

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO ACCESS UP

Nell'aprile 2022 è partito il progetto ACCESS UP, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ come KA220-SCH - Partenariato di cooperazione nell'istruzione scolastica. Il progetto è evoluzione di uno precedente, che si è concluso nell'agosto 2021, A.C.C.E.S.S. che è stato premiato come Buona Pratica (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-IT02-KA201-048481>).

ACCESS UP (Active Cross-sectoral Cooperation for Educational and Social Success_UP) parte da quanto già fatto nel progetto ACCESS, che mirava a implementare nuove metodologie e strategie per affrontare l'abbandono scolastico. Sebbene sostenere nuove politiche educative sia diventato una priorità per la Commissione Europea, dopo l'esperienza del Covid-19, i fenomeni dell'abbandono scolastico precoce di dispersione scolastica sono ancora in atto e hanno assunto configurazioni diverse come, ad esempio, il caso dei cosiddetti "in school dropouts" che riguardano tutti gli studenti che rimangono a scuola senza però raggiungere risultati di apprendimento soddisfacenti.

Quindi l'obiettivo del progetto è quello di intervenire in modo strutturale su diversi livelli della vita degli studenti, a partire dal "triangolo educativo" composto da genitori, insegnanti e studenti.

Come vogliamo rispondere al fenomeno dell'abbandono scolastico? Quali attività saranno attuate nel progetto?

L'esperienza maturata nell'ambito del progetto ACCESS ha portato il partenariato a riflettere e approfondire altri aspetti fondamentali per aumentare l'efficacia e potenziare l'impatto dell'intervento attuato.

Le lezioni apprese attraverso la prima sperimentazione di ACCESS hanno portato alla necessità di impegnarsi in un'azione più ampia che si è tradotta nell'ideazione del progetto ACCESS UP e dei suoi prodotti.

Quali sono le esigenze nelle aree a cui è rivolto il progetto ACCESS UP?



1

Un coinvolgimento più strutturato dei genitori, soprattutto provenienti da contesti svantaggiati, attraverso azioni specifiche che siano in grado di raggiungerli e incoraggiarli a partecipare maggiormente alla scolarizzazione dei propri figli. Il primo risultato del progetto risponde a questa esigenza:

R1: PLAYBOOK FOR HOME VISITING (Partner Responsabile: Ispettorato Scolastico Judetean Dambovita).

Il playbook per home visiting sarà utilizzato dagli insegnanti, facendo leva sulla socializzazione accademica dei genitori, al fine di affrontare i processi di dispersione scolastica dei loro figli. È stato osservato che più i figli crescono, meno i genitori sono coinvolti nella loro vita scolastica; le cause sono diverse: mancanza di tempo, mancanza di conoscenze e competenze, e volontà di lasciare che i figli siano più responsabili. Il progetto, pertanto, mira a invertire la suddetta tendenza e a coinvolgere i genitori più attivamente nella vita scolastica dei loro figli per prevenire eventuali abbandoni;

2

Potenziamento della competenza di lettura, una competenza chiave degli studenti come rilevato dai dati PISA-OCSE. Il secondo risultato del progetto risponde a questa esigenza:

GIOCO EDUCATIVO DIGITALE ACCESS_UP/ACCESS_UP DIGITAL EDUCATIONAL GAME (Partner Responsabile: Psientífica - Associação para a promoção e desenvolvimento social)

È stato dimostrato che negli studenti con un competenza di lettura inferiore, il rischio di abbandono è più alto. Per questo motivo, la partnership svilupperà un gioco digitale (scaricabile su smartphone e tablet) per favorire negli studenti l'acquisizione di una maggiore capacità di lettura, comprensione e riflessione di testi di qualsiasi tipo. La scelta di creare un gioco è associata agli effetti positivi sull'apprendimento che il gioco stesso ha; è stato, infatti, dimostrato che un ambiente di apprendimento basato sul gioco stimola l'apprendimento in modo positivo ed efficace rispetto alle metodologie tradizionali. Lo studente, in questo modo, è attivo nel processo di apprendimento ed è autonomo nella gestione del proprio percorso;

3

Miglioramento del sistema di monitoraggio dei fattori di rischio sviluppato in ACCESS attraverso lo sviluppo di un sistema di valutazione che possa tenere conto anche dei fattori che proteggono gli studenti e che possono contribuire a mitigare il rischio di abbandono. Il terzo risultato del progetto è la **WEB APP DI VALUTAZIONE DINAMICA DEL RISCHIO DI ABBANDONO/DYNAMIC DROPOUT RISK ASSESSMENT WEB APP** (Partner Responsabile: Ilmiolavoro srl)

Il progetto ACCESS ha sviluppato un'app per monitorare i fattori di rischio degli abbandoni. Gli insegnanti potevano utilizzare l'app per tenere traccia dei comportamenti di ciascuno studente e, grazie a un sistema di allarme, intervenire con un programma di supporto personalizzato. Nel progetto ACCESS UP, la web app verrà aggiornata con funzionalità e sistemi aggiuntivi, come l'introduzione di fattori protettivi accanto a quelli di rischio e un dispositivo per una valutazione ponderata del rischio.

4

Diffondere una cultura della qualità che coinvolga anche il territorio in azioni contro ESL.

SISTEMA DI GARANZIA DELLA QUALITÀ PER LE STRATEGIE CONTRO L'ABBANDONO SCOLASTICO (Partner Responsabile: Folkuniversitet)

Il sistema di garanzia della qualità di ACCESS UP è progettato per identificare le aree di miglioramento e le priorità strategiche per la piena attuazione dell'approccio globale all'abbandono scolastico. Si concentra sui processi e le azioni di prevenzione e intervento attuati dalle scuole, internamente e con l'intero sistema territoriale.

Chi sono i partner di questo progetto?

- Ilmiolavoro srl (Italia)
- Scholastic Inspectorate Judetean Dambovita (Romania)
- Psientifica Associação para a promoção e desenvolvimento social (Portogallo)
- Folkuniversitetet (Svezia)
- IIS Crocetti-Cerulli (Italia)
- Municipality of Agueda (Portogallo)
- Parents Association Cantacuzini Targoviste (Romania)

Quanto durerà il progetto?

Il progetto si concluderà a settembre 2024. I prodotti e l'impatto che il progetto si propone di realizzare sono molto ambiziosi e per questo motivo durerà più di 2 anni.

