

Digital Readiness of Vocational Educational Institutions in an Inclusive Environment

PR2: Manuale

# Indice

[1 Quadro delle competenze digitali 8](#_Toc155254643)

[1.1 Introduzione 8](#_Toc155254644)

[1.2 Verso il quadro delle competenze DIG-i-READY: Il metodo di lavoro in sintesi 8](#_Toc155254645)

[1.3 Obiettivi e gruppi target 8](#_Toc155254646)

[1.4 Aree di competenza 9](#_Toc155254647)

[1.5 La valutazione delle competenze 9](#_Toc155254648)

[1.6 Livelli di competenza 10](#_Toc155254649)

[1.7 Sintesi 11](#_Toc155254650)

[2 Gli indicatori come strumento di auto-riflessione per valutare la pratica dell'IeFP inclusiva digitale 12](#_Toc155254651)

[2.1 Introduzione 12](#_Toc155254652)

[2.2 Contesto di sviluppo degli indicatori 12](#_Toc155254653)

[2.3 Obiettivi 12](#_Toc155254654)

[2.4 Definizione degli indicatori 13](#_Toc155254655)

[2.5 Elementi e aree degli indicatori 16](#_Toc155254656)

[2.6 Conclusione 18](#_Toc155254657)

[3 Linee guida per il digitale 19](#_Toc155254658)

[3.1 Introduzione 19](#_Toc155254659)

[3.2 Educazione inclusiva e tecnologie digitali 19](#_Toc155254660)

[3.3 Come facilitare il processo di messa in rete (non solo con "Zoom"!) 21](#_Toc155254661)

[3.4 Come strutturare un programma di apprendimento che utilizzi soluzioni digitali 22](#_Toc155254662)

[3.5 Come creare una formazione digitale accessibile 22](#_Toc155254663)

[3.6 Conclusione 23](#_Toc155254664)

[4 Raccolta di strumenti per ambienti digitali inclusivi 26](#_Toc155254665)

[4.1 Introduzione 26](#_Toc155254666)

[4.2 Opportunità e sfide degli strumenti utilizzabili in ambienti di apprendimento digitali inclusivi 26](#_Toc155254667)

[4.3 Esempi di strumenti per ambienti di apprendimento digitali inclusivi 27](#_Toc155254668)

[4.4 Sintesi 28](#_Toc155254669)

[4.5 Elenco degli strumenti 29](#_Toc155254670)

[5 Raccomandazioni per un cambiamento sistematico 32](#_Toc155254671)

[5.1 Introduzione 32](#_Toc155254672)

[5.2 Uno scenario ideale 32](#_Toc155254673)

[5.3 Raccomandazioni 35](#_Toc155254674)

[5.3.1 Per i responsabili politici a livello europeo 35](#_Toc155254675)

[5.3.2 Per le autorità educative a livello nazionale 36](#_Toc155254676)

[5.3.3 Per le autorità educative a livello regionale o locale 37](#_Toc155254677)

[5.4 Conclusioni 38](#_Toc155254678)

[6. Il contesto nazionale: l’Italia 40](#_Toc155254679)

[6.1 Introduzione 40](#_Toc155254680)

[6.2 VET in Italia 40](#_Toc155254681)

[6.2.1. Modello organizzativo dell'IeFP: responsabilità istituzionali. Forme e tipi di istituti di istruzione. 40](#_Toc155254682)

[6.2.2. Livello di inclusività: numero di studenti con disabilità, tipo di sostegno ricevuto. 41](#_Toc155254683)

[6.2.3. Grado di digitalizzazione: studi, relazioni, dati ufficiali … 41](#_Toc155254684)

[6.2.4. Impatto della pandemia: studi, rapporti ufficiali … 42](#_Toc155254685)

[6.3 Risorse nazionali 43](#_Toc155254686)

[6.3.1 Organizzazioni, centri di ricerca, progetti 43](#_Toc155254687)

[6.3.2. Pubblicazioni/risorse web 43](#_Toc155254688)

[6.3.3. Strumenti/piattaforme/risorse didattiche 44](#_Toc155254689)

[6.3.4. Iniziative di formazione (per educatori e personale scolastico) 44](#_Toc155254690)

[6.3.5. Meccanismi di finanziamento per la transizione digitale, per l'AT per gli studenti con disabilità. 45](#_Toc155254691)

[6.4 Raccomandazioni per i responsabili politici 45](#_Toc155254692)

[6.5 Raccomandazioni per l’uso del manuale 45](#_Toc155254693)

[7. Allegati 47](#_Toc155254694)

[7.1 Allegato 1: Tabelle degli indicatori 47](#_Toc155254695)

[7.1.1 Elemento A. Buone prassi 47](#_Toc155254696)

[7.1.2 Elemento B. Sostenibilità 50](#_Toc155254697)

[7.1.3 Elemento C. Accessibilità 52](#_Toc155254698)

[7.1.4 Elemento D. Inclusività 54](#_Toc155254699)

[7.1.5 Elemento E. Aspetti etici dell'apprendimento digitale 58](#_Toc155254700)

[7.2 Allegato 2: "Io e la tavola dei media” 61](#_Toc155254701)

# Abbreviazioni

* AI: Intelligenza Artificiale
* AR: Realtà aumentata
* AT: Tecnologia assistiva
* CV: Curriculum Vitae
* DAD: Didattica a distanza
* ETCF: Quadro delle competenze dei formatori Entelis+
* IeFP: Istruzione e Formazione Professionale
* UE: Unione Europea
* TIC: Tecnologia dell'informazione e della comunicazione
* LTTA: Attività di apprendimento, insegnamento e formazione
* ONG: Organizzazione non governativa
* UNCRPD: Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità.
* VET: Istruzione e formazione professionale
* VR: Realtà virtuale

# Prefazione

Negli ultimi anni l'Europa ha dovuto affrontare la pandemia globale di COVID-19, un evento che ha avuto effetti drammatici sulla vita delle persone e sulla società. Oltre alle enormi conseguenze economiche, a causa delle ripetute chiusure per tutelare la salute della popolazione e dei servizi sanitari, il settore dell'istruzione ne ha risentito, in particolare i centri e le scuole di istruzione e formazione professionale (IeFP) sono stati chiusi e i processi educativi sono stati interrotti. Come prima risposta, è stata introdotta l’istruzione a distanza, che è diventata fondamentale per garantire la continuità dell'apprendimento nelle situazioni in cui le lezioni in presenza erano sospese. Le piattaforme di istruzione online consentono agli studenti di apprendere secondo i propri ritmi e offrono una maggiore flessibilità durante la giornata. Tuttavia, gli studenti con disabilità, che necessitano di metodologie personalizzate e previsioni tecniche, sono stati in parte esclusi a causa della mancanza di accessibilità. Un numero significativo di studenti e insegnanti non era sostanzialmente preparato per un’istruzione a distanza accessibile ed equa. Questa mancanza di competenze digitali è stata riscontrata a livello globale. Di conseguenza, il divario digitale è diventato visibile durante il blocco e la chiusura degli istituti scolastici per 24 mesi in tutta Europa. Ciò ha comportato l’emersione di molteplici problemi a diversi livelli, che devono essere affrontati con urgenza. Inoltre, gli studenti con disabilità sono stati costretti a rimanere a casa senza il supporto specializzato a cui avrebbero altrimenti avuto accesso a scuola o in altre strutture specializzate. Ciò ha provocato una serie di ulteriori difficoltà a vari livelli: rischio di isolamento; interruzione dei percorsi educativi; perdita delle abitudini quotidiane, soprattutto per quanto riguarda gli spazi di socialità; stress e peggioramento dei comportamenti problematici e fragilità; difficoltà della famiglia a conciliare lavoro ed esigenze di cura.

In questo progetto sono state affrontate alcune delle esigenze sopra menzionate, emerse durante la pandemia COVID-19 nei contesti educativi, con particolare attenzione agli studenti con disabilità e all'accessibilità. Il progetto fornisce soluzioni a breve, medio e lungo termine, approcci e strumenti innovativi per gli educatori e i decisori dell'istruzione e della formazione professionale, con una chiara attenzione all'ambiente educativo e all'accessibilità, in particolare per gli studenti con disabilità, per un'istruzione digitale veramente inclusiva. Il progetto ha prodotto un Catalogo delle buone pratiche DIG-i-READY e un Manuale DIG-i-READY.

# Quadro delle competenze digitali

## Introduzione

Il Quadro delle Competenze DIG-i-READY prende in considerazione gli studenti con disabilità e le loro esigenze e opportunità di sviluppo individuale in ambienti di apprendimento digitale inclusivi. Considera le competenze in diverse aree, integrate con dichiarazioni prestabilite suddivise in conoscenze, abilità e atteggiamenti. Questa suddivisione è rilevante per la valutazione delle competenze degli studenti, tenendo conto dei diversi livelli di competenza.

## Verso il quadro delle competenze DIG-i-READY: Il metodo di lavoro in sintesi

Il Quadro delle Competenze DIG-i-READY si basa sul Quadro delle competenze Entelis+ e sulla versione aggiornata del Quadro delle Competenze Digitali per il Cittadino (Versione 2.2). Le aree di competenza rilevanti sono state identificate dal Consorzio DIG-i-READY e adattate in base a un'analisi delle lacune dei quadri esistenti, al focus generale del progetto e alle esigenze degli studenti con disabilità. Il quadro di riferimento DIG-i-READY prende in considerazione i quadri di competenza esistenti e si basa su di essi per rispondere alle esigenze specifiche degli studenti con disabilità.

## Obiettivi e gruppi target

Il Quadro delle competenze DIG-i-READY è stato concepito per rispondere alle necessità informative degli educatori, degli studenti con disabilità e delle persone che li supportano. Riconosce che gli studenti con disabilità sono un gruppo eterogeneo con diverse necessità di supporto. Il quadro si concentra in particolare sulle esigenze degli studenti con disabilità che utilizzano le tecnologie digitali e l'AT per migliorare le loro esperienze di apprendimento.

