

NOTIZIE DA ACCESS UP

1° Incontro Transnazionale

I partner del progetto ACCESS_UP (Active Cross-sectoral Cooperation for Educational and Social Success_UP - Cooperazione intersettoriale attiva per il successo educativo e sociale_UP) si sono riuniti il 7 e 8 giugno 2022 per il primo incontro transnazionale e il l'inizio ufficiale del progetto.

Durante l'incontro abbiamo:

- presentato i risultati dei focus group con insegnanti e genitori, moderati dai partner di progetto: Ilmiolavoro, Municipio de Águeda, Inspectoratul School Judentean Dambovită e Folkuniversitetet;
- condiviso le esperienze legate alla Socializzazione Accademica Genitoriale a cura di Ilmiolavoro.
- effettuato un laboratorio di co-design per il primo risultato di progetto, vale a dire il Playbook per le visite a domicilio, condotto da Ilmiolavoro .
- presentato e discusso l'identità grafica del progetto e il piano di disseminazione guidato da Psientífica .
- effettuato un laboratorio di co-design per il secondo risultato di progetto, vale a dire il Gioco educativo digitale, condotto da Ilmiolavoro;
- impostato la struttura tecnologica del gioco educativo digitale, curato da Psientífica.

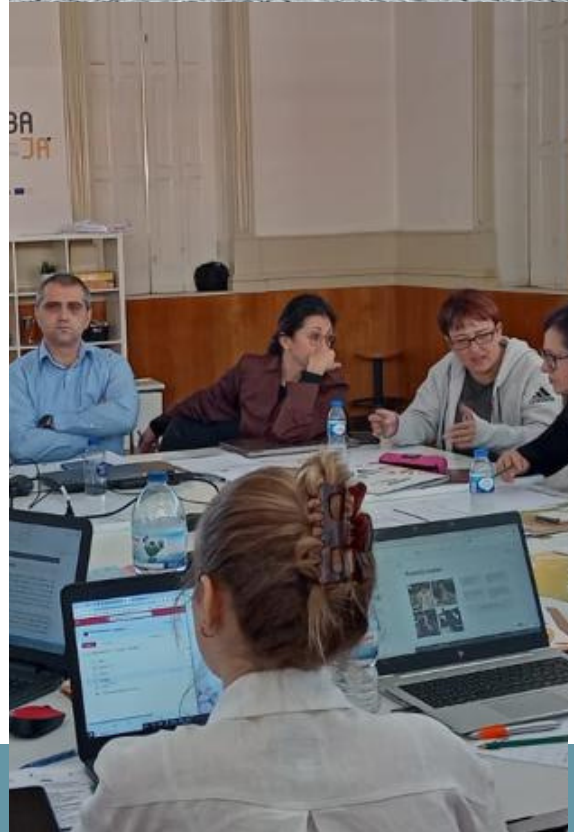


2° Incontro transnazionale

Il partner del progetto ACCESS_UP (Active Cross-sectoral Cooperation for Educational and Social Success_UP - Cooperazione intersettoriale attiva per il successo educativo e sociale_UP) si sono riuniti il 10 e 11 novembre 2022 per il secondo incontro transnazionale del progetto.

Durante l'incontro abbiamo:

- presentato il gioco educativo digitale di Psientífica, con illustrazioni pratiche riguardanti la struttura e le componenti digitali del gioco.
- presentato il terzo risultato di progetto, vale a dire una web-app sulla valutazione dinamica del rischio di abbandono scolastico precoce, dove Ilmiolavoro ha presentato il sistema di allerta precoce ESL (abbandono scolastico) sviluppato nel primo progetto ACCESS e i prossimi passi da sviluppare.
- presentato le attività da proporre per coinvolgere i genitori che verranno inserite nel Playbook per le visite a domicilio del primo risultato di progetto.
- presentato il piano di disseminazione del progetto curato da Psientífica.



Sviluppo dei risultati del progetto.

R1: PLAYBOOK PER LA VISITA A DOMICILIO (Responsabile: Inspectoratul School Judetean Dambovita)

1. I partner hanno realizzato dei focus group rivolto a genitori e insegnanti con l'obiettivo di coinvolgerli e inserirli nella progettazione del manuale;
2. I partner hanno individuato e analizzato esempi nazionali e internazionali di coinvolgimento dei genitori basati sulla socializzazione accademica.
3. Sono state sviluppate le sezioni uno e due del Playbook riguardanti gli strumenti utili agli insegnanti per promuovere il coinvolgimento dei genitori in ciascuna delle seguenti fasi:
 - Fase di contatto con i genitori: avvicinamento diretto ai genitori nella loro vita quotidiana e presentazione del programma;
 - Fase di reclutamento/iscrizione: iscrizione al programma, pianificazione del numero di visite e distribuzione in un determinato periodo (da 4 a 8), definizione dei compiti per favorire il coinvolgimento durante le visite domiciliari, necessarie per produrre il pieno impatto della visita;
 - Fase di coinvolgimento: visite volte a stimolare il dialogo per esplorare e costruire una visione condivisa dell'importanza della scuola; discutere le aspettative sull'istruzione dei propri figli; rilevare strategie di sostegno già attivate dai genitori.
 - Fase di attivazione: co-definire gli impegni dei genitori, tra una visita e l'altra, sulla base di strategie di socializzazione accademica per sostenere i figli a casa.
4. A gennaio 2023 inizieremo a tradurre il manuale.



1. è stata contattata una società esterna per lo sviluppo tecnico del gioco.
2. Psientifica ha presentato ai partner una proposta sulla struttura del gioco.
3. sono state contattati dei partner locali, principalmente scuole, per avere un input sull'applicabilità e l'utilità della proposta,
4. Ogni partner ha sviluppato delle unità di apprendimento da inserire nel gioco, tenendo conto di 4 temi:
 - Tema N.1 Comunicazione in generale: tutte le fonti di comunicazione inclusi genitori e amici come risorse di comunicazione - INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN DÂMBOVIȚA (RO)
 - Tema N.2 Media e canali di informazione: tv, radio, giornali, internet (come consultare le diverse informazioni e valutarle) FOLKUNIVERSITETET (SE);
 - Tema N.3 Social media: Facebook, twitter, Instagram, tik-Tok (come i social media possono influenzare le capacità di comprensione e i comportamenti) IIS CROCETTI-CERULLI (IT) ;
 - Tema N.4 Intrattenimento: film, serie tv, musica (essere in grado di capire la differenza tra realtà e finzione) MUNICIPIO DE ÁGUEDA) da inserire nel gioco.
5. è stato sviluppata l'ambientazione del gioco per promuovere l'apprendimento digitale: sarà costituito da una città, divisa in quattro quartieri, corrispondenti ai 4 temi definiti in cui il ragazzo potrà creare il suo personaggio e "avatar" che contatterà una guida che faciliterà il suo apprendimento in tutti i distretti.

Da gennaio 2023 inizieremo lo sviluppo del terzo risultato di progetto, vale a dire la valutazione dinamica del rischio di abbandono scolastico precoce e il quarto risultato di progetto, Sistema di garanzia della qualità delle strategie contro l'ESL.

