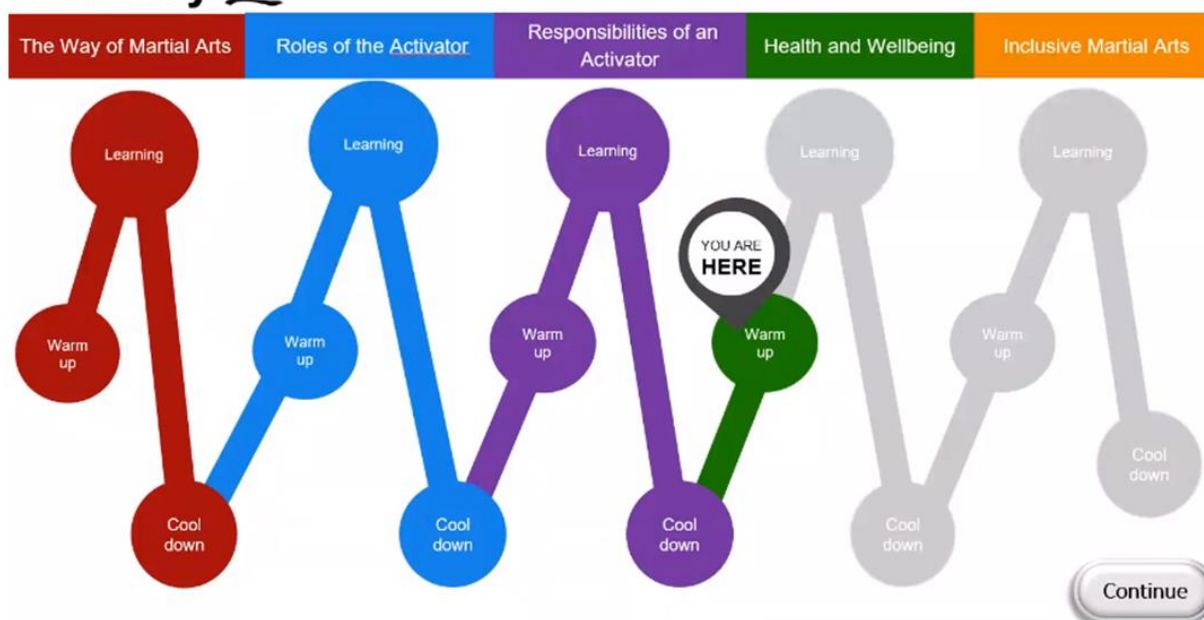


# ***PARTICIPATION AND RECREATION THROUGH INCLUSIVE MARTIAL ARTS EDUCATION AND E-LEARNING***



## **Best Practice Report on Inclusive E-Learning**

### **The Way 道**



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

## CONTENUTI

<b>A. SUMMARIO .....</b>	<b>3</b>
<b>B. COS'E' L' E-LEARNING? .....</b>	<b>6</b>
1. E-learning: Definizione .....	6
2. Tipologia di tecniche e-learning .....	7
2.1. E-learning inclusiva.....	7
2.2. Enriched face-to-face (apprendimento faccia a faccia arricchito) .....	7
2.3. Blended learning (apprendimento misto) .....	8
2.4. E-learning 2.0 o social learning .....	8
3. La forza dell' e-learning .....	8
4. I benefici dell' e-learning .....	9
4.1. Per i tutor .....	9
4.2. Per gli studenti .....	9
5. I limiti dell' e-learning .....	10
6. Migliorare la qualità dell' E-learning.....	10
6.1. Criteri di riconoscimento e certificazione europea.....	10
6.2. Domande chiave per le buone pratiche inclusive di e-learning .....	12
<b>C. GUIDA ALLE PRATICHE INCLUSIVE DI E-LEARNING .....</b>	<b>13</b>
1. L'approccio di qualità secondo l' European Centre of Excellence for e-Learning (2004) .....	13
2. L'approccio di qualità secondo Ulf-Daniel EHLERS (2003).....	14
3. L'approccio di qualità secondo Badrul Khan (2004).....	15
4. L'approccio di qualità secondo EIFEL.....	17
5. The Centre for University Education's Quality Approach, University of Ottawa, Canada.....	18
6. L'approccio di qualità secondo l' University of Laval, Canada .....	19
7. L'approccio di qualità secondo Eleonora Guglielman .....	20
8. L'approccio di qualità secondo l' Istituto Tecnologie Didattiche.....	21
<b>D. SELEZIONE DI BUONE PRATICHE INCLUSIVE DI E-LEARNING .....</b>	<b>22</b>
1.1 The Living Book: Incrementare la lattura per la vita.....	22
1.2 Riabilitazione dall'ictus.....	24

1.3	Musica terapia .....	27
2.	Francia .....	31
2.1	Scuola europea dell'impreditorialità .....	31
3.	Grecia.....	31
3.1	Vocational education learning .....	31
4.	Irlanda e Regno Unito .....	33
4.1	Partecipazione, Ricreazione e Inlcusione attraverso l'educazione delle arti marziali .....	33
5.	Italia.....	37
5.1	Apprendimento inclusivo nelle arti marziali.....	37
5.2	Apprendimento inclusivo nello sport per supportare le vittime di violenza.....	41

## A. Sommario del progetto

***PRIMAE è un progetto Erasmus + Innovazione che mira a creare e-learning accessibile e qualifiche per persone con e senza disabilità per diventare allenatori di arti marziali, tutor, valutatori, assicuratori di qualità e insegnanti dal livello 2 in su.***

PRIMAE affronta la strategia Europa 2020 per una crescita inclusiva intelligente, sostenibile e attiva, che fissa obiettivi per sollevare almeno 20 milioni di persone dalla povertà e dall'esclusione sociale e per aumentare l'occupazione della popolazione di età compresa tra i 20 ei 64 anni al 75%. Le iniziative faro della strategia Europa 2020, tra cui la Piattaforma contro la povertà e l'esclusione sociale e l'Agenda per nuove competenze e nuovi posti di lavoro, sostengono gli sforzi per raggiungere questi obiettivi.

**Povertà e povertà lavorativa:** nell'UE 28 nel 2013, circa il 19% della popolazione di età pari o superiore a 16 anni nell'UE-28 con limitazioni di attività era a rischio di povertà. I valori più elevati sono stati osservati in Portogallo (14%), Grecia (21%) e Romania (22%). Nel 2013, il 68% della popolazione dell'UE-28 di età pari o superiore a 16 anni e con qualche limitazione di attività sarebbe stata a rischio di povertà senza il sostegno statale. Il 12% delle persone occupate e con limitazioni di attività era a rischio di povertà.

**Esclusione sociale:** Eurostat AROPE ha dimostrato che il 30% è a rischio di povertà o esclusione sociale e la disuguaglianza di genere può raddoppiare il tasso di esclusione sociale tra le persone con disabilità.

**Disoccupazione:** meno del 50% delle persone con disabilità con difficoltà di attività fondamentali sono impiegate nell'UE.

**Istruzione:** secondo Eurostat, le persone con disabilità abbandonano l'istruzione e l'apprendimento prima delle persone senza disabilità, con solo il 25% che ottiene il 1° o il 2° stadio dell'istruzione terziaria. I giovani con disabilità hanno anche il doppio delle probabilità di essere NEET.

Ulteriori ostacoli all'integrazione sociale per le persone con disabilità includono mobilità e trasporti, accesso agli edifici, accesso all'istruzione, accesso alle attività ricreative e discriminazione.

Tuttavia, la tecnologia consente anche alle persone con disabilità profonde, composte o complesse di comunicare senza aiuto, dando loro indipendenza e privacy che non è possibile quando hanno bisogno di fare affidamento sull'assistenza. Un vantaggio significativo è che, quando si comunica online attraverso una piattaforma di e-learning, una disabilità potrebbe non essere visibile, il che rimuove le barriere causate dalle reazioni delle persone o dalla discriminazione nei confronti della persona disabile.

#### **Raggiungere gli obiettivi dell'UE:**

- ❖ il coaching e la formazione per allenatori attraverseranno i confini
- ❖ il riconoscimento e la convalida del KSC, richiesto sia a livello nazionale che europeo
- ❖ la strategia dell'UE per l'inclusione sociale e le pari opportunità
- ❖ incoraggiare la partecipazione allo sport e all'attività fisica (linee guida dell'UE sull'attività fisica)
- ❖ occupazione, imprenditorialità e istruzione
- ❖ promuovere attività di volontariato nel lavoro giovanile, inclusione sociale, pari opportunità e consapevolezza dell'importanza dell'attività fisica a vantaggio della salute
- ❖ parità di accesso per tutti.

I curricula PRIMAE saranno progettati per includere moduli di teoria del coaching su:

Coaching inclusivo. Coaching adulti e bambini. Ruoli e responsabilità. Sessioni collegate e progressive. Pianificazione della sessione. Sviluppo delle abilità.

Politiche. Procedure. Salvaguardia e protezione dei bambini e degli adulti vulnerabili. Comunicazione. Stile di coaching. Nutrizione. Idratazione. Equità e uguaglianza. Adattamenti e modifiche. Psicologia. Fisiologia e anatomia. Protezione dati. Farmaci nello sport. Consapevolezza della disabilità. Insegnamento. Apprendimento. Valutazione.

Partner coinvolti nell'implementazione del progetto

- ❖ Ikkaido LTD (Regno Unito) - Coordinatore
- ❖ Areadne OE (Grecia)
- ❖ Futuro Digitale (Italia)
- ❖ Euro-Net (Italia)
- ❖ Ikkaido Inclusive Martial Arts (Irlanda)
- ❖ Stockholm Vastra Idrottsforening for Funktionsnedsatta (Svezia)
- ❖ Università di Cipro (Cipro)
- ❖ Aux couleurs du DEBA (Francia)



*This work is licensed under a Creative Commons* : Attribution-Non Commercial-No Derivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)



*Le informazioni e le opinioni contenute in questo documento sono state sviluppate dagli autori / partner sopra elencati nel quadro del progetto PRIMAE, finanziato dalla Commissione europea ERASMUS +, cooperazione per l'innovazione e scambio di buone pratiche, Azione - Partenariati strategici per educazione degli adulti. 2019-1-UK01-KA204-061975.*

## **B. Cos'è l' e-learning?**

### **1. E-learning: Definizione**

L'e-learning, che si traduce in apprendimento online, riunisce tutti i metodi che consentono l'apprendimento con mezzi elettronici.

L'e-learning è, quindi, l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per scopi educativi, come sottolineato dalla Commissione Europea, che ha definito l'e-learning nel 2001 come "l'uso delle nuove tecnologie multimediali e di Internet per migliorare la qualità dell'apprendimento attraverso l'accesso a risorse e servizi, nonché scambi e collaborazione a distanza."<sup>1</sup>

L'e-learning è ora disponibile in vari settori e varie forme: software educativo per le scuole, campus virtuali per le università, applicazioni per l'apprendimento dei dipendenti nelle aziende o MOOC per l'autoapprendimento.

L'e-learning learning può:

- ❖ Essere realizzato in modo autonomo
- ❖ Essere guidato da un facilitatore

Hanno quindi un ruolo significativo nella pianificazione delle attività e nel facilitare le attività di apprendimento per i partecipanti.

Utilizza due set di strumenti di comunicazione:

- ❖ asincrono (indipendente dal tempo) significa: l'uso di e-mail, forum di discussione, wiki e altri strumenti condivisi: pubblicazione, blog, webcast
- ❖ strumenti sincroni (in tempo reale): contatto dal vivo tramite messaggistica istantanea, sondaggi, lavagne interattive o condivisione dello schermo, strumenti di condivisione delle applicazioni, webcast in diretta per conferenze audio e video.