## Aree di competenza

Basato su Entelis+ e sul Quadro DigComp 2.2, il quadro DIG-i-Ready comprende le seguenti aree di competenze:

* Apprendimento in un ambiente inclusivo, evoluzione delle competenze digitali dei discenti
* Alfabetizzazione informatica e all’utilizzo dei dati
* Comunicazione e collaborazione accessibili
* Accessibilità : creazione di contenuti digitali
* Sicurezza e prevenzione dalle frodi
* Soluzione dei problemi e adattamento delle tecnologie assistive

## La valutazione delle competenze

Il quadro di riferimento cerca di rispondere alle esigenze e agli obiettivi specifici degli studenti con disabilità a ogni livello, fornendo una progressione di competenze che si costruiscono gradualmente l'una sull'altra. Per ogni area di competenza, vengono formulate delle valutazioni. Le valutazioni delle competenze sono dichiarazioni descrittive che indicano il livello di competenza o di difficoltà associato a una particolare competenza o abilità. Esse forniscono una chiara comprensione delle conoscenze, delle abilità e delle attitudini ai diversi livelli di competenza.

Le valutazioni adottano una scala predefinita che identifica distinti livelli di competenza: elementare, intermedio e avanzato. Queste valutazioni forniscono descrizioni dettagliate di ciò che un allievo con disabilità può fare o dimostrare per ciascun livello. Tra questi, la complessità dei compiti che può svolgere, le conoscenze che possiede e il livello di indipendenza che dimostra. Le valutazioni hanno lo scopo di aiutare gli studenti e i loro educatori a valutare e monitorare i progressi, a identificare le aree di miglioramento e a fornire un linguaggio comune.

## Livelli di competenza

* **Livello elementare: Ricordare e comprendere**

A livello elementare, gli studenti con disabilità si concentrano sulla comprensione e sulla memorizzazione delle informazioni e delle competenze elementari necessarie per l'inclusione digitale in un contesto educativo. Acquisiscono conoscenze sull'alfabetizzazione digitale, sulle competenze digitali di base e sulle pratiche inclusive. Gli studenti a questo livello devono ricordare e comprendere le informazioni.

* **Livello intermedio: Applicare e analizzare**

Il livello intermedio si basa sulle competenze elementari. Gli studenti di questo livello applicano le loro conoscenze e utilizzano le loro abilità in argomenti quali l'accessibilità, l'AT, la comunicazione digitale e le pratiche collaborative online. Il livello intermedio mira a mettere gli studenti in condizione di utilizzare e analizzare le pratiche e le tecnologie inclusive in vari contesti.

* **Livello avanzato: Valutare e creare**

Il livello avanzato rappresenta il più alto livello di competenza nel quadro delle competenze DIG-i-READY. Il livello avanzato è pensato per gli studenti con disabilità che hanno sviluppato una solida comprensione dell'inclusione digitale, dell'accessibilità e delle strategie educative per una digitalizzazione inclusiva. A questo livello, gli studenti dimostrano la capacità di valutare l'efficacia delle strategie di inclusione digitale all'interno del contesto educativo, l'accessibilità e l'uso di AT appropriati. Sono in grado di valutare criticamente le pratiche esistenti e di proporre soluzioni innovative per promuovere l'inclusione digitale.

## Sintesi

Il Quadro delle competenze sviluppato nel progetto DIG-i-READY risponde alla necessità di creare un quadro di riferimento specifico per soddisfare le competenze digitali degli studenti con disabilità, in particolare nel contesto dell'istruzione e della formazione professionale. Riconosce le lacune esistenti nei quadri attuali, e cerca di colmarle. Il quadro può essere utilizzato dagli studenti con disabilità, dai loro educatori e dalle persone che li sostengono per avere una chiara comprensione delle competenze digitali che ogni studente con disabilità dovrebbe raggiungere.

# Gli indicatori come strumento di auto-riflessione per valutare la pratica dell'IeFP inclusiva digitale

## Introduzione

Il capitolo 2 del Manuale DIG-i-READY consiste in una serie di indicatori per un'educazione digitale di qualità, sostenibile, accessibile, equilibrata e inclusiva, che si svolga in un ambiente scolastico/casalingo e che includa gli aspetti etici dell'apprendimento digitale. Questi indicatori devono essere utilizzati come strumento di auto-riflessione per valutare la propria pratica.

## Contesto di sviluppo degli indicatori

Lo sviluppo di questi indicatori si è basato in primo luogo sulle pratiche, le metodologie e gli strumenti raccolti nel Catalogo delle buone pratiche DIG-i-READY, dove sono state mappate e analizzate le pratiche promettenti. Queste pratiche, metodologie e strumenti riguardavano il settore dell'educazione digitale in Europa e nella maggior parte dei casi si rivolgevano specificamente agli studenti con disabilità, soprattutto nel settore dell'istruzione e della formazione professionale durante la pandemia di COVID-19.

## Obiettivi

Le pratiche identificate insieme alle loro peculiarità hanno costituito un modello di riferimento per la creazione di elementi fondamentali volti a favorire un'educazione digitale inclusiva e preparata. Questi elementi essenziali sono stati tradotti in indicatori da utilizzare come strumento di auto-riflessione per la valutazione della propria pratica e sono presentati in questo capitolo. Gli indicatori dovrebbero:

* servire come strumento di auto-riflessione per l'autovalutazione delle strutture e degli enti coinvolti nell'IeFP per studenti con disabilità.
* facilitare lo sviluppo di linee guida individuali per il "passaggio al digitale" rivolte alla comunità dell'IeFP (ad esempio dirigenti scolastici, educatori, studenti con disabilità, genitori), nel rispetto dell'infrastruttura digitale di un centro/scuola IeFP e dell'ambiente domestico, nonché delle competenze sociali/digitali degli studenti con e senza disabilità e dei loro educatori.
* essere prontamente utilizzabili per fronteggiare la pandemia COVID-19 o un'altra "situazione di emergenza" (terremoti, alluvioni, un'altra crisi epidemica, ecc.).

## Definizione degli indicatori

Nelle sezioni seguenti vengono presentati gli indicatori di DIG-i-READY. Questi indicatori sono stati inseriti all'interno di cinque categorie più ampie identificate come importanti nel progetto DIG-i-READY per lo sviluppo di pratiche di educazione digitale inclusiva.

Ove necessario, sono stati forniti ulteriori quadri di indicatori e suggerimenti per ulteriori letture, con i rispettivi link. Le cinque categorie degli indicatori sono:

1. **Validità:** Pratiche che si prevede diano buoni risultati verso obiettivi specifici e siano in linea con gli obiettivi e i valori di DIG-i-READY, come il rispetto della Convenzione ONU sui diritti dell'uomo.
2. **Sostenibilità:** Lepratiche sostenibili prendono in considerazione l'impatto finanziario, ambientale e sociale e consentono l'utilizzo in periodi di transizione, come il passaggio dall'istruzione all'occupazione, o dalle lezioni in presenza a quelle online, ecc.
3. **Accessibilità**: Pratiche che si riferiscono a questioni, standard, valori e componenti chiave che vengono presi in considerazione affinché i processi e le opportunità di apprendimento siano disponibili e accessibili a studenti con diversi bisogni.
4. **Inclusività**: Pratiche che si riferiscono a questioni, standard, valori e componenti chiave che vengono presi in considerazione per costruire comunità di sostegno e promuovere risultati elevati per tutti gli educatori, gli studenti con disabilità, i membri della famiglia e gli assistenti coinvolti nelle attività di apprendimento e insegnamento.
5. **Aspetti etici:** Pratiche che si riferiscono a questioni e valori chiave che devono essere presi in considerazione per costruire ambienti e comunità di apprendimento digitale che rispettino i diritti umani, la privacy, la protezione dei dati personali e che siano adeguati all'età, al genere e alla cultura.

Come già menzionato, per ogni categoria vengono identificate le aree di valutazione e i relativi indicatori. Le aree sono definite come i principali ambiti di progettazione e sviluppo delle pratiche educative e dei processi di apprendimento da implementare nell'IeFP, al fine di progettare e sviluppare un'istruzione inclusiva digitale. Gli indicatori DIG-i-READY in ciascuna area sono definiti come aspetti chiave che possono costituire criteri qualitativi. In alcuni casi, questi indicatori possono fare riferimento a una serie di indicatori esistenti, quantitativi o qualitativi, o a una serie di standard e misure. In generale, gli indicatori sono stati concepiti sotto forma di descrittori di buone pratiche sostenibili, accessibili e inclusive, come già menzionato.

