

INCLUDE

BOLETÍN 1

Diciembre 2020

«Construyendo un marco europeo común para el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas (CLIL-AICLE) para promover la ciudadanía, la conciencia cultural y el desarrollo de habilidades sociales y personales a través de la cocreación de recursos educativos digitales abiertos»

Qué es **INCLUDE**?

Integrated Content and Language via a Unified Digital Environment (INCLUDE) [Contenido y lenguaje integrado mediante un entorno digital unificado] es un proyecto de tres años (2019-2022) dentro del programa Erasmus+ financiado por la UE para:

- desarrollar un marco europeo común para el AICLE en la escuela secundaria, mediante una plataforma en línea de acceso abierto, multimodal e interactiva, útil para el profesorado para desarrollar y compartir unidades AICLE.
- promover las competencias clave, con especial referencia a la digital, personal y social, ciudadana y cultural.
- reflejar y promover el concepto de europeidad de una forma abierta e inclusiva.

Qué hacemos?

Como participantes de INCLUDE, integramos los conocimientos de la investigación científica, el saber-hacer y el proceso educativo real en el instituto para desarrollar y comprobar unidades AICLE interdisciplinarias, así como una plataforma digital multimedia, concebida como un recurso/herramienta abierto para el futuro.



Primer Evento Multiplicador Italiano: perspectivas en el futuro de la educación

El primer evento multiplicador italiano, planteado originalmente como una conferencia participativa con mesas redondas para mayo de 2020, tuvo lugar en línea a causa de la pandemia del COVID-19.

El evento se tituló "Officina 2020: Educación y Futuros", para dar un sentido de continuidad a las iniciativas anteriores -la Officina- que el grupo de investigación Estudios Sociales de Ciencia, Educación, Comunicación del Instituto de Investigación sobre Población y Políticas Sociales del Consejo Nacional de Investigación de Italia (CNR-IRPPS) organiza anualmente junto con el Ministerio italiano de Educación para promover una reflexión sobre cuestiones estratégicas de educación y políticas educativas. La introducción de la palabra "Futuros" en el título se debe a una asociación con la iniciativa "Futuros de Educación" desarrollada por la UNESCO, que amplió la perspectiva temporal hasta el 2050. El Officina 2020 consistió en "mesas virtuales" sobre estas cuestiones y, más ampliamente, sobre los objetivos de la educación y las competencias, teniendo en cuenta las dimensiones de la incertidumbre

Las primeras mesas fueron el 28 de abril y los días 5 y 8 de mayo, con la participación de unos 40 estudiantes, profesorado, y representantes políticos y de ONGs, y fueron retransmitidas en directo. Una cuarta mesa virtual, el 13 de mayo, se añadió para promover una conexión con el proyecto Erasmus+ "Global Science Opera" que impulsa a los estudiantes a la participación y compromiso en la ciencia a través de prácticas de arte (GSO4SCHOOL), y debatir la cuestión de integrar la ciencia y el arte en el campo educacional para desarrollar la ciudadanía científica



Se creó un sitio web para la Officina 2020, concebido como un espacio virtual para promover el debate y el intercambio de experiencias también después del final del evento

INCLUDE

Primer Evento Multiplicador INCLUDE en Grecia

El primer Evento Multiplicador en Grecia fue organizado por los dos socios griegos del proyecto INCLUDE: el 1º Gymnasium Experimental de Atenas y la NTUA. Inicialmente estaba previsto que se celebrara en las instalaciones del 1º Gymnasium Experimental de Atenas en mayo de 2020. Pero finalmente, a causa de la emergencia COVID, el evento tuvo lugar en línea, utilizando la plataforma Webex Event, el 18 de junio de 2020.

Después de una breve introducción del proyecto INCLUDE, se discutieron aspectos cruciales del proyecto, principalmente: el diseño de escenarios educativos, la implementación CLIL, los aspectos de europeidad, la mejora del material educativo mediante el uso de recursos no textuales (multimodalidad), las habilidades transversales y cómo promoverlas a través de escenarios específicos. La participación del British Council fue crucial en el evento, puesto que proporcionó conocimientos de la experiencia internacional de la implementación del CLIL, así como similitudes con otros proyectos que se están implementando en la actualidad.