---

<sup>1</sup> [<https://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2001:0172:FIN:EN:PDF>]

## 2. Tipologie di tecniche e-learning

Le tecniche di e-learning si distinguono in base alla presenza fisica del tutor e alle tecniche di comunicazione preferite

La comunicazione può essere sincrona (diretta, in particolare tramite videoconferenza) o asincrona (indiretta, mettendo a disposizione un forum di discussione, ad esempio).

È possibile stabilire una tipologia di e-learning tra le seguenti:

- ❖ e-learning inclusivo;
- ❖ Apprendimento faccia a faccia migliorato;
- ❖ Apprendimento misto;
- ❖ E-learning 2.0 noto anche come apprendimento sociale.

### 2.1. e-learning inclusivo

L'e-learning inclusivo è quando l'apprendimento è reso completamente disponibile per gli studenti online. Gli studenti hanno accesso a una piattaforma con corsi e forniscono follow-up per raggiungere gli obiettivi.

L'e-learning inclusivo è un percorso individualizzato in cui l'e-learning fa parte della logica di apprendimento autodiretto accompagnato dall'assistenza metodologica o dall'assegnazione in alcuni casi di un tutor a distanza.

Ma affinché questi corsi e-learning inclusivi funzionino, è necessario che lo studente riceva un tutor nell'uso della piattaforma di apprendimento e possa fare riferimento a qualcuno che possa fornire risposte se necessario.

Data l'autonomia del discente, è inoltre necessario che la piattaforma del corso sia aggiornata regolarmente (con materiali del corso, esercizi, video) e abbia una linea per risolvere eventuali problemi tecnici.

### 2.2. Enriched face-to-face learning

L'apprendimento faccia a faccia prevede che il contenuto è arricchito con strumenti di apprendimento online.

Questo modello presuppone che il tutor integri fasi che coinvolgono l'apprendimento a distanza ad un certo punto dell'insegnamento. Pertanto, possono offrire agli studenti risorse digitali o esercizi pratici sotto forma di quiz, questionari o giochi da svolgere.

Questo tipo di apprendimento supporta le organizzazioni nel migliorare i corsi faccia a faccia riducendo i costi associati e migliorando la qualità



dell'apprendimento tramite il rafforzamento con altri metodi di insegnamento, compreso l'e-learning.

Tuttavia, ciò richiede una notevole quantità di lavoro per il tutor, che deve fornire il corso faccia a faccia e creare le risorse digitali necessarie verificando che gli studenti effettivamente utilizzino queste risorse

### **2.3. Blended learning**

A differenza dell'apprendimento faccia a faccia arricchito, l'e-learning viene utilizzato principalmente per integrare l'insegnamento, mentre l'apprendimento misto implica la combinazione dell'apprendimento faccia a faccia con moduli di e-learning personalizzati.

L'apprendimento misto consente di adattare l'insegnamento all'individuo abbinando l'apprendimento faccia a faccia con un'esplorazione più profonda attraverso l'e-learning adattato alle esigenze dello studente e scelto in consultazione con il tutor. Pertanto, il contenuto dell'insegnamento può essere molto diverso a seconda della persona che riceve il tutor, della sua conoscenza precedente e se è fisicamente presente o meno.

Questo approccio pedagogico fa parte della tendenza delle classi capovolte incoraggiando gli studenti a ricercare, esplorare e imparare come apprendere, invertendo il modo di apprendere in modo che sia veramente guidato dallo studente, dando priorità alle lezioni a casa e ai compiti in classe.

Questo tipo di apprendimento misto è una tendenza innovativa e moderna supportata dalle organizzazioni educative secondo il barometro dell'e-learning dell'Association des Industriels du Numérique de l'Education et de la Formation (AFINEF)<sup>2</sup>.

### **2.4. E-learning 2.0 o social learning**

La nozione di e-learning 2.0 si riferisce all'evoluzione del web. A differenza degli inizi dell'e-learning, che è ancorato alla trasmissione della conoscenza verticale dell'apprendimento-apprendimento, l'e-learning 2.0 è una forma di e-learning più sociale e collaborativa. Questo cambiamento è legato all'evoluzione degli strumenti digitali e allo sviluppo di blog e wiki, social network e forum di scambio.

Più specificamente, l'e-learning 2.0 è l'apprendimento attraverso l'utilizzo di tecnologie di comunicazione, come i social network o Moocs.

L'e-learning 2.0 utilizza giochi sociali, giochi in rete trasmessi su piattaforme collaborative e apprendimento attraverso il gioco e la ludicizzazione.

---

<sup>2</sup> <https://www.afinef.net/barometre-e-learning/>



Questo tipo di apprendimento include anche Moocs (Massive Open Online Course), che sono corsi online aperti a tutti. Lanciati nelle università americane nel 2011, collegano insegnanti, esperti e studenti che comunicano esclusivamente tramite Internet. Gli studenti utilizzano le risorse create dagli insegnanti e disponibili con accesso gratuito e senza diritti.

Tuttavia, secondo Moocs, alcuni sono più simili a corsi di e-learning inclusivi (xMOOC), mentre altri si concentrano sull'interazione tra studenti (cMOC), che consentono la creazione o lo sviluppo di contenuti.

### 3. La forza dell' e-learning

L'e-learning offre molti vantaggi che l'apprendimento tradizionale non fornisce.

E-learning:

- ❖ Può essere seguito in modo asincrono o sincrono. Tradizionalmente, l'e-learning è asincrono, il che significa che non c'è tempo predefinito per gli studenti per completare il modulo. Ognuno può seguirlo al proprio ritmo. Lo studente può dedicare del tempo ad assimilare bene i concetti. Tuttavia, sono ora disponibili opzioni di e-learning sincrone, come conferenze web e chat. Il vantaggio dell'e-learning è che hai una scelta!
- ❖ Ha una portata globale. Ospitando i tuoi moduli di e-learning sul web, persone da tutto il mondo possono accedervi. Non è necessario prevedere costi di viaggio elevati o organizzare riunioni remote in più fusi orari.
- ❖ si estende a diversi tipi di dispositivi. I moduli online possono essere riprodotti su un computer e su dispositivi mobili, come smartphone o tablet. Ciò significa che i moduli di e-learning possono essere letteralmente nelle mani delle persone che ne hanno bisogno in qualsiasi momento.
- ❖ È disponibile quando se ne presenta la necessità. Oggi, gli strumenti di authoring sono così facili da usare che è possibile creare, pubblicare e condividere un modulo in poche ore. Quindi, puoi fornire ai tuoi dipendenti l'apprendimento di cui hanno bisogno quando ne hanno veramente bisogno.
- ❖ È più efficace. Puoi creare un modulo di e-learning e dividerlo facilmente con migliaia di studenti invece di ospitare sessioni di apprendimento faccia a faccia ogni volta che se ne presenta la necessità.

### 4. I benefici dell' e-learning

Che l'organizzazione sia un'università, una scuola o un'azienda, l'e-learning è una tecnica che presenta molti vantaggi sia per i tutor che per gli studenti.

#### **4.1. I benefici dell' e-learning per i tutor**

L'e-learning consente di diffondere l'apprendimento a tutti gli alunni indipendentemente dalle barriere geografiche e senza i problemi dell'interfaccia con lo studente.

L'utilizzo di strumenti digitali per l'apprendimento aiuta a limitare alcuni dei costi associati all'apprendimento faccia a faccia ed è facilmente adattabile grazie alle tecnologie digitali. Gli strumenti di e-learning possono essere facilmente adattati aggiungendo documenti, video o eliminando parti diventate obsolete.

Gli strumenti di apprendimento online consentono di tenere una registrazione scritta dell'apprendimento svolto. Ciò è particolarmente utile per l'apprendimento svolto nelle aziende perché il datore di lavoro ha l'obbligo di formare i propri dipendenti e l'e-learning dimostra che l'apprendimento ha avuto luogo.

#### **4.2. I benefici dell' e-learning per gli studenti**

Dal punto di vista dello studente, l'apprendimento online ha anche numerosi vantaggi.

In primo luogo, i corsi di e-learning sono adattabili alle esigenze. Gli studenti che hanno già una conoscenza di base di una materia non sono obbligati a rivedere gli elementi che conoscono. Possono partecipare a contenuti più avanzati, mentre coloro che sono nuovi a un argomento possono concentrarsi sull'introduzione al materiale.

L'e-learning è anche flessibile e adattabile. Mentre l'apprendimento faccia a faccia è sempre pianificato in una data e in un luogo fissi, l'e-learning consente allo studente di decidere quando e dove sarà tutorato (ad eccezione dell'apprendimento online sincrono, dove devi essere connesso all'orario concordato per la videoconferenza ).

#### **5. I limiti dell' e-learning**

L'e-learning presenta anche alcuni inconvenienti.

L'e-learning è progettato per essere completato in modo indipendente dallo studente. Tuttavia, su alcuni argomenti tecnici, questo può essere difficile. In questo contesto, può essere necessaria la presenza di un tutor per rispondere alle domande, cosa che non può sempre essere il caso, in particolare per l'apprendimento completamente online.

Inoltre, l'apprendimento da solo non è necessariamente motivante. A parte brevi video per introdurre un argomento, la mancanza di motivazione per la formazione da soli è una critica ricorrente degli strumenti di apprendimento

digitale. L'apprendimento in totale autonomia richiede un certo grado di autodisciplina.

D'altra parte, l'uso di strumenti digitali può essere inaccessibile ad alcune persone. Per chi non ha esperienza nell'utilizzo della tecnologia di base, l'obbligo di formarsi su una piattaforma digitale può essere vissuto solo come un vincolo e una fonte di stress.

L'e-learning è un potente strumento di apprendimento che rivoluziona il modo in cui insegniamo e insegniamo materiali e pedagogia. Sebbene questo sistema non sia adatto a tutti i tipi di apprendimento, l'e-learning è in costante crescita da diversi anni, secondo il barometro AFINEF, nelle istituzioni educative e nelle imprese.

## 6. Migliorare la qualità dell' E-learning

### 6.1. Criteri di riconoscimento e certificazione europea

Il programma Open Ecbcheck (programmi di e-learning e istituzioni nel rafforzamento delle capacità internazionali) della Fondazione europea per la qualità nell'e-learning mira ad aiutare le istituzioni che offrono apprendimento in e-learning a sviluppare la loro capacità di valutare i loro programmi di e-learning. Questo programma incoraggia anche il miglioramento continuo dei curricula online attraverso la collaborazione e il confronto tra pari (apprendimento al banco), che dovrebbe aiutare a migliorare la qualità della produzione.

Per le istituzioni, Open Ecbcheck crea un ambiente partecipativo con accesso a strumenti e raccomandazioni per le loro pratiche. Le istituzioni possono anche ricevere un marchio di qualità basato su criteri stabiliti dalla comunità.

Ad esempio, l' "Open Ecbcheck Quality Criteria for Institutions" è un documento di autocontrollo per aiutare a identificare i punti di forza e le aree di miglioramento fino al livello di certificazione desiderato.

I criteri di qualità includono:

#### ❖ Istruzione e apprendimento

- Per studenti
- Per i dipendenti (insegnanti, tutor, facilitatori, valutatori, IQA)
- Per servizi di supporto all'apprendimento
- Per risorse di apprendimento

#### ❖ Strategie organizzative e innovazione

- In che modo la qualità dell'apprendimento online è integrata nella strategia organizzativa e come viene stimolata l'innovazione?