Il nome di ogni indicatore è alfanumerico (ad esempio, *B2.2*). Il primo carattere è una lettera (da A a E, in questo caso *B*) e indica una delle cinque categorie più ampie che caratterizzano le pratiche educative (validità, sostenibilità, accessibilità, inclusività, aspetti etici - in questo caso *sostenibilità*). Il secondo carattere è un numero e indica un'area dell'elemento (ogni elemento può avere un numero diverso di aree, in questo caso si tratta della *seconda* (2) area). Il terzo carattere è anch'esso un numero (dopo un punto) e indica un indicatore dell'area (ogni area può avere un numero diverso di indicatori, in questo caso si tratta del *secondo* (2) indicatore dell'area). Di seguito (Figura 1) è riportata una rappresentazione visiva delle relazioni tra elementi, aree e indicatori:

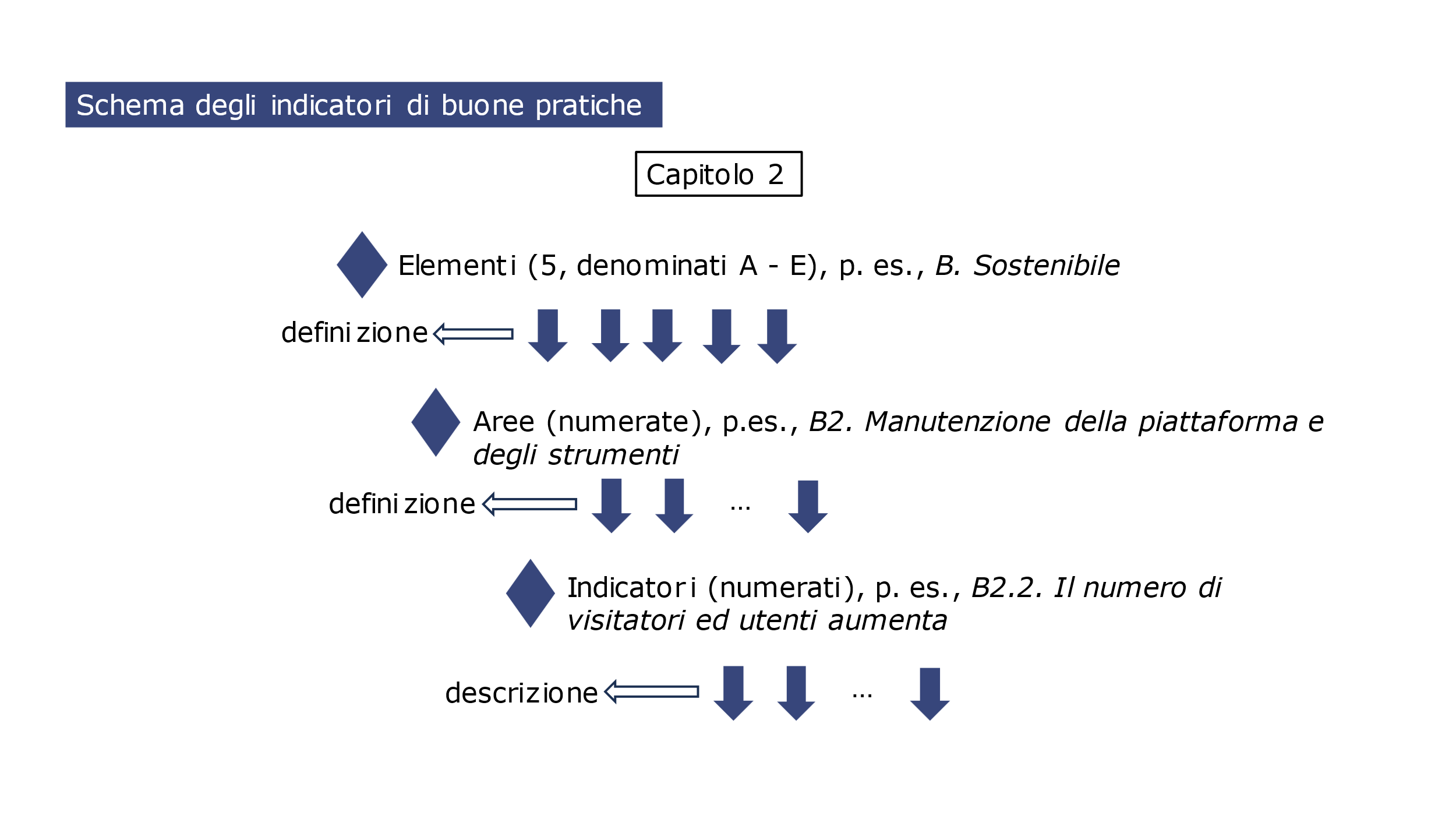


Figura 1: Rappresentazione delle relazioni fra gli indicatori

Gli indicatori possono essere utilizzati come lista di controllo per gli aspetti da considerare durante lo sviluppo delle pratiche o come strumento di autovalutazione per riflettere sulle pratiche esistenti. I livelli di realizzazione possono includere (1) non ancora avviato, (2) in qualche modo presente e (3) pienamente in atto (cfr. 2.5 Elementi e aree degli indicatori). A questo punto, è necessario notare che qualsiasi pratica attuata o pianificata deve essere in linea con l'UNCRPD. A tal fine, sono stati presi in considerazione alcuni temi, standard, politiche e valori chiave, in modo che i processi e le opportunità di apprendimento contribuiscano con successo all'attuazione delle disposizioni della Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (UNCRPD) relative all'ambito di applicazione di DIG-i-READY.

È stata prestata particolare attenzione ai seguenti articoli e ai loro attributi/indicatori per l'implementazione:

* Articolo 5 - Uguaglianza e non discriminazione
* Articolo 8 - Sensibilizzazione
* Articolo 9 - Accessibilità
* Articolo 19 - Vivere in modo indipendente ed essere inclusi nella comunità
* Articolo 21 - Libertà di espressione e di opinione e accesso all'informazione
* Articolo 27 - Lavoro e occupazione
* Articolo 29 - Partecipazione alla vita politica e pubblica

Di seguito sono presentati gli elementi e le aree degli indicatori, sotto i quali sono stati organizzati gli indicatori.

## Elementi e aree degli indicatori

Le aree degli indicatori sono classificate di seguito, in base alla categoria alla quale si riferiscono (A, B, C, D o E):

* A. Buone prassi:

A1 Impatto positivo

A2 Coproduzione

A3 Innovazione

A4 Competenze mirate

A5 Livello di attuazione

* B. Sostenibilità:

B1 Cambiamento istituzionale verso la trasformazione digitale

B2 Manutenzione della piattaforma e degli strumenti digitali

B3 Rete e creazione di collaborazioni/partecipazione continua alla comunità

* C. Accessibilità:

C1 Disponibilità

C2 Usabilità

C3 Digitale/accessibilità

C4 Progettazione universale e progettazione universale per l'apprendimento

* D. Inclusività:

D1 Creare culture digitali inclusive

D2 Produrre politiche inclusive negli ambienti digitali

D3 Evoluzione delle pratiche digitali inclusive

* E. Aspetti etici dell'apprendimento digitale:

E1 Privacy e sicurezza negli ambienti digitali

E2 Contrastare i pregiudizi

E3 Equità e pari opportunità nell'utilizzo della tecnologia digitale

E4 Accuratezza, integrità e trasparenza negli ambienti digitali

E5 Netiquette e responsabilità

La lista di controllo degli indicatori, suddivisi per le cinque categorie e le relative aree, è presentata nell'Allegato 1. Inoltre, un'ampia spiegazione e analisi degli indicatori come strumento di auto-riflessione per valutare la pratica dell'IeFP inclusiva digitale è disponibile alla pagina web DIG-i-READY (https://digi-ready.eu/), utilizzando la versione estesa del capitolo "Indicatori".

## Conclusione

Gli indicatori di questo capitolo servono come strumento di auto-riflessione per le strutture di IeFP e gli enti per studenti con disabilità per valutare le proprie pratiche. La loro struttura e la copertura diversificata in categorie e aree consente alle strutture di IeFP di "passare al digitale" in circostanze di emergenza o di valutare le pratiche esistenti in materia di inclusione e preparazione al digitale.

# Linee guida per il digitale

## Introduzione

La pandemia COVID-19 ha accelerato i processi di integrazione delle tecnologie nella vita delle persone, ma ha anche enfatizzato le disuguaglianze esistenti tra le persone a causa del digital divide, della mancanza di infrastrutture e della mancanza di tecnologie disponibili o adeguate. Molte scuole e istituti di formazione professionale hanno incontrato difficoltà nel trasferire l'insegnamento e l'apprendimento online. Quelle che avevano investito nell'educazione digitale prima della pandemia sono riuscite a farlo con maggiore successo. Le Linee guida DIG-i-READY per la "digitalizzazione" mirano a fornire concetti fondamentali per un'educazione digitale inclusiva di successo e vengono illustrate con suggerimenti pratici.

## Educazione inclusiva & tecnologie digitali

L'educazione inclusiva è un diritto umano fondamentale. Le persone con disabilità di tutte le età hanno lo stesso diritto di imparare in un ambiente inclusivo, come stabilito da numerose politiche e legislazioni. L'obiettivo di un programma di apprendimento inclusivo è fornire opzioni per la partecipazione di tutti gli studenti, tenendo conto delle differenze nelle condizioni e negli stili di apprendimento. Le scelte dovrebbero essere disponibili per tutti, il supporto individuale dovrebbe essere fornito in modi che non stigmatizzano e dovrebbe essere disponibile per chiunque in qualsiasi momento. Per raggiungere questo obiettivo nella pratica, è necessario progettare esperienze di apprendimento inclusive fin dall'inizio, come indicato dall'approccio dell'Universal Design Learning.

Oggi la disponibilità di diverse tecnologie digitali e dell'Intelligenza Artificiale (IA) rappresenta un elemento che offre nuove opportunità e possibilità per la progettazione, l'erogazione e la gestione dei processi di apprendimento, a patto che si ponga l'accento sul miglioramento delle competenze digitali di entrambi, educatori e studenti con disabilità, e sull'accessibilità delle tecnologie utilizzate. Tuttavia, è importante considerare che non solo le competenze digitali devono essere migliorate, ma anche l'atteggiamento verso l'uso della tecnologia e l'educazione digitale inclusiva deve cambiare. La trasformazione digitale e l'educazione inclusiva devono essere considerate interconnesse, poiché entrambe contribuiscono allo sviluppo di un sistema educativo più accessibile. Durante la pandemia COVID-19 i contesti educativi sono stati fortemente colpiti e gli educatori hanno dovuto trovare altri modi per portare avanti i loro programmi. Nonostante la crisi del COVID-19 abbia in un certo senso accelerato l'adozione delle tecnologie nel settore dell'istruzione, permangono ostacoli importanti. Soprattutto per quanto riguarda le disabilità fisiche, mentali, intellettuali o sensoriali a lungo termine, l’interazione con diverse barriere può limitare la piena ed effettiva partecipazione delle persone con disabilità. Da questo punto di vista, considerando che è l'ambiente che, interagendo con i fattori personali, può generare la disabilità, è importante rimuovere o mitigare l'impatto delle barriere sulle attività e sulla partecipazione. Le barriere più critiche sono quelle identificate di seguito:

* Sostenibilità e accessibilità economica delle tecnologie digitali
* Connettività (accesso a Internet)
* Mancanza di capacità e competenze
* Percepita mancanza di interazione sociale
* Consapevolezza dell'utilità delle tecnologie digitali per l'istruzione

## Come facilitare il processo di messa in rete (non solo con "Zoom"!)

È stato dimostrato che le scuole e gli istituti di formazione professionale che hanno investito nell'istruzione digitale prima della pandemia hanno avuto più successo di quelli che non l'hanno fatto. Di seguito sono elencati i principali elementi che migliorano e facilitano un ambiente di apprendimento digitale inclusivo.