Después de un descanso corto, los participantes participaron en un taller donde tuvieron la oportunidad de acceder a la plataforma de Moodle INCLUDE y estudiar el caso de un escenario de INCLUDE. En primer lugar, los participantes fueron guiados a través de la plataforma para entender su estructura y después exploraron un escenario de INCLUDE modélico. A continuación, se les pidió que evaluaran hasta qué punto este escenario cumplía los requisitos de los escenarios INCLUDE utilizando una escala de Likert (1 a 5). Antes de cerrar el evento, se expusieron los planes futuros del proyecto INCLUDE, así como el depósito educativo que se creará el año que viene.

Un total de 55 profesores y otras personas interesadas participaron en el evento. 17 de los participantes eran miembros del personal de las instituciones organizadoras y 38 eran externos. La mayor parte era profesorado (27 de 38) pero también había responsables políticos de educación (5 de 38), investigadores (5 de 38) y un miembro del equipo del British Council.

INCLUDE

Primer Evento Multiplicador en Rumanía: CLIL - entre teoría y práctica

El primer Evento Multiplicador en Craiova fue organizado en línea el 27 de mayo de 2020 por la Escuela Secundaria Mircea Eliade, y participaron varias personas interesadas de la localidad.

Entre los participantes había dos profesores universitarios de la Universidad de Craiova especializados en ciencias de la educación; dos inspectores de la Inspección del Condado de Dolj; y dos invitados de la Jefatura de Craiova y el Ayuntamiento. También asistió como invitado una persona de la biblioteca local del condado -la biblioteca Alexandru y Aristia Aman Dolj, así como profesores de otras grandes ciudades de Rumanía. Estudiantes de diferentes edades participaron en el evento, tanto desde la escuela secundaria como desde la universidad.

El evento se estructuró en tres secciones:

Sección 1: Después del discurso de bienvenida de la directora de la escuela Mircea Eliade, Genoveva Ioana, se continuó con una breve presentación del proyecto por parte de la coordinadora Lidia Cazacu. A continuación hubo dos charlas claves a cargo de la profesora Tite Vilceanu, PhD, y el profesor Alexandru Strunga, PhD de la Universidad de Craiova. La representante de la jefatura, Marina Andronache, ofreció un discurso sobre el europeidad y los proyectos europeos, mientras que la delegada de la Inspección Escolar, Ani Draghici, habló sobre estrategias de aprendizaje que apoyan al CLIL. La señora Madalina Bailesteanu, de la Biblioteca del Condado Alexandru y Aristia Aman Dolj, presentó una amplia gama de materiales que la biblioteca puede proporcionar al profesorado para diseñar los escenarios.

Sección 2: Hubo cuatro salas de discusión en las cuales se presentaron escenarios INCLUDE diseñados por el profesorado de la escuela Mircea Eliade: "Every drop counts", "EU-ID Card, I am a child, I have rights", "Neoclassicism in ar-kid-tecture" and "Water: importance, uses and protection measures."

Sección 3: Turno abierto de palabra para discutir sobre los escenarios con diferentes comentarios y sugerencias.

El evento implicó a un total de 18 participantes in situ y 45 participantes en línea. Se puede ver la grabación de video del evento (en rumano).





Día de estudio en Chipre: Nuevos horizontes en la educación

La Universidad de Chipre, el 20 de noviembre, organizó un evento público en línea titulado "El proyecto INCLUDE: Nuevos Horizontes en la Educación". El evento, en inglés, tenía como objetivo introducir al profesorado de educación secundaria la información sobre habilidades y técnicas utilizadas en el proyecto INCLUDE, para que pudieran transferirla a sus escuelas.

Mohammed Shormani, de la Universidad de Chipre, habló de cómo INCLUDE se gestó e inició, aconteciendo el proyecto actual con sus países socios, su misión y sus objetivos. Claudia Pennacchiotti, del Consejo Nacional de Investigación de Italia, se centró en las competencias del enfoque INCLUDE y en cómo las competencias se han convertido en una parte sustancial de los planes de estudio actuales. También habló de cómo las habilidades y competencias se incorporan en el enfoque de INCLUDE, especialmente en los escenarios de inclusión, centrándose principalmente en la digital, de ciudadanía, multilingüe, personal, social, aprendizaje para aprender y conciencia cultural.