### ❖ I processi organizzativi

- Come vengono documentate le attività di apprendimento?
- Attrezzature e infrastrutture
- Come vengono utilizzate le tecnologie per supportare l'apprendimento ottimale, inclusa l'affidabilità del sistema e la protezione dei dati?

### 6.2. Domande critiche per le buone pratiche di e-learning

Lo sviluppo e l'erogazione dell'apprendimento a distanza non riguardano solo l'avvicinamento delle TIC ai potenziali discenti. Ci sono molte domande da considerare quando si identificano le buone pratiche.

In che modo i fornitori di apprendimento:

- ❖ Sviluppano contenuti online basati su solidi principi pedagogici piuttosto che sui requisiti della tecnologia?
- ❖ Verificano che i contenuti online siano facili da usare e da navigare?
- ❖ Forniscono contenuti online che non siano solo "testo online"?
- ❖ Sviluppano contenuti online che coinvolgano e aiutino gli studenti ad apprendere e che possano essere valutati utilizzando situazioni lavorative reali pertinenti?
- ❖ Offrono opportunità di apprendimento sincrono e asincrono?
- ❖ Identificano e utilizzano strumenti di apprendimento online appropriati e software per lo sviluppo di contenuti?
- ❖ Stabiliscono e mantengono rapporti con le comunità regionali?
- ❖ Adattano le risorse alle comunità regionali?
- ❖ Trovano e supportano tutor appropriati?
- ❖ Forniscono uno sviluppo professionale appropriato ai tutor che lavorano a distanza?
- ❖ generano considerazioni culturali nei processi di sviluppo, consegna e valutazione?
- ❖ Forniscono accesso a opportunità di erogazione e valutazione appropriate per gli elementi pratici del corso quando consegnato a distanza?
- ❖ Identificano il miglior software e opzioni ICT?
- ❖ Sviluppano un senso di comunità e fanno sondaggi agli studenti
- ❖ Sviluppano e favoriscono le relazioni tra studenti, tutor e responsabili / amministrazione RTO?
- ❖ Rispondono rapidamente ed efficacemente alle domande degli studenti?
- ❖ Forniscono opportunità educative flessibili per soddisfare le esigenze degli studenti?

- ❖ Contestualizzano il corso per le esigenze specifiche degli studenti?
- ❖ Forniscono supporto linguistico e alfabetico?

### **C. Benchmarking di guide alle pratiche inclusive di e-learning practices**

#### **1. La qualità dell'approccio secondo l' European Centre of Excellence for e-Learning (2004)**

Il Centro europeo di eccellenza per l'e-learning ha pubblicato una guida di buone pratiche per le parti interessate<sup>3</sup> dell'e-learning. È stato stabilito un quadro comune sia per i concetti di qualità (standard e codici di condotta) in relazione alle risorse (materiale didattico, personale docente, ecc.) Sia per i processi (informazione, amministrazione, progettazione dell'apprendimento, tutoraggio, ecc.) dell'e-learning.

Gli standard che si applicano alla qualità delle risorse e dei processi di e-learning devono essere distinti da quelli che si applicano alle tecnologie utilizzate nell'erogazione dell'e-learning.

Per mantenere un alto livello di qualità, il processo di apprendimento deve includere le 8 fasi nel loro ordine corretto (Informazioni sul cliente, Negoziazione, Informazioni alla persona, Negoziazioni sulla scelta del corso individuale, Iniziazione, Consegna dell'e-learning, Validazione della qualità audit, Valutazione della "qualità percepita"), in cui sono presenti i seguenti elementi:

- ❖ Tenere conto delle aspettative del cliente;
- ❖ La definizione degli obiettivi educativi;
- ❖ Lo sviluppo di una soluzione che tenga conto dei parametri organizzativi, cognitivi e psico-pedagogici dello studente;
- ❖ L'integrazione della procedura di valutazione più efficace per lo studente per determinare la misura in cui gli obiettivi sono stati raggiunti.
- ❖ L'implementazione di soluzioni di e-learning utilizza una gamma completa di strumenti tecnologici classificati in diverse categorie (tecnologie abilitanti, produzione di contenuti, supporto per gli studenti, risorse per l'applicazione di standard).

Il National Learning Network raccomanda lo sviluppo di piccole unità o "learning objects". Ogni piccola unità è progettata per raggiungere un obiettivo educativo in 10-30 minuti, con circa 20 minuti ottimali.

---

<sup>3</sup> <https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide%20de%20bonnes%20pratiques%20%C3%A0%20l'usage%20des%20acteurs%20du%20e-learning.pdf>

La guida alle buone pratiche nella pratica dell'e-learning è stata creata per promuovere lo sviluppo dell'e-learning di qualità. Questa guida copre tutti gli approcci al controllo della qualità nell'istruzione in generale e soprattutto nell'e-learning.

## 2. La qualità dell'approccio secondo Ulf-Daniel EHLERS (2003)

Ulf-Daniel EHLERS ha dimostrato i diversi significati della parola "qualità" e i diversi livelli di qualità (qualità del contesto, struttura, processo, prestazioni e impatto). Ogni partecipante all'e-learning percepisce la qualità a modo suo.

Ehlers classifica la qualità in sette diverse categorie:

- ❖ tutoring,
- ❖ collaborazione,
- ❖ tecnologia,
- ❖ costi / vantaggi,
- ❖ trasparenza delle informazioni, a struttura dell'apprendimento,
- ❖ didattica.

Ciascuno di questi aspetti deve essere considerato quando si affronta adeguatamente la questione della qualità nel settore dell'e-learning.

Il metodo di analisi statistica per raggruppamento gli ha permesso di classificare i discenti secondo 4 tipologie di profili:

- ❖ **Gli individualisti** sono orientati al contenuto. Apprezzano materiali di apprendimento di alta qualità e preferiscono imparare da soli sulla base di scenari di apprendimento personalizzati. Questo tipo di studente non ha bisogno di contattare un tutor o passare attraverso l'interazione e il supporto.
- ❖ **Gli studenti orientati ai risultati** attribuiscono un'elevata priorità all'apprendimento per il lavoro e la pratica. Non hanno bisogno di essere in contatto diretto con un tutor, né hanno bisogno di passare attraverso l'interazione e il supporto.
- ❖ **Gli studenti pragmatici** si concentrano sul soddisfare le loro esigenze personali e preferiscono raccogliere informazioni e consigli dal loro istruttore.
- ❖ **Le avanguardie** sono essenzialmente orientate all'interazione, al confronto e alla comunicazione. A loro piace variare i mezzi di comunicazione, lavorare in gruppi di apprendimento virtuali e utilizzare nuove tecnologie. Tali individui preferiscono inoltre ricevere supporto personalizzato, informazioni e consigli da un tutor.

Per concludere, possiamo dire che un servizio di e-learning di alta qualità deve essere una soluzione su misura e flessibile adattata alle esigenze specifiche dei discenti.

Dallo studio emerge che un concetto di qualità soggettiva per l'apprendimento online deve tener conto di fattori di influenza più ampi rispetto ai soli aspetti didattici o tecnologici.

Gli studenti vogliono essere supportati nel loro processo di apprendimento autodiretto da una rete di azioni di accompagnamento che possono essere descritte come servizi di apprendimento. Sembra anche che i requisiti di qualità degli studenti si riferiscano all'intero processo di apprendimento continuo e non solo al processo di apprendimento stesso. Pertanto, anche i prerequisiti per l'apprendimento (qualità delle strutture) e i risultati (qualità del prodotto) sono cruciali per i discenti.

Garantire la qualità dell'e-learning, quindi, significa garantire la competenza da apprendere. Gli studenti sono così in grado di organizzare processi di apprendimento di alta qualità e sfruttare al massimo le possibilità del sistema di apprendimento.

### 3. La qualità dell'approccio secondo Badrul Khan (2004)

Ha proposto un framework a 8 tracce: istituzione, pedagogia, tecnologia, progettazione dell'interfaccia, valutazione, gestione, coaching ed etica.

#### 1. La dimensione istituzionale riguarda:

- ❖ Le questioni amministrative (es. Valutazione dei bisogni, motivazione degli studenti, organizzazione e cambiamenti, finanziamento e ritorno sull'investimento, partnership con altri istituti, marketing e reclutamento, ammissioni, sostegno finanziario, registrazione e pagamenti, cambio di ciclo e livello, rapporti con ex studenti )
- ❖ Questioni accademiche (ad esempio convalida, qualità dell'istruzione, monitoraggio del personale e dei docenti, carico di lavoro, dimensione della classe, diritti di proprietà intellettuale, ecc.)
- ❖ Servizi per studenti (es. Pre-registrazione, orientamento, consulenza e assistenza, sviluppo della capacità di apprendimento, supporto per studenti con disabilità, biblioteca, servizi di tutoraggio, mediazione in caso di contenzioso, servizi sociali, newsletter, ecc.).



## **2. La dimensione pedagogica dell'e-learning include l'insegnamento e l'apprendimento.**

- ❖ Analisi di contenuti, target di riferimento, obiettivi e mezzi,
- ❖ Approccio concettuale, organizzazione, metodi e strategie pedagogiche.

Ecco alcuni dei metodi e delle strategie dell'e-learning: presentazione, dimostrazione, esercizi e pratiche, tutorial, giochi, simulazioni, giochi di ruolo, discussioni, interazione, costruzione di modelli, animazione di gruppo, collaborazioni, dibattiti, viaggi di studio, apprendistati, casi di studio e motivazione.

**3. La dimensione tecnologica** esamina i problemi dell'infrastruttura tecnica nell'ambiente di e-learning, compresa la pianificazione dell'infrastruttura (ad esempio piani tecnologici, standard, metadati, oggetti educativi, hardware e software (ad esempio LMS, LCMS, ecc.).

**4. Il design dell'interfaccia** si riferisce alla presentazione e all'atmosfera dei programmi di e-learning in generale. Questa dimensione include la progettazione di pagine e siti con testi di contenuto, navigazione, funzionalità e accessibilità.

**5. La valutazione** include la valutazione degli studenti ma anche la valutazione della qualità del coaching e dell'apprendimento pedagogico.

**6. La gestione dell'e-learning** riguarda il mantenimento dell'ambiente di apprendimento e la distribuzione delle informazioni.

**7. L'accompagnamento** include l'assistenza online (ad esempio consulenza / assistenza educativa, assistenza tecnica, consulenza professionale e altri servizi online) e risorse (online o dal vivo) necessarie per ottimizzare l'ambiente di apprendimento.

**8. Le considerazioni etiche** dell'e-learning riguardano l'influenza sociale e politica, la diversità culturale, le tendenze attuali, la diversità degli studenti e la loro situazione geografica, l'accessibilità delle informazioni, l'etichetta e le questioni legali (ad es. Politiche e linee guida, privacy, plagio, copyright, eccetera.).

#### 4. La qualità dell'approccio secondo EIFEL

(European Institute for E-Learning) e LIFIA (Forum for Learning Innovations) hanno sviluppato la "Guide to Open Standards eQuality for Learning" (Open eQLs) o (Open eQuality Learning Standards)<sup>4</sup> Questi standard tengono conto delle aspettative degli utenti e si basano sul consenso con i fornitori. È stato proposto un nuovo quadro per garantire la qualità nell'apprendimento basato sulla tecnologia. **Contiene 12 punti:**

- ❖ pianificazione strategica,
- ❖ quadro / programma,
- ❖ cooperazione,
- ❖ sviluppo dell'apprendimento,
- ❖ marketing,
- ❖ introduzione di attività didattiche,
- ❖ introduzione (informazione e apprendimento),
- ❖ realizzazione,
- ❖ assistenza per gli alunni,
- ❖ assistenza per insegnanti,
- ❖ banca dati centralizzata,
- ❖ valutazione.

