

INCLUDE

NEWSLETTER 1

Dicembre 2020

“Costruiamo un quadro comune europeo per l’insegnamento in lingua straniera (CLIL) che promuova le competenze chiave europee e in particolare la cittadinanza attiva e la consapevolezza culturale attraverso la co-creazione di risorse digitali *open access* fruibili dai docenti.”

Che cos'è **INCLUDE**?

INtegrated Content and Language via a Unified Digital Environment (INCLUDE) è un **progetto triennale (2019-2022)** all'interno del **programma europeo Erasmus +** finanziato per:

- sviluppare un quadro europeo comune per il CLIL nella scuola secondaria, anche attraverso una piattaforma online aperta, multimediale e interattiva fruibile dagli insegnanti per sviluppare e condividere scenari CLIL
- promuovere le competenze chiave, con particolare riferimento alle competenze digitali, personali e sociali, di cittadinanza e di sensibilità culturale
- riflettere e promuovere la consapevolezza sul concetto di “europeità”, inteso in modo inclusivo e aperto

Cosa facciamo?

In qualità di partner INCLUDE, integriamo la conoscenza della ricerca scientifica, il *know-how* degli esperti e il processo educativo scolastico per sviluppare e testare scenari educativi CLIL interdisciplinari e una piattaforma digitale multimediale interattiva, come strumenti/risorse educative aperte per il futuro.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

INCLUDE

Primo Multiplier Event Italiano: prospettive sui futuri dell'educazione

Il primo Multiplier Event INCLUDE, inizialmente previsto a Maggio 2020 in forma di conferenza con tavoli partecipati, ha avuto luogo on line a causa della pandemia da COVID-19.

L'evento è stato intitolato "Officina 2020: Educazione e futuri" in continuità con le precedenti "Officine", conferenze partecipate che il gruppo di ricerca Studi Sociali sulla Scienza, Educazione e Comunicazione dell'Istituto di Ricerche sulla Popolazione e le Politiche Sociali del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR-IRPPS) organizza annualmente con il Ministero dell'Istruzione per promuovere una riflessione sui temi strategici dell'educazione e delle politiche educative. L'introduzione della parola "futuri" nel titolo è legata alla collaborazione con l'iniziativa "Futures of Education" promossa dall'UNESCO, che estende la prospettiva temporale al 2050.

L'Officina 2020 è consistita di "tavoli virtuali" sugli scopi dell'educazione e sulle competenze, considerando le dimensioni di incertezza. I tavoli virtuali si sono svolti il 28 aprile, il 5 e l'8 maggio, coinvolgendo

circa 40 studenti, studiosi, docenti, decisori politici, esponenti di ONG, oltre ad un pubblico che ha seguito via streaming. Un quarto tavolo, il 13 maggio, è stato inserito per favorire una connessione con un altro progetto europeo Erasmus+, 'the Global Science Opera leverage students participation and engagement in science through art practices' (GSO4SCHOOL), sul tema dell'integrazione di scienza e arte nel campo educativo per sviluppare una cittadinanza scientifica.



Per l'Officina 2020 è stato realizzato un [sito web](#), concepito come uno spazio virtuale aperto per promuovere il dibattito e lo scambio di esperienze anche dopo la fine dell'evento.

INCLUDE

Primo Multiplier Event INCLUDE in Grecia

Il primo Multiplier Event in Grecia è stato organizzato in collaborazione tra i due partner greci di INCLUDE, la 1st Experimental High School e l'Università Tecnica Nazionale di Atene (NTUA). Inizialmente, l'evento doveva tenersi nei locali della scuola, ma a causa dell'emergenza COVID si è svolto online tramite piattaforma Webex, il 18 giugno 2020.

Dopo una breve introduzione su INCLUDE, sono stati discussi gli aspetti cruciali del progetto, vale a dire la progettazione di scenari educativi, l'implementazione del CLIL, gli aspetti di 'europietà', l'arricchimento dei materiali educativi utilizzando risorse non testuali (multimodalità), le competenze trasversali e la loro promozione attraverso scenari specifici. La partecipazione del British Council all'evento è stata fondamentale in quanto ha fornito approfondimenti sull'esperienza internazionale dell'implementazione del CLIL, nonché sull'attinenza con altri progetti attualmente in corso.