* Accesso alle tecnologie: l'accesso alle tecnologie, ossia l'accesso ai dispositivi, alla connessione Internet, alle piattaforme educative e alle tecnologie dell'informazione, è il primo passo per consentire a tutti di rimanere connessi e la base per la definizione di nuovi metodi educativi digitali inclusivi.
* Formazione del personale: gli educatori e i formatori necessitano di un sostegno sistematico e di una formazione regolare da parte di supervisori esperti in tecnologia digitale e di pedagogia per un periodo sufficientemente lungo per poter utilizzare gli strumenti e i materiali appropriati.
* Sostegno dei governi e delle parti sociali: l'innovazione nell'IeFP scolastica potrebbe essere attivamente promossa e sostenuta dai governi e dalle parti sociali che possono facilitare la riprogettazione dei curricula e dei metodi di insegnamento.
* Preparazione di un ambiente che garantisca la partecipazione di tutti: le politiche scolastiche devono fornire alle scuole le infrastrutture minime accettabili per le TIC, tra cui una connettività internet stabile e a prezzi accessibili e misure di sicurezza come filtri e blocchi di siti.
* Utilizzare le tecnologie in modo responsabile, flessibile, competente e collaborativo.
* Formati digitali accessibili: è importante garantire che i materiali digitali che verranno utilizzati durante la formazione siano accessibili a tutti gli studenti.

## Come strutturare un programma di apprendimento che utilizzi soluzioni digitali

Dopo aver valutato le necessità e fornito eventuali TIC-AT a livello individuale o di classe, gli educatori dovrebbero progettare e attuare un piano di implementazione, considerando il contesto e le condizioni di apprendimento e di interazione [vedi Allegato 2]. Inoltre, è importante presentare modi alternativi per suscitare l'interesse degli studenti, offrendo loro una scelta, creando autenticità e rilevanza per il loro contesto e riducendo al minimo le minacce e le distrazioni. Ciò può sviluppare l'autodeterminazione, l'orgoglio per i risultati raggiunti e aumentare il grado con cui si sentono connessi al proprio apprendimento. Le nuove tecnologie come i simulatori, la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) possono essere integrate nelle piattaforme di apprendimento online e in presenza per sviluppare le competenze chiave degli studenti di tutte le età.

## Come creare una formazione digitale accessibile

Per creare una formazione digitale accessibile, è necessario considerare diversi livelli di lavoro:

* Creazione di contenuti accessibili: sono inclusi testi, immagini, video accessibili, audio e link.
* Accessibilità della lingua: a seconda del pubblico di riferimento, gli stili "Easy-to-read" o "il linguaggio semplificato" possono essere utilizzati. A volte è più adatto un mix di entrambi gli stili.
* Tecnologie assistive: le tecnologie assistive hanno un ruolo importante nel potenziamento delle abilità e nella rimozione delle barriere, oltre a garantire una valutazione efficace di tutti gli studenti.
* Creazione di una comunicazione multimodale: l'uso di diversi canali e strategie di comunicazione può ridurre le barriere alla partecipazione e migliorare la qualità complessiva dell'intervento educativo[[1]](#footnote-2) .
* Sistemi di videoconferenza online accessibili: utilizzo di sistemi che abbiano una funzionalità integrata per fornire sottotitoli, la possibilità di evidenziare gli interpreti della lingua dei segni e che funzionino per le persone che utilizzano tecnologie assistive sia per l'input che per l'output.

In generale, un educatore deve prendere in considerazione molti altri elementi quando realizza una formazione online, al fine di garantire un'esperienza il più possibile accessibile [si veda il capitolo 3.5.6 della versione estesa del manuale DIG-i-READY].

## Conclusione

L'emergenza COVID-19 ha richiesto agli educatori e agli studenti dell'IeFP un importante sforzo per convertire le aule fisiche e i luoghi di lavoro in ambienti di apprendimento digitali. Per prepararsi meglio a future pandemie ed emergenze, è fondamentale identificare le lezioni apprese dalla risposta alla pandemia COVID-19 per rafforzare ulteriormente gli ambienti di apprendimento. Come risultato della ricerca condotta dal progetto DIG-i-READY e delle attività di collaborazione e formazione con gli educatori e gli altri stakeholder dell'istruzione e della formazione professionale dei paesi partner, sono stati identificati dieci elementi chiave che costituiscono la base del processo di transizione al digitale:

1. Supporto tecnico e help desk
2. Supporto metodologico
3. Team di coordinamento e sensibilizzazione
4. Formazione per tutti
5. Dispositivi per tutti
6. Connettività per tutti
7. Ambienti digitali accessibili
8. Protezione dei dati e sicurezza
9. Competenze in materia di accessibilità

10. Monitoraggio e valutazione



# Raccolta di strumenti per ambienti digitali inclusivi

## Introduzione

La raccolta di strumenti DIG-i-READY (un elenco di tutti gli strumenti è disponibile in 4.5) si riferisce a strumenti identificati dai partners del progetto durante la loro attività quotidiana, nonché a strumenti utilizzati negli esempi di buone pratiche del PR1, il catalogo delle buone pratiche DIG-i-READY. La raccolta rappresenta un insieme di strumenti che possono essere utilizzati dagli educatori uno ad uno per creare ambienti di apprendimento digitali inclusivi. Durante l’attività di apprendimento, insegnamento e formazione (LTTA) della durata di una settimana che ha coinvolto stakeholder, operatori ed esperti del settore dell'istruzione e della formazione professionale, sono state individuate opportunità e sfide che sono state discusse e riunite nella seguente sezione.

## Opportunità e sfide degli strumenti utilizzabili in ambienti di apprendimento digitali inclusivi

Le risorse e i materiali online sono più facilmente disponibili rispetto ai materiali tradizionali in classe. Tuttavia, è importante riconoscere che, se non si tiene conto delle esigenze degli studenti con disabilità, gli approcci educativi digitali possono escluderli ulteriormente. Per questo motivo, è fondamentale che gli educatori scelgano con attenzione gli strumenti adatti al loro specifico gruppo di studenti. Utilizzando la tecnologia e i giusti strumenti digitali, l'apprendimento a distanza può essere fattibile e i processi educativi possono essere facilitati. In particolare, gli studenti con disabilità possono trarre grandi benefici dalla partecipazione in un ambiente digitale inclusivo.

Le diverse esigenze di apprendimento possono essere affrontate offrendo metodi alternativi e personalizzati di istruzione e valutazione, come materiali multimediali, discussioni online o valutazioni adattate. Ciò consente agli studenti con disabilità di interagire con il materiale nel modo a loro più congeniale. L'accessibilità digitale, che consiste nel rendere accessibili i contenuti e le tecnologie digitali, è una necessità cruciale per l'inclusione in un ambiente digitale. In questo modo, l'accessibilità digitale può supportare la transizione verso le piattaforme di apprendimento digitali fornendo strumenti e impostazioni appropriate per gli studenti con disabilità.

## Esempi di strumenti per ambienti di apprendimento digitali inclusivi

Strumenti inclusivi ed esempi per realizzare un ambiente di apprendimento digitale inclusivo includono: accessibilità dei documenti; funzioni di accessibilità di windows; modelli linguistici basati sull'intelligenza artificiale o strumenti di riconoscimento delle immagini che utilizzano l'intelligenza artificiale.

* L'accessibilità dei documenti è una tecnica fondamentale di Microsoft Word, come i modelli di stile e i testi alternativi negli ambienti di apprendimento digitale inclusivi.
* Funzioni di accessibilità integrate in Windows: le funzioni di accessibilità integrate in Windows, come la lente di ingrandimento e la modalità ad alto contrasto, possono essere utili per gli studenti non vedenti e per quelli con problemi di vista o anche per quelli con altre disabilità. Queste funzioni possono essere utili per gli studenti che hanno difficoltà a leggere testi piccoli o a distinguere i colori.
* Modello linguistico basato sull'intelligenza artificiale come tecnologia assistiva: ChatGPT ha un potenziale come AT. Durante l'LTTA, formatori, esperti, operatori e studenti hanno percepito ChatGPT come facile da usare e l'interfaccia è apparsa accattivante. Hanno anche apprezzato il supporto per più lingue e hanno trovato utili le risposte alle loro domande. Tuttavia, è necessario sottolineare l'importanza di aumentare la consapevolezza dei limiti di ChatGPT e di tecnologie simili. È fondamentale sottolineare che l'accuratezza delle informazioni non può essere garantita e che tali tecnologie non hanno accesso a dati e informazioni attuali.
* L'AT basata sul riconoscimento delle immagini può essere utile per diversi gruppi di studenti con disabilità. Esempi sono Seeing AI e Google Lens. Seeing AI può aiutare efficacemente gli studenti con disabilità visive, facilitando la navigazione e l'identificazione degli oggetti. Questi strumenti hanno applicazioni più ampie che vanno oltre l'accessibilità, rendendoli versatili e preziosi per compiti come la traduzione, la scansione di codici a barre e il riconoscimento facciale.

## Sintesi

Un ambiente educativo digitale può essere definito dall'uso della tecnologia per colmare il divario tra studenti ed educatori, riducendo al minimo la necessità di interazioni in presenza. Gli strumenti digitali possono avere un notevole potenziale per promuovere l'inclusione degli studenti con disabilità.

Pertanto, è necessario che gli educatori forniscano strumenti adeguati e un ambiente di sostegno per gli studenti con disabilità. La raccolta degli strumenti DIG-i-READY fornisce una serie completa di strumenti già testati e accessibili utilizzati dagli erogatori di IeFP.