Il framework si concentra principalmente sull'analisi del processo di sviluppo:

- ❖ Supporto istituzionale,
- ❖ Sviluppo dell'apprendimento
- ❖ Insegnamento / apprendimento,
- ❖ Struttura dell'apprendimento,
- ❖ Assistenza offerta allo studente,
- ❖ Assistenza fornita agli insegnanti
- ❖ Valutazione.

Secondo il Centro europeo di eccellenza, l'e-learning deve promuovere l'integrazione sociale delle persone con disabilità e non produrre ancora più discriminazione attraverso la tecnologia. L'e-learning deve aderire ai principi sviluppati nella Carta Europea per l'Inclusione Digitale e Sociale sviluppata da un

---

<sup>4</sup> <https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide%20de%20bonnes%20pratiques%20%C3%A0%20l>

gruppo di esperti nel quadro dell "e-learning for e-inclusion"<sup>5</sup> progetto sostenuto dall'iniziativa di e-learning dell'UE.

Gli esperti di tecnologia e gli sviluppatori di apprendimento sono invitati a rispettare le linee guida e gli standard per ottimizzare la funzionalità e l'accessibilità delle apparecchiature. I potenziali utenti possono includere persone con disabilità fisiche o mentali, persone con disabilità visive o uditive e disabilità multiple.

## 5. The Centre for University Education's Quality Approach, University of Ottawa, Canada

Le pratiche di insegnamento inclusivo<sup>6</sup> mirano a ridurre al minimo l'impatto di confini funzionali e rimuovere le barriere all'apprendimento sperimentate dagli studenti con disabilità. L'inclusione riguarda la creazione di un ambiente di apprendimento accessibile soddisfacendo i vari bisogni di apprendimento piuttosto che rispondere a pochi bisogni espressi.

Gli studenti di tutti i ceti sociali, in particolare gli studenti con disabilità, possono incontrare ostacoli all'apprendimento.

Gli studenti con disabilità invisibili, come disturbi dell'apprendimento, disturbo da deficit di attenzione, problemi di salute mentale, ecc., Sono a rischio di affrontare varie barriere: stress associato alla gestione del tempo, difficoltà di concentrazione sul compito da svolgere, difficoltà di interazione con gli altri, difficoltà con l'adattamento ai cambiamenti, livelli di energia più bassi, difficoltà nell'affrontare una figura di autorità, elaborazione delle informazioni, lettura, gestione dello stress, ecc.

**Cosa possono fare gli educatori per rimuovere le barriere all'apprendimento?**

**Come si possono adattare i corsi?**

- ❖ Strategia 1: riflettere su obiettivi, bisogni di apprendimento e metodi di insegnamento
- ❖ Strategia 2: promuovere l'apprendimento dinamico e molteplici metodi di insegnamento
- ❖ Strategia 3: offrire agli studenti varie opzioni per dimostrare la loro comprensione del contenuto (valutazione)
- ❖ Strategia 4: fornire materiale accessibile, scritto o online, in formato PDF, MS Word, Powerpoint o Excel.

Per mettere lo studente al centro del proprio insegnamento e rispettare la variabilità degli stili di apprendimento, gli educatori devono prima riflettere sulle loro pratiche e riconoscere i propri valori e aspettative per creare e mantenere

---

<sup>6</sup> <https://www.uottawa.ca/respect/sites/www.uottawa.ca.respect/files/accessibilite-guide-inclusion-fr-2013-10-30.pdf>

un ambiente di apprendimento armonioso e accogliente. L'uso di vari metodi per essere il più inclusivo possibile, l'interazione con gli studenti, l'insegnamento della materia e la valutazione dell'apprendimento sono tutte variabili importanti.

## 6. La qualità dell'approccio secondo l'University of Laval, Canada

L'approccio pedagogico inclusivo<sup>7</sup> consente di rispondere all'aumento della diversità degli studenti. L'approccio pedagogico inclusivo persegue i seguenti obiettivi:

- ❖ Promuovere la motivazione degli studenti per garantire la perseveranza scolastica;
- ❖ Promuovere l'inclusione di tutti gli studenti soddisfacendo le loro diverse esigenze;
- ❖ Ridurre la stigmatizzazione degli studenti con disabilità.

Oltre a portare benefici agli studenti con disabilità, l'approccio pedagogico inclusivo è anche vantaggioso per tutti gli studenti.

I professori della Laval University, che hanno partecipato a un programma per supportare lo sviluppo di un approccio pedagogico inclusivo, hanno scoperto che questo approccio ha favorito il coinvolgimento e la motivazione degli studenti senza abbassare i requisiti universitari. L'approccio inclusivo consente di adattare le strategie pedagogiche per portare le competenze di ogni persona allo stesso livello.

La guida messa in atto dalla Laval University offre ai docenti diversi moduli [Va notato di sfuggita la qualità del Design di questo supporto, che è molto arricchito da questionari e tabelle di valutazione da tenere durante lo sviluppo di questi 5 moduli.]<sup>8</sup>:

### ❖ **Modulo 1:** Esplorazione dell'approccio inclusivo

Questo primo modulo esplorerà i concetti teorici necessari per l'adozione della pedagogia inclusiva attraverso la concezione universale dell'apprendimento (CUA).

### ❖ **Modulo 2:** Mappatura del percorso da modificare con obiettivi finali:

1. Identificare i fattori di variabilità tra gli studenti del corso;
2. Descrivi il corso che desideri modificare.

### ❖ **Modulo 3:** identificare soluzioni per l'inclusione nelle barriere di apprendimento con l'obiettivo di:

---

<sup>7</sup> [https://www.enseigner.ulaval.ca/sites/default/files/guide\\_app\\_inclusive.pdf](https://www.enseigner.ulaval.ca/sites/default/files/guide_app_inclusive.pdf)

<sup>8</sup> It should be noted in passing the quality of the Design of this support, which is very enriched by questionnaires and evaluation tables to be kept throughout the development of these 5 modules.

1. Identificare potenziali ostacoli all'apprendimento nel corso;
2. Identificare le modifiche ai materiali del corso, ai metodi di insegnamento e alle attività di valutazione.

❖ **Modulo 4:** Sperimentazione con pratiche di insegnamento inclusivo con l'obiettivo di:

1. Pianificare l'implementazione di eventuali modifiche identificate o necessarie;
2. Implementazione di queste modifiche.

?

❖ **Modulo 5:** Riflettere sulle pratiche di insegnamento inclusivo

1. Conduci un'analisi riflessiva della tua esperienza di apprendimento inclusivo;
2. Effettuare le regolazioni necessarie.

Questo libro di accompagnamento è completato da due allegati che forniscono molte risorse aggiuntive:

- ❖ Risorse per creare materiali accessibili e metodi di insegnamento inclusivi e attività di valutazione.
- ❖ Risorse per pianificare l'implementazione dei cambiamenti.

## 7. La qualità dell'approccio secondo Eleonora Guglielman

Guglielman ha sollevato la questione dell'accessibilità dell'e-learning<sup>9</sup> e ha affrontato il problema da due diverse prospettive:

- ❖ accessibilità tecnica (accesso alla piattaforma di apprendimento online);
- ❖ accessibilità educativa.

Una progettazione sistemica di corsi online accessibili dovrebbe derivare da una progettazione partecipativa che coinvolga esperti del settore, educatori, esperti tecnici, esperti di disabilità, operatori di supporto e utenti finali.

Un modello di riferimento deve essere adattabile ai diversi tipi di disabilità, centrato sul discente e basato su un insegnamento individualizzato; l'intero processo può essere riassunto in un quadro con tre fasi principali: progettazione, progettazione pedagogica e progettazione tecnologica.

Nella pre-progettazione, Eleonora Guglielman fa riferimento a teorie e paradigmi di apprendimento per dare una struttura teorica al modello pedagogico e alla progettazione dell'ambiente di apprendimento. Affronta i seguenti argomenti:

- ❖ Vincoli: risorse umane / economiche, tempi di implementazione, numero di utenti

---

<sup>9</sup> [https://www.researchgate.net/publication/221549754\\_E-learning\\_and\\_Disability\\_Accessibility\\_as\\_a\\_Contribute\\_to\\_Inclusion](https://www.researchgate.net/publication/221549754_E-learning_and_Disability_Accessibility_as_a_Contribute_to_Inclusion)

- ❖ Obiettivi: curricula e conoscenza del settore da sviluppare.
- ❖ Users
- ❖ i tipi di disabilità e le loro specifiche esigenze educative.

Una classificazione generale delle disabilità può essere suddivisa come segue: menomazione sensoriale; difficoltà speciali di apprendimento (lettura e scrittura); disturbo dell'attenzione; disabilità mentali e intellettuali; disabilità multiple.

L'autore invita inoltre il lettore a utilizzare la Classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute (ICF), stabilita dall'OMS.

La fase di pre-progettazione è svolta dai bisogni, dall'analisi e dalla definizione dei requisiti del discente.

La progettazione pedagogica comprende la scelta di metodi e strategie didattiche seguendo il modello pedagogico; l'organizzazione e l'implementazione dei contenuti e delle risorse didattiche da programmare, la selezione della comunicazione e degli strumenti di interazione; la progettazione e l'organizzazione del supporto educativo da parte di docenti, tutor e personale specializzato di supporto.

Il design tecnologico è la fase in cui l'ambiente virtuale di apprendimento è progettato e pianificato, descrivendo la comunicazione, l'architettura e l'interfaccia; gli standard di accessibilità tecnica devono essere rispettati.

### **Gli elementi di innovazione nella ricerca:**

La ricerca mira a esplorare l'accessibilità e fornire raccomandazioni a coloro che sono coinvolti nella progettazione di e-learning per studenti con disabilità. In un contesto internazionale, alcuni autori iniziano a preoccuparsi dell'accessibilità dell'apprendimento; mostrano che c'è una mancanza di conoscenza di strumenti, metodi e approcci di accessibilità specifici da una prospettiva didattica. Gli studi e le ricerche sopra citati su questo argomento propongono quadri e modelli generali ma non spiegano come dovrebbero essere progettate e pianificate le attività di apprendimento.

Non esiste ancora una ricerca sulla progettazione dell'e-learning accessibile che consideri sia la dimensione tecnologica che quella pedagogica in Italia. Non è adattato alle esigenze degli studenti con disabilità e non c'è consapevolezza di approcci incentrati sull'utente, come il design partecipativo e il design universale.

L'utilizzo dell'e-learning nelle università italiane è un fenomeno relativamente recente: non esistono linee guida per progettare un corso accessibile che garantisca pari opportunità di apprendimento per tutti. Attualmente, gli e-tutor che offrono corsi online non hanno le competenze necessarie in materia di

accessibilità e bisogni speciali, quindi non possono supportare efficacemente gli studenti con disabilità nell'accesso all'apprendimento.

Questa ricerca mira a contribuire al dibattito sull'accessibilità:

?

- ❖ affrontare il problema in tutte le sue dimensioni educative,
- ❖ integrare le regole tecniche e le linee guida esistenti con una nuova prospettiva sull'accesso a tutte le attività di apprendimento che si svolgono in un ambiente virtuale.

## 8. La qualità dell'approccio secondo l'Istituto Tecnologie Didattiche, Italia

Nel campo dell'istruzione, il software di e-learning si sta evolvendo rapidamente. Sebbene stia diventando più efficiente, sofisticato e attraente per la maggior parte degli studenti, la capacità di particolari studenti di usarli in modo efficace diventa più critica.