Dopo una breve pausa, i partecipanti hanno preso parte ad un workshop in cui hanno avuto l'opportunità di accedere alla piattaforma moodle di INCLUDE e studiare un esempio di scenario. Prima sono stati guidati attraverso la piattaforma moodle di INCLUDE per capirne la struttura, poi hanno esplorato i contenuti di uno scenario. Successivamente, è stato chiesto loro di valutare in che misura lo scenario preso ad esempio soddisfacesse i requisiti INCLUDE utilizzando una scala Likert (da 1 a 5). Prima di concludere, sono stati mostrati i futuri passi del progetto INCLUDE, incluso il repository educativo che verrà creato l'anno prossimo. In totale hanno preso parte all'evento 55 persone tra docenti e altri soggetti interessati all'argomento. Dei partecipanti, 17 erano membri interni agli istituti organizzatori e 38 esterni. La maggior parte di loro sono insegnanti (27 di 38) ma c'erano anche responsabili delle politiche educative e un membro dello staff del British Council.

INCLUDE

Primo Multiplier Event in Romania: CLIL – tra teoria e pratica

Il primo Multiplier Event in Romania è stato organizzato on-line il 27 maggio 2020 dalla Scuola Secondaria Mircea Eliade di Craiova, coinvolgendo diverse autorità.

Tra i partecipanti, due docenti dell'Università di Craiova specialisti in scienze dell'educazione, due ispettori del distretto di Dolj e due rappresentanti della Prefettura di Craiova e del Consiglio della Città. Ha partecipato anche un esponente della biblioteca della contea Alexandru e Aristia Aman del distretto di Dolj, e insegnanti provenienti dalle più importanti città della Romania. Infine, sono stati invitati studenti di diverse età, sia della scuola secondaria che universitari.

L'evento è stato strutturato in tre diverse sezioni.

Sezione 1: Dopo il discorso di benvenuto della preside della Scuola Mircea Eliade, Genoveva Ioana, seguito da una breve presentazione del progetto da parte della coordinatrice Lidia Cazacu, sono state presentate due relazioni da Titela Vilceanu e Alexandru Strunga, professori dell'Università di Craiova. La rappresentante della Prefettura, Marina Andronache, ha tenuto un discorso sul concetto di 'euuropeità' e progetti europei, mentre la delegata dell'Ispettorato scolastico, Ani Draghici, ha parlato delle strategie di apprendimento a sostegno del CLIL. Madalina Bailesteanu, della biblioteca del distretto di Dolj 'Alexandru e Aristia Aman', ha presentato un'ampia gamma di materiali che la biblioteca può fornire agli insegnanti per progettare gli scenari.

Section 2: Sono state organizzate 4 stanze virtuali in cui sono stati presentati gli scenari INCLUDE progettati dagli insegnanti della scuola Mircea Eliade: 'Ogni goccia conta', 'Carta d'identità europea', 'Sono un bambino, ho dei diritti', 'Neoclassicismo in architettura', 'Acqua - importanza, usi e misure di protezione'.

Section 3: discussioni aperte sugli scenari con feedback e suggerimenti.

L'evento ha coinvolto un totale di 18 partecipanti in presenza e 45 partecipanti online. È possibile guardare la registrazione video dell'evento (in lingua rumena) [qui](#).



INCLUDE

Giornata di studio a Cipro: Nuovi orizzonti nell'educazione

L'Università di Cipro ha organizzato un evento pubblico online intitolato "Il progetto INCLUDE: nuovi orizzonti nell'educazione" il 20 Novembre 2020.

L'evento, in lingua inglese, intendeva presentare agli insegnanti della scuola secondaria i contenuti, nonché le competenze e le metodologie promosse dal progetto INCLUDE, al fine di trasferirle nelle loro scuole.

Mohammed Shormani, dell'Università di Cipro, ha raccontato le motivazioni alla base del progetto INCLUDE mostrandone i concetti chiave, i paesi partner, la *mission* e gli obiettivi.