## Elenco degli strumenti

| Nome dello strumento | Tipo di strumento |
| --- | --- |
| [Animoto](https://digi-ready.eu/node/106) | Creatore di video |
| [Anton Lernapp](https://digi-ready.eu/node/107) | Applicazione mobile |
| [Avail](https://digi-ready.eu/node/108) | Applicazione mobile |
| [Blackboard Collaborate](https://digi-ready.eu/node/109) | Strumento di teleconferenza |
| [Blackboard Learn](https://digi-ready.eu/node/110) | Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) |
| [Book Creator](https://digi-ready.eu/node/111) | Piattaforma di creazione di contenuti |
| [Bubbl](https://digi-ready.eu/node/112) | Mappa mentale online |
| [Canva](https://digi-ready.eu/node/113) | Strumento di progettazione grafica |
| [Classroomscreen](https://digi-ready.eu/node/114) | Scheda digitale |
| [EduPad](https://digi-ready.eu/node/116) | Lezioni video interattive |
| [EdPuzzle](https://digi-ready.eu/node/115) | Piattaforma software |
| [E-klase](https://digi-ready.eu/node/117) | Sistema elettronico di gestione della scuola |
| [Falstad](https://digi-ready.eu/node/118) | Simulatore di circuito |
| [Google drive/documenti](https://digi-ready.eu/node/119) | Cloud |
| [Google Translate](https://digi-ready.eu/node/120) | Servizio di traduzione |
| [Spazio di lavoro Google](https://digi-ready.eu/node/121) | Una serie di applicazioni di produttività e collaborazione fornite da Google. |
| [Historiana](https://digi-ready.eu/node/122) | Costruttore di attività elettroniche |
| [JAMBA: Piattaforma per la ricerca di lavoro](https://digi-ready.eu/node/123) | Sito web |
| [Kahoot!](https://digi-ready.eu/node/124) | Piattaforma di apprendimento basata sul gioco |
| [LearningsApps](https://digi-ready.eu/node/125) | attività online/creatore di contenuti/ strumento online per creare moduli  di apprendimento |
| [Liveworksheets](https://digi-ready.eu/node/126) | Strumento che trasforma i tradizionali fogli di lavoro stampabili e i compiti in classe (doc, pdf, jpg) in esercizi interattivi online. |
| [Mentimeter](https://digi-ready.eu/node/127) | Piattaforma software, strumento relative alla risposta del pubblico |
| [Microsoft Office (Microsoft 365)](https://digi-ready.eu/node/128) | Software di produttività |
| [Microsoft Teams](https://digi-ready.eu/node/129) | Piattaforma di comunicazione |
| [Miro](https://digi-ready.eu/node/130) | Piattaforma software, scheda digitale |
| [Moodle](https://digi-ready.eu/node/131) | Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) |
| [Accademia online Moodle OB](https://digi-ready.eu/node/132) | Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) |
| [Padlet](https://digi-ready.eu/node/133) | Tela digitale |
| [Paint](https://digi-ready.eu/node/134) | Semplice editor di grafica raster |
| [PDF](https://digi-ready.eu/node/135) | Documento informatico |
| [Phet](https://digi-ready.eu/node/136) | Simulazioni interattive per la scienza e la matematica |
| [Quizlet](https://digi-ready.eu/node/137) | Schede flash |
| [Suite di apprendimento intelligente online Lumio](https://digi-ready.eu/node/138) | Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) |
| [Funzioni text-to-speech e speech-to-text](https://digi-ready.eu/node/139) | tipo di tecnologia assistiva che legge ad alta voce il testo digitale |
| [ThingLink](https://digi-ready.eu/node/140) | Creazione di materiali didattici audiovisivi e storie digitali |
| [Viber](https://digi-ready.eu/node/141) | Messaggistica |
| [WhatsApp](https://digi-ready.eu/node/142) | Messaggistica |
| [Zoom](https://digi-ready.eu/node/143) | Servizio di videotelefonia e chat online |

# Raccomandazioni per un cambiamento sistematico

## Introduzione

Le situazioni di emergenza spesso favoriscono dei cambiamenti. È importante riconoscere i passi compiuti dalle organizzazioni e dalle persone durante queste emergenze per mantenere la vita normale. È altrettanto importante cogliere le lezioni apprese durante le situazioni difficili e consolidare i risultati. La pandemia COVID-19 è stata una di queste emergenze in cui la chiusura forzata delle scuole ha influito sulla vita degli studenti, in particolare di quelli con disabilità. L'adattamento dei corsi e delle classi per gli studenti con disabilità nel settore dell'istruzione e della formazione professionale è stato un compito particolarmente difficile. Sulla base delle lezioni apprese durante la pandemia e dei risultati consolidati del progetto DIG-i-READY, illustrati nei capitoli precedenti di questo Manuale DIG-i-READY, questo capitolo fornisce raccomandazioni per i decisori a livello locale, regionale, nazionale e internazionale. Queste raccomandazioni li aiuteranno a sostenere e facilitare il processo verso una "nuova normalità inclusiva" per i centri e le scuole di IeFP in Europa, e altrove, basata sulla preparazione digitale. Linee guida e raccomandazioni più specifiche per l’organizzazione delle scuole e per il personale sono contenute nel Capitolo 3 del presente Manuale.

## Uno scenario ideale

La formulazione di raccomandazioni presuppone l'esistenza di una situazione ideale o di uno scenario ideale in cui tutte le raccomandazioni sono state implementate. Per il consorzio del progetto DIG-i-READY la situazione ideale può essere riassunta come segue:

1. Sono in atto politiche scolastiche che mirano alla piena partecipazione di tutti gli studenti alle attività. Le pratiche sono basate su queste politiche. Le barriere alla piena inclusione e partecipazione degli studenti con disabilità sono sistematicamente identificate e affrontate. Esistono meccanismi di monitoraggio.
2. Le tecnologie digitali sono regolarmente integrate nelle attività ordinarie e straordinarie dell'istituzione educativa. Gli educatori e gli studenti dispongono di attrezzature personali e personalizzate che li aiutano ad insegnare, apprendere, sviluppare abilità e competenze e sono formati per utilizzare efficacemente gli strumenti tecnologici. L'uso della tecnologia è funzionale, efficace, efficiente e non fine a sé stesso.
3. L'ambiente di apprendimento è accessibile a tutti, versatile e la comunicazione è multimodale. Esistono e vengono sperimentati canali e modalità di comunicazione alternativi.
4. Le attività "online" e "in presenza" sono integrate e la transizione tra le diverse modalità di apprendimento è fluida.
5. L'istituzione scolastica è resiliente in caso di emergenze a medio e lungo termine e tutte le parti interessate sono informate sulle procedure in caso di interruzioni forzate del programma.

Nello scenario ideale raffigurato, l'"inclusione" è considerata un aspetto fondamentale della "resilienza". Un sistema che discrimina in situazioni difficili non è resiliente. Se i sistemi educativi sono coesi, flessibili, capaci di affrontare la diversità senza lasciare indietro nessuno, saranno meno fragili e più resilienti in caso di sfide.

Molte caratteristiche dello scenario ideale sono radicate in quadri politici a livello internazionale e nazionale, i più importanti dei quali sono:

* UNCRPD: la Convenzione non rivendica diritti speciali per un gruppo specifico di cittadini, ma afferma che tutte le persone con disabilità possono godere delle stesse opportunità di chiunque altro.
* Educazione inclusiva: Il primo principio del pilastro europeo dei diritti sociali sottolinea che: "Ogni individuo ha diritto a un'istruzione, a una formazione ed a un apprendimento permanente, di qualità ed inclusivi, al fine di mantenere e acquisire competenze che gli consentano di partecipare pienamente alla società e di gestire con successo le transizioni nel mercato del lavoro". L'istruzione inclusiva deve quindi essere intesa come un'istruzione priva di barriere che offra pari opportunità, programmi e attività di apprendimento concepiti universalmente.
* Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027: l'iniziativa politica rinnovata dell'Unione europea (UE) che definisce una visione comune di un'istruzione digitale di alta qualità, inclusiva e accessibile in Europa e mira a sostenere l'adattamento dei sistemi di istruzione e formazione degli Stati membri all'era digitale. I capitoli 2 e 3 del presente manuale contribuiscono alle due priorità fondamentali del Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-27: Promuovere lo sviluppo di un ecosistema educativo digitale ad alte prestazioni e migliorare le abilità e le competenze digitali per la trasformazione digitale (ad esempio, il quadro delle competenze digitali DIG-i-READY).

## Raccomandazioni

I sistemi educativi tendono ad essere complessi e strutturati. Di conseguenza, l'adozione di innovazioni o la realizzazione di cambiamenti richiede investimenti in termini di tempo, creatività, capacità di gestione e risorse.

Le parti interessate sono molte, tra cui ministeri, autorità educative regionali o locali, direttori e dirigenti scolastici, educatori, studenti, famiglie. Ognuno di loro ha un ruolo con responsabilità, risorse e aspettative. Come in natura, il buon funzionamento dell'ecosistema educativo dipende dalla partecipazione e dalla collaborazione di tutte le parti interessate. Tuttavia, i responsabili politici a livello europeo e le autorità educative nazionali, regionali e locali, ciascuno nell'ambito dei rispettivi ruoli e funzioni, hanno una responsabilità specifica nel guidare e facilitare la transizione verso sistemi educativi più resilienti e inclusivi. Per questo motivo, le seguenti raccomandazioni si rivolgono specificamente a loro.