L'approccio di qualità mette in discussione il modo in cui gli insegnanti si sentono sulla loro capacità o disponibilità a realizzare la missione di costruire una classe veramente "inclusiva" sfruttando appieno le possibilità offerte dalla tecnologia. L'Istituto ha scelto due software per il suo studio <sup>10</sup>.

**Essediquadro** offre una chiara panoramica dei prodotti disponibili e altre informazioni (riepilogo del contenuto, dominio, argomento, utenti target, strategia educativa, prerequisiti, ecc.). Fornisce supporto e guida per l'integrazione di software e multimedia nel processo di insegnamento e apprendimento fornendo sondaggi sull'argomento, rapporti in classe e altro ancora.

**Aessedi:** Questo software fornisce l'accesso a esperimenti pilota e best practice nel campo dell'e-Inclusion. Aessedi presenta due diversi ambienti: il primo è pensato per supportare la progettazione e lo sviluppo di un progetto educativo; l'altro è utilizzato per visualizzare, rivedere e commentare i programmi educativi esistenti.

I piani di insegnamento (anche unità di insegnamento / apprendimento) possono essere progettati da alcuni insegnanti / autori, quindi adattati e riutilizzati da altri insegnanti in diversi contesti educativi.

Di conseguenza, il sistema offre agli insegnanti / autori l'opportunità di produrre piani pedagogici strutturati, riflettendo allo stesso tempo sulle attività da svolgere e sul loro valore educativo. Fornisce agli insegnanti / lettori esempi e suggerimenti su come condurre attività educative.

---

<sup>10</sup> [http://www.ictliteracy.info/rf.pdf/e-learningpapers\\_ICT.pdf](http://www.ictliteracy.info/rf.pdf/e-learningpapers_ICT.pdf)



## D. Selezione di buone pratiche di e-learning inclusivo

### 1. Cipro

#### 1.1 The Living Book: Augmenting reading for life

**Luogo:** Nicosia, Cipro - European University Cyprus

**Persona di contatto:** Prof. Katerina Mavrou: [k.mavrou@euc.ac.cy](mailto:k.mavrou@euc.ac.cy)

**Sitoweb del progetto:** <https://thelivingbook.eu/>

**Pagina facebook:** <https://www.facebook.com/TheLivingBookProject>

**Programma generale:**

- Affrontare il rendimento insufficiente degli studenti (9-15) con disabilità migliorando le capacità di lettura e aumentando la motivazione attraverso un approccio innovativo alla lettura e un corpus di risorse (piani di lezione, materiali didattici e materiali di apprendimento per educatori e genitori-educatori).
- Consentire agli studenti (età 9-15) di sviluppare le loro capacità di lettura e altre competenze chiave e trasferibili (ad es. Abilità digitali, imparare a imparare, pensiero critico, capacità di collaborazione).
- Dare priorità agli alunni provenienti da contesti svantaggiati, compresi gli alunni con disabilità.
- Migliorare gli insegnanti per adottare pratiche innovative e trattare con gruppi diversificati di discenti.
- Coinvolgere i genitori nelle attività di lettura a casa.

**Profilo dello studente:** studente (età 9-15 anni "), inclusi studenti con disabilità.

**TIC utilizzate:** tecnologie assistive digitali progettate. La realtà virtuale nell'istruzione.

**Metodi:** Il progetto mirava a progettare e attuare un programma di sviluppo per educatori e professionisti fondato su vari corpi di ricerca correlati, tra cui l'educazione inclusiva e l'inclusione digitale. Il programma è stato testato durante la primavera-autunno 2018 con una serie di seminari pratici di sviluppo professionale.

**Valutazione:** la valutazione delle principali intuizioni acquisite dalla sperimentazione pilota dei corsi Virtual Teacher e Virtual Parent-Tutor, e la sperimentazione in aula di follow-up nei paesi partner del progetto, utilizzando il seguente processo;

Test pilota di corsi per insegnanti virtuali e genitori-tutor virtuali (seminari di sviluppo professionale faccia a faccia, insegnanti virtuali come ricercatori d'azione, attività pratiche con strumenti).

- Follow-up della sperimentazione in classe (sondaggio post studentesco, scambi di studenti a breve termine).



**Modello del corso: sono disponibili diversi modelli:**

<https://livingbook.cerides.eu/>

- Programma di sviluppo professionale per insegnanti virtuali
- Programma di apprendimento genitore-tutor virtual
- Strumenti AR
- Insegnanti STEM di realtà virtuale: programma di sviluppo professionale



Example from one of the courses - <https://livingbook.cerides.eu/>

"Augmented Teacher" Professional Development Programme <sup>Q</sup>



Teacher: [Constadina Charalambous](#)  
 Teacher: [Katerina Mavrou](#)  
 Teacher: [Maria Meletiou Mavrotheris](#)  
 Teacher: [Gino Roncaglia](#)

An intercultural blended professional development course targeting European elementary and middle school (ages 9-15) teachers, that will promote teaching to read as a transversal skill for all educators regardless of discipline.

Overall Course Aim: Develop teachers' knowledge & skills in teaching and learning using the Living Book approach through exposure to innovative learning methodologies and resources, and cross-cultural exchange of experiences and ideas

Enable teachers, regardless of discipline, to:

- Exploit the LIVING BOOK methodology to foster students' motivation towards reading and to improve their reading skills.
- Exploit the LIVING BOOK methodology to help strengthen the development of a cluster of key and transversal competencies: digital skills, learning to learn, critical thinking, cooperative and collaborative skills, etc.
- Use strategies for increasing the level of participation and achievement of the most unmotivated learners from disadvantaged households.
- Functionally integrate various types of AR tools and resources provided by the Living Library platform with existing core curricular ideas.
- Develop a long-lasting transnational community of "Augmented Teachers", who advise and support each other about classroom practices and pedagogy relating to Augmented Reading.

**Comunicazione con gli studenti:** interazione attraverso la piattaforma Moodle.

**Supporto degli studenti:** l'uso della tecnologia assistiva nell'istruzione può andare oltre l'accesso fisico e l'accessibilità. In un'era digitale, la tecnologia assistiva è un mezzo per modificare e ridefinire l'ambiente di apprendimento per creare opportunità e culture di inclusione digitale nelle scuole, riconoscendo il valore aggiunto dell'integrazione tecnologica nel coinvolgimento degli studenti disabili e riconoscendo l'interazione multiforme tra persona, tecnologia e l'ambiente.

**Considerazioni culturali:**

<sup>Q</sup>Le linee guida del libro vivente: linee guida metodologiche per gli insegnanti per implementare l'approccio del libro vivente.

<sup>Q</sup>

- ❖ The Living Library e toolkit: la piattaforma OER Multilingual offre a insegnanti e studenti strumenti online (libri, toolkit, comunità sociale) e set multilingue di programmi di lezioni pratiche.

- ❖ Corso di sviluppo professionale misto per "insegnanti virtuali", corso di sviluppo professionale misto per insegnanti e altri educatori coinvolti nelle attività di apprendimento dei genitori.

## 1.2 Riabilitazione da ictus

**Luogo:** Limassol, Cipro – Cyprus Stroke Association (CSA)

**Persona di contatto:** Marina Charalambous: [marina.charalambous@cut.ac.cy](mailto:marina.charalambous@cut.ac.cy)

**SitoWeb:** <https://stroke.org.cy/>

**Pagina Facebook :** <https://www.facebook.com/strokecyprus/>

### **Programma generale:**

Si rivolge agli adulti con disabilità (25-65) sopravvissuti a un ictus. L'obiettivo principale del programma è sviluppare capacità di lettura e conversazione e capacità di mobilità attraverso la pratica digitale.

Alcuni punti importanti da notare sul programma:

- Consente ai ricercatori di adottare pratiche innovative e di trattare con gruppi diversificati di discenti.
- Richiede i membri della famiglia coinvolti a casa.
- I risultati sono stati positivi, ma ovviamente non sostituiscono la pratica dal vivo.
- L'obiettivo principale è aumentare l'autostima e l'accettazione di sé.

**Profilo degli studenti:** adulti con disabilità (età 25-65 anni)

**ICT utilizzate:** Zoom, Skype, Kahoot, PowerPoint, Wordwall

**Metodi:** il programma è stato adattato ai contesti digitali a causa della pandemia COVID-19 e di solito è condotto dal vivo attraverso seminari pratici.

La terapia consiste in 4 esercizi; Ripetizione, compito di denominazione, corrispondenza e esercizio imperativo "Fallo". Nella prima, i pazienti devono ripetere ciò che dice il terapeuta, tipicamente parole che vengono usate quotidianamente.

Il secondo esercizio consiste nel mostrare un'immagine e i pazienti devono pronunciare ciò che vedono. L'ultimo consiste nel "comandare" al partecipante di fare qualcosa come "alzare la mano destra" e il paziente deve seguire l'"ordine".

L'obiettivo è usare frasi, pronunciarle fluentemente e riconoscere ed eseguire movimenti che potrebbero aver dimenticato.

**Valutazione:** ancora da completare. Si basa sull'esperienza dei terapeuti.

**Modello del corso:** il modello della lezione è suddiviso in diverse fasi. Non c'è un calendario poiché c'è più attenzione alla qualità che alle tempistiche.

Activity session offered to persons with aphasia after Stroke that are now being offered online mode



<https://stroke.org.cy/>

**Supporto degli studenti:** prima della pandemia di Covid-19, ogni settimana venivano offerte sessioni gratuite. Ora alcune di queste sessioni vengono offerte online.

Speaker explaining how to identify a stroke



<https://stroke.org.cy/>

### 1.3 Musica terapia

**Luogo:** Limassol, Cipro

**Persona di contatto:** Panagiota Kapnisi: [panagiota.kapnisi@gmail.com](mailto:panagiota.kapnisi@gmail.com)

**Pagina Facebook:** [Music Therapist- Panagiota Kapnisi | Facebook](#)

**Programma generale:**



- Musicoterapia per adulti affetti da afasia nella clinica di riabilitazione della CSA (Cyprus University of Technology) a Limassol.
- Musicoterapia per adulti con disabilità multiple (difficoltà di apprendimento, disabilità motorie) nella Fondazione Theotokos.
- Musicoterapia per bambini e adolescenti con difficoltà di apprendimento (autismo, sindrome di Down, sindrome di Alstrom ecc.) E con altri ritardi nello sviluppo (privatamente e nel centro terapeutico della Croce Rossa)
- Musicoterapia per bambini e adolescenti con aprassia ed epilessia (centro terapeutico della Croce Rossa).
- Musicoterapia per adulti dopo anossia o gravi danni cerebrali (ospedale privato).

**Profilo dello studente:** bambini (3 - 10); Adolescenti (12 - 16 anni); Adulti (29-75+)

**ICT utilizzate:** Zoom

**Metodi:** in ogni caso, è necessaria una valutazione per determinare ciò di cui il paziente ha bisogno. È necessario definire obiettivi terapeutici chiari e applicare tecniche specifiche per raggiungere l'obiettivo predefinito e aiutare il paziente. Il metodo principale della musicoterapia è l'improvvisazione musicale clinica: la musica viene creata in base all'umore, allo stato e ai suoni del paziente. Quindi, la musica viene creata dal paziente, il che gli fa sentire che ciò che suonano viene ascoltato. La comunicazione, quindi, avviene attraverso il processo di creazione della musica (piuttosto che il discorso).