Phoevos Panagiotidis, de la Universidad de Chipre, habló del CLIL como el ámbito básico de INCLUDE. Una vez introducido el CLIL como un valioso enfoque para la enseñanza y el aprendizaje, se centró en los objetivos CLIL, las 4Cs, el marco conceptual, los beneficios CLIL, el desarrollo reciente en CLIL y la evaluación en CLIL. Después habló de cómo INCLUDE usa el CLIL, momento en el cual añadió una quinta "C", que es cooperación y recreación, integrando nuevos conceptos y habilidades como por ejemplo la "europeidad", y habilidades transversales y competencias.

Cleopatra Kalogerakou, del 1º Gymnasium Experimental de Atenas, presentó un escenario modelo de INCLUDE titulado "Tourism in Europe", detallando componentes, actividades y ejercicios. También mostró como se creó el escenario y como se emplearon y promovieron los componentes básicos -multimodalidad, europeidad, habilidades transversales y competencias clave.

La presentación final fue realizada por Shormani sobre el papel de la Universidad de Chipre en el programa de evaluación, perfilando los elementos –lingüísticos y no lingüísticos– a evaluar.



INCLUDE: FORMACIÓN EN LÍNEA

A principios de noviembre de 2020 (4 de noviembre y 11 de noviembre), se llevó a cabo una formación de profesores en línea de dos días con la participación de personal de todas las organizaciones asociadas. La formación había sido programada inicialmente para ser presencial en el Instituto 1º Gymnasium Experimental de Atenas. A causa de la emergencia del COVID, la formación presencial se pospuso y tuvo lugar un breve evento de formación en línea. Fue una oportunidad para la participación de todo el profesorado de las escuelas asociadas que estaban interesado en el INCLUDE: participaron 45 profesores y profesoras.

Las jornadas, coordinadas por el 1º Gymnasium Experimental de Atenas y diseñado junto con el NTUA, el CNR y la Universidad de Chipre, abordó tres áreas principales: a) la metodología de INCLUDE; b) los sistemas de TIC de INCLUDE; y c) la evaluación de los escenarios de INCLUDE. Se utilizaron métodos de enseñanza participativa para aumentar el compromiso del profesorado.

Las jornadas consistieron en presentaciones cortas y dos sesiones de taller. Durante el primer día, las presentaciones se refirieron a las cuatro características a incluir en los escenarios (metodología CLIL, multimodalidad, promoción de la europeidad y fomento de habilidades transversales y competencias clave). A la sesión de taller, grupos de profesores de todas las escuelas tuvieron la oportunidad de presentar un escenario que habían creado durante el primer año del proyecto y recibir comentarios específicos sobre los puntos fuertes y débiles de sus escenarios, así como propuestas de mejora. Durante el segundo día, las presentaciones fueron sobre temas como ejemplos específicos de escenarios que fomentan habilidades transversales; la política de derechos de autor de INCLUDE y cómo encontrar material multimedia con licencias de derechos de autor de Creative Commons que se puedan utilizar en los escenarios; el repositorio de INCLUDE; la evaluación de los escenarios; y, finalmente, algunas prácticas ejemplares de los escenarios del primer año. Durante el taller, el profesorado tuvo la oportunidad de utilizar la plataforma moodle desarrollada por el proyecto INCLUDE para subir uno de sus escenarios recibiendo orientación paso a paso.

Los primeros comentarios de 24 de los profesores participantes sobre el contenido y la organización del evento de formación fueron muy positivos: valoraron la formación en términos de calidad y relevancia a sus necesidades con una media de 4,25/5.