### Per i responsabili politici a livello europeo

* Per quanto riguarda l'attuazione degli obiettivi fondamentali della Convenzione ONU sui diritti dell'uomo, è necessario un notevole allineamento tra le diverse strategie a livello europeo nelle aree dell'istruzione, dell'occupazione, dell'accessibilità e dell'accesso all'AT digitale. È necessario identificare ulteriori lacune nelle politiche dell'UE in questo ambito, come l'accesso all'AT per coloro per i quali le funzioni di accessibilità presenti nelle tecnologie più diffuse non risolvono tutte le sfide ed i quadri di riferimento per facilitare la transizione tra scuola e lavoro per gli studenti con disabilità.
* La cooperazione tra gli Stati membri che intendono garantire elevati standard di inclusione nell'istruzione deve essere rafforzata. Programmi come ERASMUS+ devono essere ulteriormente rafforzati e devono essere disponibili finanziamenti adeguati per le priorità, rivolte ai gruppi vulnerabili.
* L'accesso per tutti all'istruzione digitale dovrebbe essere una priorità assoluta per le politiche europee. Occorre promuovere ulteriormente la conoscenza della legislazione e dei requisiti in materia di accessibilità.

### Per le autorità educative a livello nazionale

* È importante che i sistemi educativi nazionali in Europa siano ulteriormente allineati tra loro, anche nel caso dell'istruzione e della formazione professionale.
* Rendere il sistema educativo più inclusivo dovrebbe essere una priorità fondamentale. Tutti gli studenti dovrebbero avere le stesse opportunità di sviluppare i propri interessi, talenti e personalità e di acquisire le competenze necessarie per lavorare in un settore professionale vicino alle proprie ambizioni.
* Grazie alla diversità degli approcci e alla lunga tradizione pedagogica, l'Europa è un terreno comune fertile per lo scambio di buone pratiche e l'apprendimento reciproco. I governi nazionali dovrebbero incentivare la collaborazione tra le autorità educative e le scuole dei diversi paesi e mettere a disposizione risorse per visite di studio e scambio.
* Occorre promuovere l'adozione di tecnologie digitali appropriate nelle scuole e l'uso di tecnologie assistive da parte di studenti con disabilità. Le tecnologie acquistate con denaro pubblico devono rispondere ad elevati standard di accessibilità.
* Dovrebbero essere sviluppati e potenziati i programmi nazionali per la formazione degli educatori e di altro personale, coinvolto nella formazione professionale e nell'istruzione, all'uso delle tecnologie digitali nel contesto delle loro attività professionali. Questi programmi dovrebbero basarsi su modelli inclusivi. Dovrebbe essere potenziato l'uso dei quadri di competenze esistenti per lo sviluppo delle capacità.
* Occorre mettere a disposizione risorse per gli investimenti in tecnologia nel settore dell’istruzione e per le scuole che sperimentano nuove forme di insegnamento e apprendimento.

### Per le autorità educative a livello regionale o locale

* A livello locale è importante stabilire un dialogo continuo tra scuole, autorità educative e organizzazioni di genitori e persone con disabilità. Il dialogo dovrebbe concentrarsi sulle barriere che gruppi specifici di studenti incontrano nell'accesso alle opportunità educative disponibili per tutti.
* A livello regionale e locale si dovrebbero sviluppare politiche e piani che supportino le istituzioni scolastiche nella transizione verso modelli organizzativi più inclusivi, resilienti e incentrati sugli studenti. A livello scolastico dovrebbero essere redatti piani d'azione per le situazioni di emergenza.
* Per i sistemi più centralizzati, le autorità locali dovrebbero essere coinvolte nei processi centrali di definizione delle politiche e delle decisioni, nonché nell'assegnazione dei fondi e dei bilanci, al fine di responsabilizzare le autorità locali non solo a sostenere gli studenti e il personale educativo, ma anche a facilitare la transizione tra i livelli educativi e verso una vita indipendente.
* I programmi di formazione gratuita per gli educatori sull'uso degli strumenti digitali nell'istruzione dovrebbero essere inclusi nella formazione in servizio obbligatoria. I risultati e l'impatto di questi programmi dovrebbero essere monitorati.
* È necessario garantire l'accesso a Internet a tutti gli educatori e agli studenti. Dovrebbero essere messi a disposizione delle scuole fondi per collegare in modo continuativo gli studenti che, per valide ragioni, non hanno accesso a Internet.
* A livello locale, la creazione di centri di risorse locali o regionali o di gruppi di supporto dovrebbe essere inclusa nei piani d'azione e nel bilancio. Un centro di risorse locale/comunitario può fornire supporto alle scuole e collegamenti con la comunità locale per facilitare la transizione tra istruzione, vita sociale e occupazione.
* Sviluppare a livello locale/regionale programmi e attività di sensibilizzazione all'accessibilità e all'inclusione che rompano gli stereotipi e le prospettive di beneficenza, sviluppando al contempo una cultura di responsabilità comune e di inclusione.

## 5.4 Conclusioni

Per realizzare un cambiamento sistemico è importante disporre delle politiche corrette. Tenendo presente uno scenario ideale, questo capitolo sulle raccomandazioni per il cambiamento sistemico, volto a realizzare un'educazione digitale inclusiva, identifica le lacune presenti tra le politiche esistenti ed il suddetto scenario ideale. La semplice definizione delle politiche non è sufficiente, ma è altrettanto importante monitorarne l'attuazione. Fornire supporto ai responsabili delle decisioni a livello locale, regionale, nazionale e internazionale che hanno la responsabilità di facilitare il cambiamento nei sistemi educativi per renderli inclusivi. Grazie a queste raccomandazioni è possibile ottenere soluzioni a lungo termine e preparazione in caso di passaggio completo all'istruzione digitale in tempi di crisi.

# Il contesto nazionale: l’Italia

## Introduzione

Il Manuale è completato da questa sezione dedicata alla situazione italiana. Fornisce ulteriori approfondimenti ed elenca altre risorse nazionali utili ad accompagnare il processo di transizione digitale dei centri e delle scuole di formazione professionale. Infine, fornisce raccomandazioni per i responsabili politici nazionali e locali e per i direttori scolastici su come utilizzare al meglio il Manuale.

## VET in Italia

### 6.2.1. Modello organizzativo dell'IeFP: responsabilità istituzionali. Forme e tipi di istituti di istruzione.

Le competenze legislative e amministrative relative alla formazione professionale sono assegnate alle regioni e alle Province che, cofinanziano, insieme al Fondo Sociale Europeo i corsi di formazione organizzati da Centri di formazione professionale pubblici, da enti privati convenzionati e da imprese. I corsi vengono organizzati a tutti i livelli: post-scuola dell'obbligo, post-diploma e diploma universitario, post-laurea. I corsi, in prevalenza gratuiti per i partecipanti, consentono di acquisire competenze e qualifiche richieste dal mercato del lavoro. Il FSE incentiva anche la Formazione continua intesa come adeguamento dei lavoratori - in particolare quelli minacciati dalla disoccupazione, in cassa integrazione o in mobilità - alle trasformazioni industriali e all'evoluzione dei sistemi produttivi. La Regione Emilia-Romagna, in applicazione della D.lgs n.226/2005, con la Legge regionale n.5/2011 ha istituito il sistema di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP). Gli Enti di Formazione Professionale accreditati per il sistema regionale della IeFP sono parte attiva del secondo ciclo di istruzione e, pertanto, si impegnano a garantire le pari opportunità ai loro studenti.

### 6.2.2. Livello di inclusività: numero di studenti con disabilità, tipo di sostegno ricevuto.

Negli accordi attuativi della L.104/1992, promossi dalle Province tra tutte le istituzioni (Servizi Sanitari, Autonomie scolastiche, Enti di Formazione, Scuole paritarie, Comuni e Città metropolitana stessa) che concorrono alla inclusione scolastica dei bambini e alunni con disabilità, si definisce il percorso di inclusione e gli strumenti per l’attuazione. Le Regioni devono assicurare che gli studenti con disabilità, che non possono beneficiare dei metodi di apprendimento convenzionali, possano conseguire una qualifica attraverso attività specializzate presso i centri di formazione professionale. Questo processo tiene conto delle indicazioni fornite dai piani educativi individualizzati (PEI) sviluppati durante il percorso scolastico. A tale scopo, vengono forniti ai centri i mezzi e le attrezzature necessarie. I corsi sono progettati considerando le diverse capacità e necessità degli individui con disabilità, che possono essere integrati in classi regolari o frequentare corsi dedicati o percorsi prelavorativi. ll PEI viene redatto all’inizio di ciascun anno scolastico ed è soggetto poi a verifica. È redatto congiuntamente dalla scuola e dai Servizi (Equipe Psico-Sociosanitaria) con la collaborazione della Famiglia.

### 6.2.3. Grado di digitalizzazione: studi, relazioni, dati ufficiali …

Il processo di digitalizzazione è sostenuto dalla rete dei Centri pubblici per gli ausili, incaricati di raccogliere, conservare e diffondere conoscenze e buone pratiche, corsi di formazione, oltre alle risorse hardware e software, a sostegno delle scuole di formazione professionale. Il suo obiettivo principale è promuovere l'integrazione didattica delle persone con disabilità attraverso l'impiego delle tecnologie. La rete offre un supporto tangibile alle scuole, facilitando l'acquisizione e l'efficiente utilizzo delle tecnologie digitali per l'integrazione scolastica. Originariamente concepita con il progetto NTD (Nuove Tecnologie e Disabilità), la rete è distribuita in modo uniforme su tutto il territorio italiano. Si dedica a fornire consulenza e formazione a insegnanti, genitori e studenti riguardo all'applicazione delle tecnologie a favore degli alunni disabili. Attualmente, sul territorio nazionale operano 100 Centri Territoriali di Supporto. Per sostenere questi centri, il Ministero organizza incontri di formazione e discussione con i referenti regionali per la disabilità e gli operatori dei singoli Centri. I referenti dei CTS sono disponibili per contatti sia da parte dei Dirigenti Scolastici che delle famiglie, nonché degli stessi docenti.