Il musicoterapista abbina la musica che crea con la musica, i suoni o lo stato creati dai pazienti. Possono essere applicate molte altre tecniche, come ad esempio: suonare / cantare una canzone che il paziente conosce (per attivare un ricordo - e aiutare il paziente a ricordare le cose (Alzheimer, afasia, pazienti con danni cerebrali). La scrittura di canzoni è un'altra tecnica che può essere applicata .

**Valutazione:** i risultati sono migliori se le sessioni si svolgono più volte alla settimana.

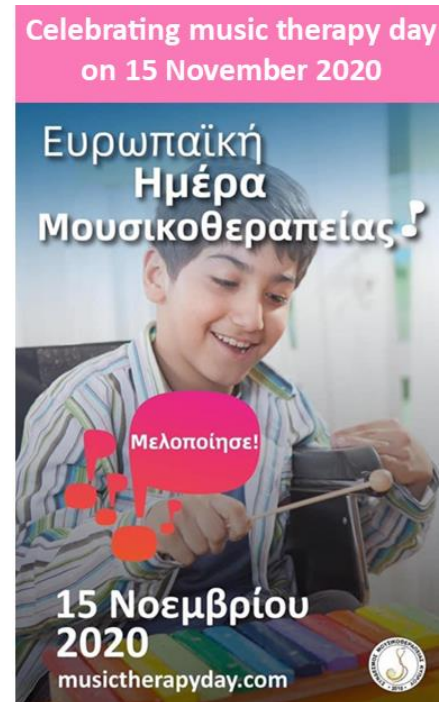
**Modello del corso:** la lezione inizia con un saluto, "ciao canzone".

Team Afasia: si gioca con i loro nomi. Ai pazienti viene chiesto di pronunciare i loro nomi ritmicamente o melodicamente. Nelle sessioni dal vivo, il musicoterapista chiama i pazienti e lancia loro una pallina, che suonano insieme in modo che ognuno possa ricordare il proprio nome.

Dopodiché, il musicoterapista li chiama a prendere i loro strumenti musicali e tutti suonano quello che vogliono, ma, in questo caso, inizialmente, il musicoterapista li guida a ritmo. Usano le mani per creare ritmo insieme al terapeuta.

Fanno anche suoni con le loro voci, cantando canzoni che conoscono. Questo metodo promuove la creatività e la capacità di funzionalità. Oppure emettevano suoni della natura. Chiunque può esprimere la propria riflessione su come si sentiva o su come era prima dell'ictus. La terapia si conclude con tecniche di rilassamento.

- Bambini: 1 - 2 volte a settimana per 40 min
- Adolescenti: 40 min / settimana
- Adulti: 45 min / settimana
- Caso con danno cerebrale (afasia): 2-3 volte a settimana per 45 min



**Considerazioni culturali:** il gruppo di persone comprende anche gli stranieri che vivono a Cipro.





**MUSIC  
THERAPY  
SERVICES**

MUSIC THERAPIST-PANAGIOTA KAPNISI

- ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΦΩΝΗΤΙΚΗΣ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΗΛΙΚΙΕΣ
  - ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΠΙΑΝΟΥ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΗΛΙΚΙΕΣ
  - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΠΡΟΠΑΙΔΕΙΑΣ:  
ΜΙΚΡΟΙ ΜΟΥΣΙΚΟΙ (3-6χρονών)
  - ΟΜΑΔΕΣ ΜΟΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΜΗΤΕΡΑ-ΒΡΕΦΟΣ  
(0-2χρονών)
  - ΟΜΑΔΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΓΟΝΕΙΣ-ΠΑΙΔΙΑ  
(2-3χρονών)
  - ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΤΟΜΙΚΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ  
ΜΟΥΣΙΚΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ
  - ΣΥΝΑΥΛΙΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ
  - ΟΜΑΔΕΣ ΧΑΛΑΡΩΣΗΣ ΓΙΑ ΕΝΗΛΙΚΕΣ
  
  - SINGING LESSONS FOR ALL AGES
  - PIANO LESSONS FOR ALL AGES
  - LITTLE MUSICIANS - MUSIC PRE-EDUCATION PROGRAM  
(3-6YEARS OLD)
  - MUSIC THERAPY GROUPS FOR MOTHER-INFANT  
(0-2YEARS OLD)
  - MUSIC GROUPS WITH PARENTS AND CHILDREN  
(2-3YEARS OLD)
  - MUSIC THERAPY SESSIONS (INDIVIDUAL AND GROUPS)
  - MUSIC CONCERTS
  - RELAXATION GROUPS FOR ADULTS
- 

Panagiota Kapnisi is Music Therapist/Music Pedagogue and Soprano!

Panagiota Kapnisi has

- Master degree in Music Therapy from Roehampton University of London and she is trained Neurological Music Therapist.
- She has Bachelor and Master degree in Music from University of Strasbourg and Diploma in Opera from Trinity College of Music

T: 99404968

Email: panagiota.kapnisi@gmail.com

Facebook: Music Therapist-Panagiota Kapnisi

## 2. Francia

### 2.1 European School of Entrepreneurship

**Luogo:** Pertuis, Francia - Comité de Bassin d'Emploi Sud Luberon

**Persona di contatto:** Alain, BERNADOY: [bernadoy@sfr.fr](mailto:bernadoy@sfr.fr) and [contact@ese-project.eu](mailto:contact@ese-project.eu)

**SitoWeb:** [European School of Entrepreneurship \(ese-project.com\)](http://European School of Entrepreneurship (ese-project.com))

**Pagina Facebook:** <https://www.facebook.com/ESEproject.eu/>

#### **Programma generale:**

La piattaforma e-learning fornisce l'accesso gratuito a diversi corsi. Con questo apprendimento, gli studenti impareranno a trasformare le loro idee di business in realtà. La piattaforma e-learning è il metodo perfetto per acquisire le conoscenze necessarie per avviare un'impresa o gestire un'impresa. Fornisce un ampio catalogo di corsi composto da file PDF e video.

Gli studenti possono anche chattare insieme, che è un ottimo modo per scambiare suggerimenti e discutere l'apprendimento. Inoltre, una valutazione personale con statistiche offre agli studenti una panoramica dei loro progressi. Possono anche testare la loro conoscenza o comprensione attraverso diversi quiz.

Il vantaggio più significativo della piattaforma e-learning è l'autonomia. Gli studenti possono imparare da soli, il che significa che possono gestire il proprio tempo di lavoro e studiare i corsi che più li interessano. Ciò fornisce un'esperienza di apprendimento molto personalizzata per ogni studente.

#### **I primi passi per avviare una start-up**

L'obiettivo globale di questa serie di argomenti è fornire agli imprenditori gli strumenti essenziali per i primi passi nell'avvio di un'impresa. L'obiettivo è che gli studenti abbiano una solida base per la fase di sviluppo dell'idea imprenditoriale.

##### ● **Responsabilità sociale d'impresa**

L'obiettivo mira a formare professionisti per implementare un approccio di responsabilità sociale d'impresa (CSR), dall'identificazione dei problemi allo sviluppo di un piano d'azione alla stesura di un rapporto CSR.

##### ☒ **Ecosistemi imprenditoriali**

##### ● **Obiettivi dell'apprendimento**

- Aumentare la consapevolezza del ruolo socio-economico dell'imprenditorialità nel proprio territorio, poiché questa è la chiave del dinamismo di una regione
- Comprendere i sistemi di interazione tra i diversi attori in un ambiente imprenditoriale

- Identificare i legami che un'azienda o un imprenditore svilupperà con i vari stakeholder e reti
- Come promuovere l'emergere di un sistema imprenditoriale e come un'azienda può utilizzarlo
- Comprendere le relazioni tra sistemi imprenditoriali e concetti affini come distretti industriali, cluster e sistemi di innovazione.

- **Imprenditorialità, marchi e processo di branding**

L'obiettivo principale di questo corso è fornire agli imprenditori strumenti essenziali nei primi passi della ricerca di idee imprenditoriali, della valutazione delle idee e dell'avvio di un'impresa. Successivamente, gli studenti impareranno a conoscere il branding, che è una delle abilità imprenditoriali più importanti.

- **Opportunità di finanziamento dell'UE per le imprese**

L'obiettivo globale di questa serie di argomenti è fornire agli imprenditori la conoscenza del sistema istituzionale dell'UE e del suo processo decisionale. L'obiettivo è fornire agli studenti i principali strumenti sui quadri istituzionali e finanziari europei e sui finanziamenti dell'UE. Gli studenti acquisiranno le competenze e le abilità per scrivere e gestire un progetto europeo, come rispondere a un invito a presentare una proposta, modificare la struttura del progetto, costruire una partnership e creare un piano di budget.

?

- **Opportunità di imprenditorialità sociale per le imprese**

L'obiettivo globale di questa serie di argomenti è fornire agli imprenditori alcune conoscenze sull'imprenditoria sociale come concetto che ha recentemente guadagnato popolarità grazie ai suoi modi innovativi di fare impresa. Gli studenti acquisiranno una comprensione dell'imprenditoria sociale, del modello economico di imprenditoria sociale e delle forme di gestione delle imprese sociali. Gli studenti acquisiranno competenze e abilità per descrivere le imprese sociali in Europa e confrontare il modello con i paesi dell'Europa sud-orientale e la Cina. Gli studenti impareranno a conoscere la Triple Bottom Line - quadro contabile speciale.

**Profilo del discente:** questa piattaforma era destinata alle persone lontane dall'occupazione e alle persone più vulnerabili nel mercato del lavoro: giovani, donne, anziani. Tuttavia, a causa della crisi sanitaria legata a COVID, il pubblico di destinazione è stato ampliato.

**ICT utilizzate:** piattaforma di e-learning

**Metodi:** il programma è concepito come un formato di apprendimento asincrono.

Chiunque sia interessato a partecipare a questo programma dovrebbe registrarsi sulla piattaforma online

Progetto ESE - European School of Entrepreneurship - My campus (ese-project.eu)

**Valutazione:**

- Responsabilità sociale d'impresa: valutazione continua delle conoscenze con note di sintesi e domande sul corso.
- Ecosistemi imprenditoriali: presentazione di un caso di studio aziendale in corso e / o di un progetto di creazione di impresa personale. Gli studenti presenteranno il loro progetto di creazione o acquisizione di un'azienda. Questo progetto sarà presentato oralmente (utilizzando il supporto del computer) e per iscritto.
- Imprenditorialità, marchi e processo di branding: partecipazione attiva a conferenze e seminari. Presentazione di un modello di business.
- Opportunità di finanziamento dell'UE per le imprese: domande aperte e questionari a scelta multipla.
- Opportunità di imprenditorialità sociale per le imprese: valutazione della conoscenza tramite domande del corso e appropriazione da parte degli studenti delle conoscenze identificate.
- I primi passi per avviare una start-up: valutazione continua della conoscenza con domande. Visita medica. Presentazione Powerpoint. Presentazione orale. Compiti a casa.

**Comunicazione con gli studenti:** gli studenti comunicano con il tutor attraverso la piattaforma per iscritto.

**Supporto degli studenti:** oltre al supporto del tutor, c'è supporto IT, video e altre risorse che rispondono alle domande più frequenti.

### 3. Grecia

#### 3.1 Vocational education learning

**Luogo:** Kalamata, Grecia, Areadne LLC

**Persona di contatto:** Yanis Papadopoulos, [papadopoulos@areadne.gr](mailto:papadopoulos@areadne.gr)

**SitoWeb:** <https://www.areadne.eu/>

**Programma generale:**

Principi di base dell'educazione degli adulti

Un programma di apprendimento a distanza per insegnanti e tutor che si preparano per la certificazione statale greca per gli educatori degli adulti e una qualifica autonoma per l'istruzione e l'apprendimento degli adulti in Grecia.