Claudia Pennacchiotti, del Consiglio Nazionale delle Ricerche italiano, ha posto l'attenzione sulle competenze trasversali e su come oggi queste siano essenziali nei curricula. Ha anche parlato di come le competenze sono inserite nell'approccio INCLUDE, in particolare negli scenari, concentrandosi principalmente sulle competenze digitali, di cittadinanza, multilingue, personali, sociali, imparare a imparare e consapevolezza culturale. Phoevos Panagiotidis, dell'Università di Cipro, è intervenuto sul CLIL come fondamento di INCLUDE. Dopo aver introdotto il CLIL come un valido approccio all'insegnamento e all'apprendimento, ha sottolineato gli obiettivi CLIL, le 4C, il quadro concettuale, i benefici, i recenti sviluppi nella valutazione del CLIL. Ha poi parlato di come INCLUDE si approcci al CLIL, aggiungendo anche una quinta C², riferita a cooperazione e ri-creazione, e integrandovi nuovi concetti come l'europeità e le abilità e le competenze trasversali.

Cleopatra Kalogerakou, della 1st Experimental High School di Atene, ha presentato un modello di scenario INCLUDE intitolato "Turismo in Europa", spiegandone nel dettaglio i contenuti, le attività, le esercitazioni. Ha anche mostrato come è stato creato lo scenario e come sono state impiegate e promosse le componenti fondamentali del progetto - multimodalità, europeità, abilità trasversali e competenze chiave.

La presentazione finale è stata tenuta da Shormani sul ruolo dell'Università di Cipro in INCLUDE in qualità di valutatore del progetto, delineando gli elementi - linguistici e non - da valutare.



INCLUDE ONLINE TRAINING

All'inizio di novembre 2020 (4 e 11 novembre), si è svolto un corso di formazione online di due giorni per insegnanti INCLUDE con la partecipazione del personale di tutte le organizzazioni partner. Il corso era stato inizialmente programmato per svolgersi presso la 1st Experimental High School di Atene. A causa dell'emergenza COVID, però, la formazione in presenza è stata posticipata e si è svolto invece un breve evento di formazione online. In tal modo è stata data l'opportunità di partecipare a tutti gli insegnanti delle scuole partner interessati a INCLUDE. In questo modo hanno partecipato 45 insegnanti.

Il corso, coordinato dalla 1st Experimental High School e progettato insieme all'Università Tecnica Nazionale di Atene (NTUA), al Consiglio Nazionale delle Ricerche e all'Università di Cipro, ha affrontato tre aree tematiche principali: a) la metodologia INCLUDE, b) le tecnologie dell'informazione e della comunicazione di INCLUDE e c) la valutazione degli scenari INCLUDE. Sono stati utilizzati metodi di insegnamento partecipativi per aumentare il coinvolgimento degli insegnanti.

La formazione consisteva in brevi presentazioni e due sessioni di workshop.

Durante la prima giornata, le presentazioni hanno riguardato le quattro caratteristiche degli scenari INCLUDE: metodologia CLIL, multimodalità, promozione dell'uropeità e promozione di abilità trasversali e competenze chiave.

Nella sessione del workshop, i gruppi di insegnanti di tutte le scuole hanno avuto l'opportunità di presentare uno scenario che avevano creato durante il primo anno del progetto e ricevere commenti specifici sui punti di forza e di debolezza dei propri scenari, nonché suggerimenti per migliorarli. Durante la seconda giornata, le presentazioni hanno affrontato temi come esempi specifici di scenari che favoriscono abilità trasversali, la politica sul copyright di INCLUDE e come trovare materiale multimediale con licenze di copyright Creative Commons utilizzabili negli scenari, il *repository* INCLUDE, la valutazione degli scenari, e infine alcune buone pratiche relative agli scenari del primo anno. Durante il workshop, gli insegnanti hanno avuto l'opportunità di utilizzare la piattaforma moodle sviluppata dal progetto INCLUDE per caricare uno dei propri scenari, ricevendo una guida passo passo.

Il primo feedback di 24 docenti partecipanti sul contenuto e sull'organizzazione dell'evento formativo è stato molto positivo: hanno valutato la formazione in termini di Qualità e Rilevanza rispetto alle proprie esigenze con una media di 4,25/5.