### 6.2.4. Impatto della pandemia: studi, rapporti ufficiali …

Se dati specifici sull’impatto della pandemia sugli alunni con disabilità nei centri di formazione professionale non sono disponibili, si può sottolineare come l'adozione della Didattica a Distanza (DAD) ha costituito una barriera alla partecipazione e all'interazione tra gli studenti. Se già nel 2020-2021 le direttive ministeriali orientavano le scuole a limitare l'uso della DAD, nell'anno 2021-2022, con il Decreto legge 111/2021, si è stabilito che tutte le attività didattiche dovessero svolgersi in presenza. Queste nuove disposizioni, hanno permesso a molti studenti con disabilità di partecipare in presenza anche durante i periodi di restrizioni. In scuole che hanno adottato la DAD (64%), più di 86mila studenti con disabilità hanno seguito le lezioni in presenza mentre il resto della classe era collegato in remoto. Quasi 76mila hanno partecipato online al pari dei loro compagni; la percentuale di esclusi si è ridotta all'1,7%, in calo rispetto al 2,3% dell'anno precedente e al 23% dell'anno scolastico 2019-2020 (per gli altri iscritti la percentuale di esclusi è pari allo 0,4%). Nonostante un aumento nella partecipazione alla didattica, gli aspetti di socializzazione rimangono penalizzati: dei oltre 86mila studenti con disabilità che hanno partecipato in presenza durante la DAD, solo uno su tre ha avuto la possibilità di interagire con i coetanei collegati da remoto. Gli altri hanno partecipato solo con l'insegnante di sostegno, rimanendo isolati dal resto della classe.

## Risorse nazionali

### Organizzazioni, centri di ricerca, progetti

<https://www.agid.gov.it/>

Agenzia per l’Italia digitale

<https://www.miur.gov.it/>

Ministero dell’Istruzione e del Merito

<https://digivet-project.eu/>

Il progetto DigiVET (Creating Digital Content with the Utilisation of Free Online Resources) mira ad affrontare le attuali sfide del settore dell'istruzione e della formazione professionale emerse dalla transizione all'era digitale e l'impatto del COVID-19 nell'erogazione dell'istruzione e della formazione professionale sia per i formatori che per i discenti.

### 6.3.2. Pubblicazioni/risorse web

<https://www.miur.gov.it/scuola-digitale>   
Il Piano Nazionale Scuola Digitale è un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l’innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell’educazione digitale.

<https://www.miur.gov.it/documents/20182/187572/Linee+guida+per+il+diritto+allo+studio+degli+alunni+e+degli+studenti+con+disturbi+specifici+di+apprendimento.pdf/663faecd-cd6a-4fe0-84f8-6e716b45b37e?version=1.0&t=1495447020459>

Linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento

### 6.3.3. Strumenti/piattaforme/risorse didattiche

<https://www.istruzione.it/inclusione-e-nuovo-pei/>  
Il Piano Educativo Individualizzato (PEI) promuove l'inclusione degli studenti con disabilità e garantisce a ciascuno tutto il necessario per partecipare appieno alla vita scolastica e realizzare il suo potenziale.

### 6.3.4. Iniziative di formazione (per educatori e personale scolastico)

<https://inclusione.indire.it/>

“Gli snodi dell’inclusione”: portale e-learning per il personale scolastico che propone un percorso per definizione il fabbisogno dello studente con disabilità e identificare l’ausilio più idoneo per la didattica inclusiva.

<https://www.formazionesumisura.it/foryou/>

Proposta formativa di Mondadori Education e Rizzoli Education costruita sulle esigenze della Scuola, propone un’ampia offerta di corsi destinati alle scuole o ai singoli insegnanti. Tema: transizione digitale e innovazione didattica

<https://www.educazionedigitale.it/>

Piattaforma di formazione sul tema dell’Educazione digitale, per alunni e docenti.

### 6.3.5. Meccanismi di finanziamento per la transizione digitale, per l'AT per gli studenti con disabilità.

<https://pnrr.istruzione.it/>

Il “Piano Scuola 4.0” prevede uno stanziamento di 2,1 miliardi di euro per trasformare 100.000  classi tradizionali in  ambienti innovativi di apprendimento e creare laboratori per le professioni digitali del futuro negli istituti scolastici del secondo ciclo.

<https://ausilididattici.indire.it/>

Anagrafe Nazionale degli Strumenti e degli Ausili Didattici

## Raccomandazioni per i responsabili politici

L’inclusione richiede una rivoluzione radicale dell’apparato istituzionale-organizzativo e didattico dell’ente di formazione, portando a un ripensamento degli spazi (fisici e digitali), dei tempi e in generale delle modalità di accessibilità alle conoscenze, alle relazioni, attraverso pratiche didattiche innovative. È necessario anche al ripensamento delle competenze del docente, che sostiene quotidianamente l’inclusione delle persone con disabilità, non solo sul versante curriculare ma anche socio-culturale. Un’educazione inclusiva si inserisce all’interno di una didattica di qualità, che prevede una progettazione di sostegno della persona con disabilità all’interno della classe, anche grazie all’uso di strumenti digitali e/o tecnologie assistive.

## Raccomandazioni per l’uso del manuale

Questo manuale è uno strumento di studio agile e completo, appositamente concepito per gli educatori e insegnanti dell’IeFP. Frutto dell'esperienza diretta dei partners del consorzio DIG-I READY e del contributo di persone con disabilità e professionisti di Italia, Austria, Cipro, Lettonia e Germania, ambisce a rendere i docenti consapevoli delle finalità, dei fondamenti e degli strumenti per un’educazione inclusiva. Per le sue caratteristiche, è possibile anche approfondire solamente alcuni dei capitoli del manuale.

# Allegati

## Allegato 1: Tabelle degli indicatori

### 7.1.1 Elemento A. Buone prassi

| A1 Impatto positivo | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| A1.1. Aumento del numero di studenti con disabilità le cui esigenze sono soddisfatte |  |  |  |
| A1.2. Procedure per la registrazione delle modifiche |  |  |  |
| A1.3. I risultati delle pratiche possono essere misurati quantitativamente o registrati |  |  |  |
| A1.4. Il cambiamento registrato è sistemico |  |  |  |

| **A2** **Coproduzione** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| A2.1. Le persone sono riconosciute come risorse |  |  |  |
| A2.2. Il modello di erogazione è costruito sulle capacità esistenti delle persone |  |  |  |
| A2.3. Agli studenti, al personale e ai genitori/caregiver viene offerta una serie di incentivi per impegnarsi. |  |  |  |
| A2.4. Reti di sostegno tra pari |  |  |  |
| A2.5. Sfumatura delle distinzioni tra care-givers, professionisti e studenti |  |  |  |

| **A3 Innovazione** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| A3.1. Gli obiettivi sono stati raggiunti |  |  |  |
| A3.2. L'organizzazione è presente sui media, oltre che sui propri social media. |  |  |  |
| A3.3. L'organizzazione intraprende nuovi progetti |  |  |  |
| A3.4. Raccolta di fondi privati |  |  |  |

| **A4 Competenze mirate** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| A4.1. Il soddisfacimento delle esigenze di accessibilità è perseguito |  |  |  |
| A4.2. Il miglioramento delle competenze digitali è perseguito |  |  |  |
| A4.3. Il potenziamento delle competenze sociali è perseguito |  |  |  |

| **A5 Livello di attuazione** | **Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato"** | **Emoticon che significa "in qualche modo c'è"** | **Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione"** |
| --- | --- | --- | --- |
| A5.1. I programmi sono attuati a livello amministrativo |  |  |  |
| A5.2. I programmi sono implementati a livello metodologico |  |  |  |
| A5.3. I programmi sono implementati al livello dell'alunno |  |  |  |
| A5.4. I programmi sono attuati a livello sociale |  |  |  |

### 7.1.2 Elemento B. Sostenibilità

| **B1 Cambiamento istituzionale verso la trasformazione digitale** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| B1.1. Sono possibili interruzioni, incertezze e nuovi accordi. |  |  |  |
| B1.2. Il costo dell'assunzione di rischi è considerato superabile |  |  |  |
| B1.3. I fattori che causano la pressione esterna sono riconosciuti e gestiti |  |  |  |
| B1.4. Vengono riconosciuti e gestiti i valori, i ruoli e le preferenze dei singoli attori in difesa delle norme culturali e che possono causare conflitti. |  |  |  |
| B1.5. Sforzi affermativi da parte degli agenti per preservare i costrutti e le capacità esistenti o per crearne di nuovi. |  |  |  |
| B1.6. La leadership facilita gli investimenti necessari |  |  |  |
| B1.7. Inclusione di nuove informazioni |  |  |  |
| B1.8. Apertura e ricettività alle nuove idee |  |  |  |
| B1.9. Responsabilità e monitoraggio nelle relazioni e nelle interazioni |  |  |  |
| B1.10. Il curriculum, l'istruzione e le pratiche di valutazione sono allineati con i risultati dell'apprendimento. |  |  |  |
| B1.11. L'impegno autentico è l'essenza dei processi di apprendimento |  |  |  |
| B1.12. Le conseguenze ambientali sono considerate |  |  |  |

| **B2 Manutenzione della piattaforma e degli strumenti digitali** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| B2.1. La piattaforma e gli strumenti sono sostenuti finanziariamente a lungo termine. |  |  |  |
| B2.2. Aumento del numero di visitatori e utenti |  |  |  |
| B2.3. Le soluzioni sono efficienti dal punto di vista energetico e rispettose dell'ambiente |  |  |  |

| **B3 Rete e creazione di collaborazioni/continuazione della partecipazione comunitaria** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| B3.1. Utilizzo nei periodi di transizione |  |  |  |
| B3.2. Relazioni interne tra diverse entità e livelli di aggregazione |  |  |  |
| B3.3. Influenza degli attributi delle entità |  |  |  |