Al termine del corso, al tirocinante viene assegnato:

Certificato di partecipazione con successo.

Supplemento al certificato Euro pass bilingue con unità ECVET trasferibili per l'uso in patria o all'estero.

**ICT utilizzate:** piattaforma di e-learning

**Metodi:** il programma è progettato con un formato di apprendimento asincrono. Chiunque sia interessato a partecipare a questo programma dovrebbe registrarsi sulla piattaforma online <http://www.areadne-elearning.gr/>.

**Valutazione:** ogni modulo termina con un breve compito di scrittura, che è la valutazione del programma. Il tutor corregge l'attività e risponde allo studente tramite la piattaforma con commenti sull'attività e fornisce un voto. Se il lavoro non soddisfa i criteri, il tirocinante dovrebbe seguire i commenti di feedback e le linee guida per apportare le correzioni necessarie e inviare nuovamente l'incarico per la valutazione.

Il tirocinante deve completare tutti i compiti.

**Modello di corso:** questo corso consiste in 10 unità di apprendimento, più un progetto finale. Tutte le unità sono di natura pratica e si basano su casi di studio. Ogni unità è accompagnata da un'autovalutazione e da un compito di scrittura valutato dal tutor.

Il progetto finale è scelto dal tirocinante ed è pratico, anche se possono essere accettati anche incarichi accademici se il tutor è d'accordo.

A ciascuna unità viene assegnata una durata proposta (ad esempio 40 ore) in base alla legislazione nazionale.

**Comunicazione con gli studenti:** gli studenti comunicano con il tutor attraverso la piattaforma per iscritto. La comunicazione telefonica è possibile anche se lo studente lo richiede.

**Supporto degli studenti:** oltre al supporto del tutor, c'è supporto IT al telefono durante l'orario di lavoro e video e altre risorse che rispondono alle domande frequenti.

**Considerazioni culturali:** questo programma è frequentato principalmente da persone che insegnano, desiderano insegnare o assumere posizioni di responsabilità in strutture di apprendimento permanente. Tuttavia, è aperto anche agli educatori che desiderano saperne di più sull'educazione degli adulti ea chiunque sia interessato.

## 4. Irlanda e Regno Unito

### 4.1 Partecipazione, ricreazione and inclusione attraverso l'educazione alle arti marziali (PRIME)

**Luogo:** Germania, Berlino, ICSSPE e.V.

**Persona di contatto:** Ray Sweeney: [ceo@ikkaido.eu](mailto:ceo@ikkaido.eu)

**SitoWeb :** <https://www.ikkaido.eu>

#### **Cos'è PRIME?**

PRIME - Participation, Recreation and Inclusion through Martial Arts Education - è un'impresa unica co-finanziata dal Programma ERASMUS + dell'Unione Europea. La sua funzione è quella di sviluppare una struttura di coaching di alta qualità per supportare la promozione di una sana partecipazione alle arti marziali tra le persone con disabilità in Europa. Questo quadro è il primo del suo genere ed è scritto nel contesto del Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF) e di standard internazionali simili come l'European Sport Coaching Framework.

Le arti marziali sono una forma di sport insolitamente diversificata e adattabile, che offre contesti popolari per coinvolgere e sostenere il sano sviluppo delle persone con disabilità. Inoltre, le arti marziali possono introdurre attraverso questo quadro una serie di esperienze di apprendimento di autodifesa e - poiché le persone con disabilità in Europa sono spesso bersagli di crimini violenti tra cui violenza domestica, omicidio, aggressione, stupro e rapina - queste esperienze faranno anche contributi significativi alla fiducia, alla sicurezza e al benessere dei partecipanti.

Quindi, gli obiettivi di PRIME e questo framework di coaching sono:

- promuovere l'inclusione e un più facile accesso alle arti marziali per le persone con disabilità;
- aumentare la fiducia, la competenza fisica e i livelli di attività fisica tra le persone con disabilità in Europa promuovendo un'istruzione di alta qualità per allenatori nelle arti marziali;
- portare l'accreditamento di coaching di arti marziali in linea con gli standard internazionali di best practice.

**La motivazione** alla base degli obiettivi è:

- sostenere la diffusione e l'applicazione della Carta dei diritti fondamentali dell'UE, del Trattato sul funzionamento dell'UE e della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, che sono tutte interessate allo sviluppo di politiche ed eventi a sostegno della partecipazione delle persone con disabilità allo sport e all'attività fisica;



- sviluppare le basi per il primo quadro comparabile compatibile con l'EQF per l'educazione e l'accREDITAMENTO del coaching nelle arti marziali;
  - offrire un contesto popolare per coinvolgere e sostenere il sano sviluppo delle persone con disabilità;
  - aumentare l'accesso all'autodifesa per le persone con disabilità imparando nelle arti marziali a reagire a crimini violenti, inclusi violenza domestica, omicidio, aggressione, stupro e rapina;
- sostenere i seguenti obiettivi di sviluppo sostenibile:

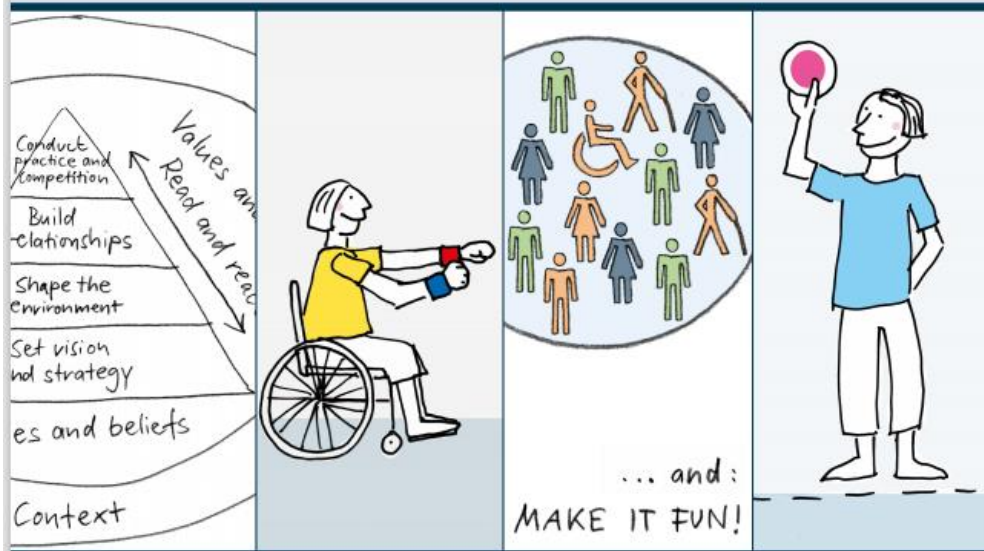


**Il contenuto del framework** è stato sviluppato attraverso:

- raccolta e analisi di dati qualitativi, revisione documentale ed esame del materiale didattico esistente; identificazione delle motivazioni e delle opportunità di partecipazione e delle barriere ad essa; consolidamento delle prove esistenti, delle qualifiche e dei quadri di formazione per il coaching; produzione di rapporti di buone pratiche; sviluppo del quadro;
- pilotaggio con organizzazioni e allenatori nazionali e internazionali di arti marziali;
- sviluppo di risorse per allenatori e altri su un sito web designato

Il partenariato PRIME ha riunito un consorzio unico di organizzazioni dei diversi Stati membri dell'UE. Oltre a Ikkaido, l'organizzazione leader nella formazione inclusiva di allenatori di arti marziali. La partnership includeva l'International Council for Coaching Excellence; la Cattedra UNESCO per la trasformazione della vita delle persone con disabilità, delle loro famiglie e comunità, attraverso l'educazione fisica, lo sport, la ricreazione e il fitness presso il Tralee Institute of Technology, Irlanda; L'Associazione per lo sport internazionale per tutti; e, in qualità di project manager, l'International Council of Sport Science and Physical Education. I partner hanno collaborato e supportato Ikkaido e ICSSPE per mettere insieme questo framework unico. Il progetto è stato fortemente sostenuto da Ken Black, The Inclusion Club e Lydia Zijdel Foundation. Hanno preso parte altre tre organizzazioni di arti marziali; l'Associazione Wado Karate-Do Kai Shin Gi Tai Italia, la Federazione Internazionale di Taekwondo e Hayashi Karatecenter e.V.

## Participation, Recreation and Inclusion through Martial Arts Education A Practical Guide for Coaches



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





## 5. Italia

### 5.1 Apprendimento inclusivo delle arti marziali

**Luogo:** Italia - Potenza - EURO-NET

**Persona :** Antonino Imbesi: [primae.euronetpz@gmail.com](mailto:primae.euronetpz@gmail.com)

**SitoWeb:** <https://accademiadelleartimarziali.org/>

**Facebook:** <https://www.facebook.com/accademiadelleartimarzialipotenza/>

**Instagram:** <https://www.instagram.com/accademiadelleartimarziali>

#### **Programma generale:**

Il programma di apprendimento inclusivo mira alla partecipazione dei bambini con disturbo da deficit di attenzione e disturbi dello spettro autistico nel gruppo di apprendimento con altri bambini.

Il primo obiettivo da raggiungere è l'acquisizione e il rispetto delle regole delle arti marziali (legate alle regole dello stare insieme, rispetto, amicizia, fair play).

Segue quindi l'obiettivo di valorizzare l'individuo, aumentando la propria autostima e percezione e accettazione di se stessi, e la propria diversità come ricchezza per tutto il gruppo.

Il concetto di autodifesa viene implicitamente appreso nello studio delle arti marziali che è un altro prezioso obiettivo da raggiungere nei bambini con e senza disabilità.

Ultimo ma non meno importante, l'apprendimento dell'esecuzione delle tecniche di arti marziali aiuta lo sviluppo delle abilità fisiche. Tutti possono imparare, ma ognuno nel proprio tempo. Tutti gli obiettivi devono essere realizzati all'insegna del divertimento.

**Profilo discenti:** Bambini da 6 a 12 anni con Dsa, Bes, Adhd

**ICT utilizzate:** dispositivi palmari, computer, computer in rete e Internet per produrre e riprodurre video e audio.

**Metodi:** l'apprendimento è sempre proposto in una forma ludica. Tutto, anche la parte tecnica, viene insegnata come un gioco.

Il gioco consente ai bambini di accettare i fallimenti più facilmente. Non si scoraggiano dal riprovare e dall'impegnarsi a migliorare e superare i propri limiti. Il gioco è dinamico perché si interfaccia continuamente con l'insegnante.

**È un gioco:**



☒**fisico:** al bambino viene chiesto di fare un esercizio specifico e, ad esempio, di contare quante volte può farlo in un lasso di tempo. La prossima volta puoi chiedergli di farlo almeno ancora una volta.

☒**creativo:** al bambino viene chiesto di inventare qualcosa sull'argomento settimanale. Può aiutare l'insegnante a decidere i nuovi livelli di difficoltà da applicare ai giochi.

☒**risoluzione:** al bambino viene chiesto di fare la giusta transizione da una posizione specifica.

☒**partecipazione:** anche se i bambini interagiscono tra loro attraverso la piattaforma online - sono in ordine di classifica - giocando, condividendo un messaggio, contando fino a 10.



**Valutazione:** la promozione della cintura determina la valutazione dei progressi nelle arti marziali. I requisiti per guadagnare una nuova cintura non devono essere meramente tecnici in un concetto di arti marziali inclusivo.