INCLUDE

Uno scenario INCLUDE che integra arte e scienza presentato alla conferenza internazionale CASE- GSO4SCHOOL

L'approccio multidisciplinare è alla base del progetto INCLUDE. Uno degli scenari INCLUDE, "Esercizio di disegno dall'alto verso il basso", è stato presentato alla conferenza internazionale "[CASE & GSO4SCHOOL International Conference: STEAM Approach in Science Education](#)" (1-3 dicembre 2020), incentrata sulla possibilità di insegnare le scienze utilizzando pratiche artistiche.

Il sistema educativo è basato sul ragionamento logico-deduttivo e su sistemi che implicano che tutte le persone convergano sulle stesse soluzioni e risposte. Questo tipo di pensiero, se usato come modo unico di pensare, preclude allo studente la possibilità di "creare conoscenza" ed esplorare tutte le diverse prospettive, poiché crea implicitamente "barriere" e "pregiudizi". Questo approccio non garantisce per il futuro cittadino quelle competenze chiave e la consapevolezza utili per affrontare la vita nella sua complessità.

Per questo è importante riscoprire la creatività come dimensione umana trasversale che consente alle persone di trovare nuovi percorsi, di pensare "fuori dagli schemi" e di sviluppare competenze utili. I processi creativi sono preziosi nell'arte come nella scienza e sono strettamente connessi a una sorta di pensiero "laterale" e "divergente", che porta a trovare prospettive alternative e ad affrontare problemi apparentemente "illogici".



Lo scopo dello scenario educativo è promuovere il pensiero laterale e lo sviluppo delle competenze chiave all'interno della scuola attraverso l'espressione artistica. Poiché questo tipo di pensiero è inibito dal contesto occidentale, insieme alle sue modalità espressive, lo scenario propone un esercizio di disegno "non convenzionale" per le lezioni di scienze, ideato dall'artista Betty Edwards, come mezzo per accedere e sbloccare l'espressione artistica e il pensiero laterale che vi è connesso.

Questo approccio è stato testato per la prima volta in una scuola professionale italiana nel 2018 durante lezioni di matematica e nel 2021 verrà testato nelle scuole di diversi paesi europei insieme agli altri scenari INCLUDE.

CASE & GSO4SCHOOL
Conference

STEAM Approach in Science Education

INCLUDE

LE PROSPETTIVE PER LE ATTIVITÀ INCLUDE 2021

Nel 2021, prevediamo di:

- testare la piattaforma interattiva INCLUDE come nuova risorsa educativa aperta, disponibile per gli insegnanti;
- testare gli scenari multimediali di INCLUDE in diversi paesi Europei;
- creare nuovi scenari multimediali INCLUDE;
- organizzare Multiplier Events in ogni paese partner del progetto, per condividere i risultati di INCLUDE e creare connessioni con altri progetti e persone interessate ai temi del progetto - metodologia CLIL, europeità, competenze trasversali, risorse educative aperte.

Se sei un docente e sei curioso di provare
uno scenario INCLUDE, puoi scrivere a:
include.management@irpps.cnr.it

*Nel frattempo auguriamo a tutti voi
un felice 2021!*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

INCLUDE

PARTNER

Italia: CNR-IRPPS (coordinatore internazionale del progetto),
Istituto Comprensivo Carducci-King di Casoria

Cipro: Università di Cipro

Grecia: National Technical University of Athens,
1° Peiramatiko Gymnasio Athinas di Atene

Romania: Scoala Gimnaziala Mircea Eliade di Craiova

Spagna: Institut Bisbe Berenguer of L'Hospitalet de
Llobregat

Contatti: include.management@irpps.cnr.it

Website ufficiale: <https://www.include-erasmus.eu/>

Facebook page: <https://www.facebook.com/include.project>



IRPPS

National Research Council
Institute for Research on Population and Social Policies



University
of Cyprus



AI|LS



Școala Gimnazială "Mircea Eliade"



Istituto Comprensivo 3
"Carducci - King" Casoria



Institut
Bisbe
Berenguer
1^{er}



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union