INCLUDE

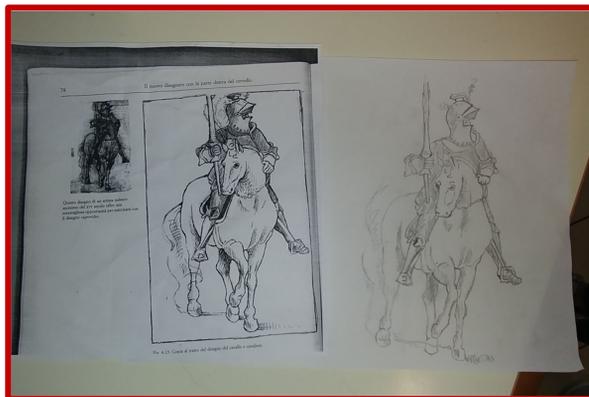
Escenario INCLUDE que integra arte y ciencia presentado en la Conferencia Internacional CASE-GSO4SCHOOL

El enfoque multidisciplinar es la base del proyecto INCLUDE. Uno de los escenarios INCLUDE, "Top Down drawing exercise", se presentó en la "CASE & GSO4SCHOOL International Conference: STEAM Approach in Science Education" (1-3 diciembre 2020). Este escenario está enfocado en la posibilidad de enseñar ciencia utilizando actividades artísticas. A menudo, el sistema educativo se centra en el razonamiento lógico-deductivo y en sistemas que implican que todas las personas convergen a las mismas soluciones y respuestas. Este tipo de pensamiento, si se utiliza como modo único de pensamiento, impide al alumno "crear conocimiento" y explorar todas las perspectivas posibles, puesto que implícitamente establece "barreras" y "prejuicios". Este enfoque no permite garantizar que el alumnado y, por lo tanto, los futuros ciudadanos, logre las competencias clave y la conciencia útil para enfrentarse en la vida en su complejidad. Es por esto que es importante volver a descubrir la creatividad como una dimensión humana transversal que permite a la gente encontrar nuevas rutas, pensar "fuera de la caja" y desarrollar competencias útiles.

Los procesos creativos son preciosos tanto en arte como en ciencia y están estrictamente relacionados con un tipo de pensamiento "lateral" y "divergente" que permite a la gente encontrar perspectivas alternativas y enfrentarse a un problema aparentemente "ilógico".

El objetivo de este escenario educativo es promover el pensamiento lateral y desarrollo clave de competencias dentro de la escuela a través de la expresión artística.

Como este tipo de pensamiento es inhibido por el contexto occidental, junto con sus modalidades expresivas, el escenario educativo propone un ejercicio de dibujo "no convencional" para las clases de ciencia, diseñado por el artista Betty Edwards, como medio para acceder y desbloquear la expresión artística y el pensamiento lateral conectado.



Este enfoque fue probado por primera vez en una escuela vocacional italiana en 2018, durante las clases de matemáticas, y será probado en escuelas de diferentes países europeos junto con otros escenarios INCLUDE el año 2021.

CASE & GSO4SCHOOL
Conference

STEAM Approach in Science Education

INCLUDE

PERSPECTIVAS SOBRE LAS ACTIVIDADES INCLUDE-2021

En 2021, el segundo año del proyecto, tenemos la intención de:

- probar la plataforma interactiva de INCLUDE como un nuevo recurso educativo abierto que estará disponible para el profesorado;
- probar los escenarios multimedia INCLUDE en diferentes países europeos;
- crear nuevos escenarios multimedia INCLUDE;
- organizar Eventos Multiplicadores en cada país participante del proyecto, para compartir el proyecto INCLUDE y crear conexiones con otros proyectos y personas interesadas en los temas del proyecto: metodología CLIL, europeidad, competencias transversales, Recursos Educativos Abiertos.

Si sois profesorado que teneis curiosidad por probar un escenario de INCLUDE, nos podéis escribir a:
include.management@irpps.cnr.it

Os deseamos un feliz 2021!



INCLUDE

PARTICIPANTES

ITALIA: CNR-IRPPS (coordinador internacional del proyecto)
Istituto Comprensivo Carducci-King of Casoria

CHIPRE: University of Cyprus

GRECIA: National Technical University of Athens
1^o Peiramatiko Gymnasio Athinas of Athens

RUMANÍA: Școala Gimnazială Mircea Eliade de Craiova

ESPAÑA: Institut Bisbe Berenguer de L'Hospitalet de Llobregat

Contacto: include.management@irpps.cnr.it
Página web oficial: <https://www.include-erasmus.eu/>
Facebook: <https://www.facebook.com/include.project>



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