La valutazione prenderà in considerazione altri parametri importanti: la capacità di acquisire una regola, di rispettare gli altri bambini e l'insegnante, di partecipare alle attività e, nella maggior parte dei casi, di migliorare la propria condizione di partenza.

**Modello di corso:** Il corso è suddiviso in tre lezioni settimanali: due lezioni frontali in palestra (da 60 minuti) e una online (da 45 minuti); i bambini sono separati dall'età (4-6; 7-9; 10-12).

I bambini possono partecipare alla lezione online o scaricare la sessione.

**Il modello di lezione:** Ogni lezione è suddivisa in diverse fasi contrassegnate da un simbolo che le identifica. L'orario delle lezioni è visualizzato in palestra (su un poster colorato) ed è sempre visibile sullo schermo per identificare ogni fase di apprendimento.

**La lezione:**

- **iniziare con il saluto**, momento importante di rispetto per l'insegnante, i compagni di classe e il luogo di apprendimento.

In palestra, i bambini vengono messi in fila davanti all'insegnante in ordine di cintura. Nelle lezioni online, sono posizionati davanti allo schermo, davanti al docente, segnando l'inizio della sessione e la concentrazione.

- **la fase di riscaldamento** (durata: 20 min): viene spesso svolta attraverso attività ludiche di gruppo in cui i bambini, a turno, svolgono compiti e recitano ruoli. Nelle lezioni online, i bambini si esibiscono individualmente (saltando e passando sotto una sedia un determinato numero di volte; cercando il colore richiesto dall'insegnante nel più breve tempo possibile, ecc.).

Poi facciamo degli esercizi di stretching coinvolgendo i bambini (. Mentre sono in posizione di stretching, ne contano fino a dieci uno alla volta, oppure rispondono a domande divertenti).

?

- **fase tecnica** (durata: 15 min): l'insegnante mostra le tecniche da riprodurre. In palestra i bambini vengono disposti in coppia, cambiando partner dopo poco tempo in modo che ogni persona possa lavorare con tutti gli altri: questo aiuta a migliorare i livelli di concentrazione, inclusione e socializzazione di tutti i bambini. Nella lezione online, le tecniche sono riprodotte nel combattimento con le ombre.



La concentrazione è massima in questa fase

- **fase di simulazione di combattimento** (lezione di ginnastica) (durata: 15 min): aiuta i bambini a confrontarsi e alla crescita personale.

L'insegnante determina le coppie e, per promuovere l'inclusione, i bambini sono invitati e incoraggiati a confrontarsi con bambini di grado inferiore e superiore a loro.

- **L'apprendimento termina con una fase divertente** (durata: 10 min). Questo momento finale include esercizi a corpo libero con musica. Quindi l'insegnante propone un gioco che richiama una delle regole fondamentali delle arti marziali che si ripete per tutta la settimana (nei corsi online si può fare un disegno).

**Comunicazione con i discenti:** La comunicazione con i discenti avviene in diversi modi: tramite l'app di messaggistica istantanea, dal sito web per informazioni su orari, corsi ecc. E dalla sezione blog per comunicare notizie sulle attività e dalla piattaforma online per diffondere le lezioni.

**Supporto dei discenti:** tutte le ICT utilizzate, tutti i dispositivi che consentono lo svolgimento delle attività.

**Considerazioni culturali:** sempre più ricerche scientifiche condotte da psicologi e pediatri confermano gli effetti sonori che le Arti Marziali hanno sui bambini e sui giovani in crescita, soprattutto nei casi di disturbi dell'apprendimento, iperattività e deficit di attenzione. Alcuni studi mostrano un uso crescente delle arti marziali per coinvolgere e includere persone con disabilità in diversi ambienti sociali.

I bambini con disturbo da deficit di attenzione e disturbi dello spettro autistico che vengono e lavorano in gruppi di apprendimento trovano un ambiente accessibile e inclusivo in cui possono integrarsi e ottenere ottimi risultati, grazie agli insegnamenti e ai valori delle arti marziali. Attraverso l'impegno fisico e mentale e il rapporto con altri bambini (maschi e femmine) è possibile inserire tutti gli aspetti culturali che impediscono loro di esprimersi.

### **Qual è la lezione che potremmo imparare da questa best practice?**

È più importante che l'apprendimento sia legato ai modelli tradizionali (lezione frontale) in grado di sviluppare abilità trasversali come la risoluzione dei problemi, il pensiero critico, la cooperazione, la creatività, il pensiero computazionale e l'autoregolazione.



Ci sono prove che la pratica delle arti marziali in età scolare aiuta a sviluppare e / o migliorare queste abilità trasversali.

Queste competenze chiave sono più importanti che mai nella nostra società in rapida evoluzione.

Gli strumenti e-learning e web sono risorse strategiche per superare gli ostacoli legati alle attività tradizionali e rispondere efficacemente ai bisogni educativi degli studenti con disabilità.

È importante creare percorsi accessibili da un punto di vista tecnologico e metodologico-didattico per garantire esperienze di apprendimento inclusive e di alta qualità per tutti i discenti, indipendentemente dalla loro disabilità.



## 5.2 Apprendimento inclusivo attraverso lo sport per supportare le vittime di violenza

**Luogo:** Italy - Potenza - EURO-NET

**Persona di contatto :** Antonino Imbesi: [primae.euronetpz@gmail.com](mailto:primae.euronetpz@gmail.com)

**SitoWeb:** <https://accademiadelleartimarziali.org/>

**Facebook:** <https://www.facebook.com/accademiadelleartimarzialipotenza/>

**Instagram:** <https://www.instagram.com/accademiadelleartimarziali>

### **Programma generale :**

Il programma di apprendimento inclusivo mira a coinvolgere le donne vittime di violenza (e le ragazze con disabilità intellettive) in classi di apprendimento misto. Il primo scopo è sviluppare la donna come individuo aumentando l'autostima e la percezione e l'accettazione di riconoscere e utilizzare i punti di forza per affrontare qualsiasi situazione.

Per raggiungere questo obiettivo, è una priorità coinvolgere e sensibilizzare gli studenti sulle questioni relative alla violenza di genere.

Nell'insegnamento e nello studio delle tecniche di arti marziali c'è il concetto di autodifesa e l'acquisizione di una maggiore fiducia in se stessi nelle proprie capacità. Uno dei fondamenti delle arti marziali è che la mente guida tutto: il corpo può acquisire abilità e abilità specifiche solo esercitando la mente con dedizione.

Infine, l'apprendimento dell'esecuzione delle tecniche di arti marziali aiuta lo sviluppo delle capacità fisiche.

Tutti possono imparare, ma al proprio ritmo.

**Profilo del discente:** uomini e donne sopra i 15 anni, donne vittime di violenza sopra i 15 anni.

**ICT utilizzate:** dispositivi palmari, computer e Internet per produrre e riprodurre video e audio.

**Metodi:** L'insegnante presta particolare attenzione all'uso del linguaggio, nessuno dovrebbe sentirsi insultato e tutti dovrebbero capire la spiegazione.

Le tecniche di base vengono insegnate e sono facili da spiegare e veloci da apprendere; sono tecniche efficaci che consentono velocità, leve e peso a tuo vantaggio. Gli studenti sono disposti a coppie lungo due linee, uno di fronte all'altro (cambiano partner di apprendimento al comando dell'insegnante).

Una parte della tecnica è dove una persona è in piedi mentre l'altra è a terra. È qui che probabilmente finisce la maggior parte delle aggressioni.

Il corso inclusivo consente a tutti di interagire e attira ascoltatori e osservatori.



**Valutazione:** il colore della cintura determina la valutazione dei progressi nelle arti marziali. I requisiti per guadagnare una nuova cintura non devono essere solo tecnici.

La valutazione prenderà in considerazione altri parametri importanti: la capacità di acquisire fiducia in se stessi, di superare i limiti, di rispettare e aiutare i compagni di classe, di partecipare alle attività e di migliorarsi sin dalla partecipazione al corso.

**Modello di corso:** Il corso consiste in lezioni in aula (due volte a settimana) e supporto di gruppo online (condivisione di esperienze personali e riconoscimento dell'aggressività; valutazione, saper agire, uscire da violenze o maltrattamenti; superare la situazione di disagio). Il gruppo prevede anche la partecipazione di uno psicologo.

Le lezioni in aula durano 60 minuti e coinvolgono studenti di entrambi i sessi di età superiore ai 15 anni.

**La struttura della lezione:** le lezioni iniziano sempre con un saluto, momento importante di rispetto per l'insegnante, per i compagni e per il luogo di apprendimento. Gli studenti stanno in fila davanti all'insegnante .

?

- fase di riscaldamento (durata: 10 min): esercizi cardiovascolari e di stretching (variabile) per preparare e riscaldare il corpo all'apprendimento.
- fase tecnica (durata: 30 min). L'insegnante mostra le tecniche da copiare. Gli studenti si dispongono in cerchio e osservano e ascoltano la spiegazione. Quindi lavorano in coppia per replicare e provare le tecniche.

- fase di simulazione (durata: 15 min): lavorare in coppia per simulare un combattimento o un'aggressione. L'insegnante stabilisce quasi sempre le coppie per promuovere l'inclusione e prendersi cura della sicurezza fisica di tutti.
- l'allenamento termina con defaticamento (durata: 5 min): esercizi di stretching e respirazione.

Le tecniche sono filmate per dare la possibilità di rivederle e di ripeterle mentalmente. Il video viene inviato a tutti i partecipanti.



Il gruppo di ascolto si riunisce una volta alla settimana.

Il gruppo propone attività volte a coinvolgere i partecipanti sul tema della violenza di genere, sul ruolo dell'uomo e della donna nella società, sul rafforzamento della persona attraverso l'acquisizione di strumenti per combattere la discriminazione e aumentare il proprio livello di consapevolezza. Ci sono momenti di interazione e condivisione.

Il gruppo presta particolare attenzione ai casi di aggressività fisica e psicologica che si possono verificare quotidianamente; per prevenire situazioni pericolose, consentire alle vittime di sfuggire all'aggressione e scoraggiare la violenza prima dell'azione della polizia.

**Comunicazione con gli studenti:** la comunicazione con gli studenti avviene in modi diversi:

- I gruppi di messaggistica dei social media comunicano direttamente e condividono i video
- sito web per informazioni su orari, corsi ecc. e una sezione blog per comunicare notizie sulle attività.

-piattaforma online (gruppo di ascolto)

**Supporto dei discenti:** Sono stati utilizzati tutti i tipi di ICT, tutti i dispositivi che consentono lo svolgimento delle attività

**Considerazioni culturali:** le arti marziali per molto tempo sono state uno sport dominato dagli uomini. Le donne rappresentano ancora solo una piccola percentuale di studenti in queste discipline.

Le portate miste rappresentano un aspetto inclusivo. È fondamentale da una prospettiva etica che le donne possano anche accedere all'apprendimento delle arti marziali e all'autodifesa, poiché hanno maggiori probabilità di subire violenza.

**Qual è la lezione che potremmo imparare da questa best practice?**

Le arti marziali si confermano come un importante strumento di inclusione e sostegno per i loro principi e valori fondamentali.

La pratica delle arti marziali contribuisce allo sviluppo di una cultura del rispetto che è un concetto fondamentale di convivenza.

Le arti marziali forniscono azioni pratiche (tecniche) e risorse per la prevenzione di tutte le forme di violenza, fisica o psicologica, sulle donne e in qualsiasi contesto.







## ***PARTICIPATION AND RECREATION THROUGH INCLUSIVE MARTIAL ARTS EDUCATION AND E-LEARNING***



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



THE EU PROGRAMME FOR EDUCATION,  
TRAINING, YOUTH AND SPORT.