### 7.1.3 Elemento C. Accessibilità

| **C1 Disponibilità** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| C1.1. Le opportunità di apprendimento sono diffuse |  |  |  |
| C1.2. Il processo di registrazione ai corsi e alle opportunità di apprendimento disponibili è semplice. |  |  |  |
| C1.3. Le risorse sono disponibili sia in forma digitale che fisica |  |  |  |

| **C2 Usabilità** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| C2.1. Gli studenti comprendono il modo in cui sperimentano i materiali e gli strumenti di apprendimento digitali. |  |  |  |
| C2.2. Gli studenti sono soddisfatti dell'uso dei materiali e degli strumenti didattici digitali. |  |  |  |
| C2.3. Gli studenti possono raggiungere il loro obiettivo con l'uso di particolari materiali e strumenti di apprendimento digitali. |  |  |  |
| C2.4. I test di usabilità specifici sono stati eseguiti con successo |  |  |  |

| **C3 Digitale/accessibilità** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| C3.1. Le risorse ed i contenuti web sono sviluppati tenendo conto delle Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web. |  |  |  |
| C3.2. Le caratteristiche di accessibilità sono attivate/implementate in base alle preferenze individuali. |  |  |  |
| C3.3. I requisiti di accessibilità sono implementati per l'accesso fisico e l'interazione con la tecnologia. |  |  |  |
| C3.4. I requisiti di accessibilità sono implementati per l'accesso cognitivo e la comunicazione con e attraverso la tecnologia. |  |  |  |

| **C4 Progettazione universale e progettazione universale per l'apprendimento** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| C4.1. L'ambiente di apprendimento è progettato in base ai principi dell'Universal Design. |  |  |  |
| C4.2. I contenuti e i materiali didattici sono progettati e presentati in modo da garantire che le informazioni chiave siano ugualmente percepibili da tutti i discenti. |  |  |  |
| C4.3. Gli studenti hanno a disposizione una varietà di opzioni per orientarsi ed esprimersi nel processo e nell'ambiente di apprendimento. |  |  |  |
| C4.4. Il processo di apprendimento, i contenuti e i materiali forniscono molteplici opzioni di coinvolgimento per un gruppo eterogeneo di studenti. |  |  |  |

### 7.1.4 Elemento D. Inclusività

| **D1 Creare culture digitali inclusive** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| D1.1. Le dichiarazioni di missione e di visione dell'IeFP stabiliscono valori inclusivi. |  |  |  |
| D1.2. Il linguaggio utilizzato in tutte le comunicazioni dell'IeFP è privo di stereotipi in tutti i suoi aspetti. |  |  |  |
| D1.3 La gestione e l'intera pianificazione dell'IeFP rispettano la diversità e si impegnano a sviluppare le competenze e il pieno potenziale di ogni singolo allievo. |  |  |  |
| D1.4. Il lavoro di squadra, la collaborazione e la co-progettazione sono inclusi come strategie fondamentali nella pianificazione dell'amministrazione e dell'intero sistema di IeFP. |  |  |  |
| D1.5. L'accessibilità delle procedure di definizione dell'IeFP è mantenuta e verificata in modo proattivo. |  |  |  |
| D1.6. Risposte e strategie per affrontare cambiamenti pianificati o inattesi per evitare pratiche discriminatorie. |  |  |  |

| **D2 Produrre politiche inclusive negli ambienti digitali** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| D2.1. Le sessioni introduttive per il nuovo personale includono aspetti relativi all'inclusione digitale e all'accessibilità. |  |  |  |
| D2.2. I documenti e le procedure amministrative sono inclusivi in termini di linguaggio e processi. |  |  |  |
| D2.3. Le attività di sviluppo del personale aiutano il personale a rispondere alla diversità dei discenti. |  |  |  |
| D2.4. I piani d'azione per le emergenze includono misure relative all'accessibilità e alla disabilità. |  |  |  |
| D2.5. Esistono una politica e un codice di condotta per affrontare la discriminazione e il bullismo. |  |  |  |
| D2.6. Esiste un meccanismo/strategia di monitoraggio dell'accessibilità e degli adattamenti ragionevoli. |  |  |  |
| D2.7. Le risorse sono distribuite in modo equo |  |  |  |

| **D3 Evoluzione delle pratiche digitali inclusive** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| D3.1. La pianificazione del curriculum prevede opzioni di differenziazione e personalizzazione. |  |  |  |
| D3.2. Le barriere all'accesso, all'apprendimento e alla comunicazione sono identificate e valutate e le soluzioni tecnologiche digitali sono riconosciute come un mezzo per rimuovere le barriere. |  |  |  |
| D3.3. Le opportunità di partecipazione al processo di apprendimento con l'uso della tecnologia digitale sono create per tutti gli studenti e sono monitorate e valutate in base agli obiettivi individuali e curricolari. |  |  |  |
| D3.4. Gli educatori/lo staff si concentrano sulla creazione di esperienze di apprendimento positive, orientate al successo e che favoriscono l'apprendimento attraverso attività di apprendimento autentiche in ambienti digitali. |  |  |  |
| D3.5. Gli studenti che necessitano di attrezzature personali (tecnologie assistive) per partecipare alle attività di apprendimento sono incoraggiati a farne uso. |  |  |  |
| D3.6. L'organizzazione dell'ambiente educativo (fisico e digitale) è tale che le tecnologie/gli strumenti digitali sono facili e accessibili da usare. |  |  |  |
| D3.7. Le risorse didattiche e di apprendimento sviluppate sono inclusive e accessibili con l'uso della tecnologia digitale. |  |  |  |

### 7.1.5 Elemento E. Aspetti etici dell'apprendimento digitale

| **E1 Privacy e sicurezza negli ambienti digitali** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| E1.1. Utilizzo e gestione dei dati personali degli utenti secondo modalità etiche e compatibili con il rispettivo quadro normativo. |  |  |  |
| E1.2. Rispettare il diritto alla privacy degli utenti e trattare i loro dati personali. |  |  |  |
| E1.3. Utilizzare e gestire i dati personali degli utenti sulla base del loro consenso. |  |  |  |

| **E2 Contrastare i pregiudizi** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| E2.1. Consapevolezza dell'esistenza di pregiudizi sociali nei materiali e nelle comunicazioni digitali. |  |  |  |
| E2.2. Responsabilità nel combattere i pregiudizi sociali e nell'astenersi dal replicare e diffondere online in modo acritico materiale di parte. |  |  |  |
| E2.3. Evitare la discriminazione riflessa nei contenuti o nella partecipazione online |  |  |  |

| **E3 Equità e pari opportunità nell'uso della tecnologia digitale** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| --- | --- | --- | --- |
| E3.1. Creare versioni accessibili del materiale digitale per garantire pari opportunità di partecipazione agli ambienti digitali. |  |  |  |
| E3.2. Tenere conto degli ostacoli alla partecipazione paritaria creati dal divario digitale e fornire modi per aggirarli. |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **E4 Accuratezza, integrità e trasparenza negli ambienti digitali** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| E4.1. Astenersi dal caricare e/o condividere online informazioni false o imprecise. Fornire un accesso facile e completo alle informazioni e alla loro fonte. |  |  |  |
| E4.2. Riconoscere e rispettare la proprietà intellettuale in termini di paternità, proprietà e restrizioni del copyright del materiale online. |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **E5 Netiquette e responsabilità** | Emoticon con un'espressione perplessa che significa "non ancora iniziato" | Emoticon che significa "in qualche modo c'è" | Emoticon che fa il gesto dell' ok con la mano e significa "completamente in posizione" |
| E5.1. Trattare con rispetto gli altri utenti di Internet e dei social media. |  |  |  |
| E5.2. Astenersi dall'utilizzare un linguaggio dispregiativo e/o che incita l'odio e il pregiudizio. |  |  |  |
| E5.3 Assumere la responsabilità dei contenuti digitali creati, caricati, approvati e diffusi online. |  |  |  |
| E5.4 Condividere le conoscenze con altri utenti del web |  |  |  |
| E5.5 Divieto di spamming su Internet e sui social media |  |  |  |

## Allegato 2: "Io e la tavola dei media”

Fostering Social Media Literacy Competences through Interactive Learning Sets for Adults with Disabilities" - "Programma di apprendimento per educatori che supportano adulti con disabilità[" https://www.memedia-project.eu/](https://www.memedia-project.eu/)

| **Argomento** | **Domande** |
| --- | --- |
| **Obiettivo** | Quale tipo di disabilità?  Quali sono le competenze iniziali?  Quanti studenti? |
| **Facilitatore e contesto** | Chi è il facilitatore? (insegnante, educatore, genitore, psicologo)  In quale contesto opera? (scuola, famiglia, altri contesti) |
| **Numero di incontri** | Quanti incontri pensate di organizzare? |
| **Tempistica** | Quanto durerà l'incontro? |
| **Obiettivo primario** | Qual è l'obiettivo principale degli incontri? |
| **Obiettivo secondario** | Esiste un obiettivo correlato? |
| **Contenuti didattici** | Qual è il contenuto di ogni incontro o serie di incontri? |
| **Metodi di apprendimento** | Come volete lavorare? Quali metodi volete utilizzare? (approccio collaborativo, dal basso verso l'alto o dall’alto verso il basso, studi di casi, giochi di ruolo). |
| **Attività di apprendimento** | Che tipo di attività vorreste svolgere? (attività di gruppo, quiz, creazione di strumenti, ecc.)? |
| **Risorse didattiche** | Quali sono le vostre risorse informative? Ci sono strumenti disponibili che usereste con i vostri studenti? |
| **Valutazione** | Come valutate l'acquisizione delle competenze? (questionari, osservazioni degli educatori, strumenti ad hoc) Esistono schemi o griglie scientifiche da utilizzare? |



**Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o della Commissione europea, né l'Unione europea né la Commissione europea possono esserne ritenute responsabili.**

Copyright © Consorzio DIG-i-READY 2023 Tutti i diritti riservati.



1. 1 A. Mangiatordi, G. Pastori, V. Pagani, A.S. Sarcinelli, L. Menegola (2019) DESIGN FOR INCLUSION IN UNA

   EUROPA LINGUISTICAMENTE E CULTURALMENTE DIVERSA: SFIDE NELLO SVILUPPO DI UN'EUROPA VIRTUALE

   AMBIENTE DI APPRENDIMENTO, Atti EDULEARN19, pp. 7472-7481. [↑](#footnote-ref-2)