

NYHETER FRÅN ACCESS_UP (AKTIVT TVÄRSEKTORIELLT SAMARBETE FÖR UTBILDNINGSMÄSSIG OCH SOCIAL FRAMGÅNG_UP)

Transnationellt möte 1

Partnerna i ACCESS_UP-projektet (Active Cross-sectoral Cooperation for Educational and Social Success_UP) samlades den 7 och 8 juni 2022 för det första transnationella mötet och det officiella startprojektet.

Under mötet diskuterades följande parametrar:

- Presentation av resultaten från fokusgruppen med lärare och föräldrar av projektpartnererna: Ilmiolavoro , Municipio de Águeda, Inspectoratul School Judentean Dambovita and Folkuniversitetet ;
- Utbyte av erfarenheter om föräldrars akademiska socialisering under ledning av Ilmiolavoro .
- Laboratorium för gemensam utformning för R1: Playbook for homevisiting ledd av Ilmiolavoro .
- Presentation och diskussion om projektets grafiska identitet och spridningsplan under ledning av Psientífica .
- Labb för gemensam utformning för R2: Digitalt pedagogiskt spel ledd av Ilmiolavoro ;
- R2:s tekniska struktur: Digitalt utbildningsspel ledd av Psientífica ;
- Logistiska och ekonomiska frågor;
- Nästa steg och frågor.

Vid samma möte fastställde vi också föreslagna datum för genomförandet av uppgifterna.

Transnationellt möte 2

Partnerna i ACCESS_UP-projektet (Active Cross-sector Cooperation for Educational and Social Success_UP) samlades den 10 och 11 november 2022 för projektets andra transnationella möte.

Under mötet diskuterades följande parametrar:

- Presentation av den senaste tekniken inom R2: Digital Educational Game från Psientifica, där praktiska illustrationer av spelets struktur och digitala komponenter presenterades, med ett öppet utrymme för frågor från partnererna.
- Vi presenterar R3 Stealth: Dynamic Dropout risk assessment web-app, där Ilmiolavoro presenterade det system för tidig varning för elever som lämnar skolan i förtid (ESL) som utvecklats i det första ACCESS-projektet och vilka är nästa steg för att utveckla detta resultat.
- Presentation av resultaten av analysen av var och en av de faser av föräldrainflytande som ska ingå i R1 av var och en av partnererna. Under denna presentation var det möjligt för alla parter att presentera sin feedback, fastställande av tidsfrister för presentationen av slutfasen av R 1: avsnitt 1 och 2, och tidsfrister för översättning av varje kapitel i handboken.
- Psientifica presenterar projektets redaktionella plan: status för kommunikations- och spridningsplanen och de kommunikationskanaler som ska användas för att garantera efterlevnad och effektivitet.
- Diskussion om nästa steg och frågor.



Utveckling av projektresultat.

R1: SPELBOK FÖR HEMMELBESÖK (Ansvarig: Dambovita County School Inspectorate)

1. Partnerna förberedde och genomförde lokalt en fokusgrupp för föräldrar och lärare i syfte att involvera dem i utformningen av handboken;
2. Utveckling av skrivbordsforskning av var och en av partnerna på temat: Individualisering och analys av nationella och internationella exempel på föräldraengagemang baserat på landets akademiska socialisering på deras modersmål och på engelska.
3. Utveckling av avsnitt ett och två i Playbook om verktyg för lärare för att främja föräldrarnas engagemang i varje definierat skede:
 - Kontakt med föräldrarna (kontakt med föräldrarna) Fas: kontakt med föräldrarna direkt i deras dagliga liv och programpresentation;
 - Rekryterings- och inskrivningsfasen: Inskrivning i programmet, planering av antalet besök och fördelning under en given period (från 4 till 8), fastställande av uppgifter för att uppmuntra till engagemang under hembesöken, vilket är nödvändigt för att besöket ska få full effekt;
 - Engagemangsfasen: Besök som är utformade för att stimulera dialog för att utforska och bygga upp en gemensam vision av skolans betydelse, diskutera förväntningar på barnens utbildning och upptäcka stödstrategier som redan aktiverats av föräldrarna.
 - Aktiveringsfasen: Gemensamma föräldraåtaganden mellan besöken, baserade på akademiska socialiseringsstrategier för att stödja barnen hemma.
4. I januari 2023 kommer vi att börja översätta varje avsnitt.



R2: ACCESS_UP DIGITAL EDUCATIONAL GAME (Ansvarig: Psientífica)

1. Kontakta ett externt företag för den tekniska utvecklingen av spelet.
2. Psientífica lägger fram ett förslag till partnerna om spelets struktur;
3. Möten med lokala partner, dvs. skolor, för att få synpunkter på förslagets tillämplighet och användbarhet.
4. Varje partner utvecklar på ett strukturerat sätt inlärningsenheterna (inlärningsprogram och innehåll) med hänsyn till fyra teman: Tema N.1 Kommunikation i allmänhet: alla kommunikationskällor inklusive föräldrar och vänner som kommunikationsresurser) INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN DÂMBOVIȚA (RO); Tema N.2 Medier och informationskanaler: TV, radio, tidningar, Internet (hur man tar del av olika information och utvärderar den) FOLKUNIVERSITETET (SE); Tema N.3 Sociala medier: Facebook, twitter, Instagram, tik-Tok (hur sociala medier kan påverka förståelseförmåga och beteende) IIS CROCETTI-CERULLI (IT) och Tema N.4 Underhållning: filmer, tv-serier, musik (att kunna förstå skillnaden mellan verklighet och fiktion) MUNICIPIO DE ÁGUEDA) som ska ingå i spelet.
5. Utveckling av miljön för spelet som främjar digitalt lärande: den kommer att bestå av en stad som är uppdelad i fyra distrikt, som motsvarar de fyra definierade temana, där den unga personen kan skapa sin karaktär, en avatar som han kommer att kontakta med en guide som underlättar hans lärande i alla distrikten.
6. Vi håller för närvarande på att definiera appens spelstrukturer.

Från och med januari 2023 kommer vi att börja utveckla R3: DYNAMIC DROPOUT RISK ASSESSMENT WEB-APP och R4: QUALITY ASSURANCE SYSTEM FOR STRATEGIES AGAINST ESL.

