



Cofinanziato
dall'Unione europea

adile

Accessible Distance Learning 

**LINEE GUIDA
PER EDUCATORI/
EDUCATRICI**





**Cofinanziato
dall'Unione europea**



**Progetto: ADILE - Promoting Accessible
Distance Learning for people with
intellectual disabilities.**

Nr. 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033434



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

TOOLKIT FORMATIVO PER EDUCATORI/EDUCATRICI

INDICE

INTRODUZIONE	1
PREMESSA	1
INFORMAZIONI SUL PROGETTO	3
DALLA RICERCA AL TOOLKIT	4
COME UTILIZZARE IL TOOLKIT	8
AREA 1. COMPETENZE DIGITALI	9
AREA 2. IMPARARE AD IMPARARE	12
AREA 3. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	15
AREA 4. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	18

INTRODUZIONE

PREMESSA

Come dichiarato nella "Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030", ci sono ancora molti ostacoli per le persone con disabilità in termini di accesso all'assistenza sanitaria, all'istruzione, al lavoro, alle attività ricreative, così come nella partecipazione alla vita politica, che limitano la loro partecipazione alla società su una base di parità con gli altri.

La pandemia di Covid-19 ha amplificato gli ostacoli e le disuguaglianze (UN Resources on Persons with Disabilities and COVID-19). Le persone con disabilità hanno sofferto di isolamento a causa delle regole di allontanamento sociale, mentre la limitata accessibilità degli strumenti ICT, l'apprendimento a distanza e l'accesso alle informazioni relative alla COVID-19 hanno portato ad un peggioramento nella qualità della loro vita. Sulla base della nostra esperienza di educatori di persone adulte con disabilità intellettive (PDI), in seguito all'emergenza COVID-19, le PDI hanno particolarmente sofferto l'interruzione delle loro attività educative fornite dalle ONG, dal primo blocco nel marzo 2020.

Inoltre, l'emergenza sanitaria ha evidenziato diverse lacune nelle nozioni sociali, politiche e geografiche delle PDI che possono ostacolare la loro comprensione della situazione globale, mettere a rischio la loro salute ed autonomia e ostacolare l'esercizio dei loro diritti come cittadini (europei).



PREMESSA

L'utilizzo di strumenti di apprendimento a distanza per sopperire a tali lacune si è rivelato una soluzione percorribile, ma sono emersi diversi problemi relativamente all'accessibilità delle piattaforme virtuali attualmente esistenti per PDI

As pointed out by the report, "Pivoting to Inclusion: Leveraging Lessons from the COVID-19 Crisis for Learners with Disabilities," (World Bank, 2020), with the pandemic crisis came numerous social and educational barriers for learners with disabilities. This problem, which has also emerged at the local level within partner organisations, is not new. According to the Communication on the European Education Area 2025, systems at all levels should comply with the United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities.

Come evidenziato anche nella "Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030", finora non è stata condotta una ricerca sistematica sufficiente sulle condizioni necessarie ai discenti con disabilità per avere successo nell'istruzione



Le misure di confinamento durante la pandemia COVID-19 hanno aggiunto l'urgenza di sviluppare misure che rendano l'apprendimento a distanza inclusivo e accessibile un'opzione per tutti: l'accessibilità è un punto cruciale per assicurare la piena partecipazione delle persone con disabilità su una base di parità con gli altri

INFORMAZIONI SUL PROGETTO

L'**obiettivo generale** del progetto ADILE è quello di promuovere l'empowerment e l'inclusione sociale delle PDI promuovendo l'accessibilità degli strumenti ICT per l'apprendimento a distanza.

ADILE vuole anche contribuire alla rimozione delle barriere e degli ostacoli sociali, attraverso attività di apprendimento volte a promuovere l'educazione civica in una logica di inclusione per le PDI.

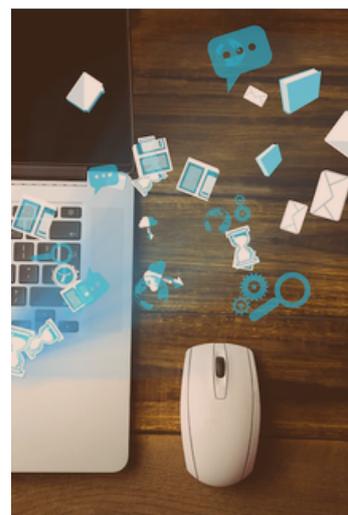


Gli **obiettivi specifici** sono:

- ➔ **OS1:** Definire un percorso educativo online per PDI, specificamente focalizzato sull'acquisizione di conoscenze, competenze e abilità finalizzati al miglioramento dell'autonomia, nel campo della cittadinanza attiva, alfabetizzazione mediatica, valori democratici, esercizio dei diritti.
- ➔ **OS2:** Sviluppare una piattaforma educativa accessibile online dedicata alle PDI, in un linguaggio di facile lettura (easy-to-read), al fine di favorire le pari opportunità di apprendimento a distanza.
- ➔ **OS3:** Definire un modello europeo di apprendimento a distanza per le PDI.

DALLA RICERCA AL TOOLKIT

I risultati emersi dalla ricerca a tavolino e sul campo hanno sottolineato le crescenti lacune nell'accessibilità degli strumenti e dei materiali digitali che dovrebbero essere meglio adattati alle PDI. La pandemia COVID-19 ha dimostrato la gravità del problema e l'iniquità del sistema di apprendimento online per le persone con disabilità. Le attività di ricerca hanno confermato che il cammino verso un ambiente di apprendimento digitale accessibile per le PDI è ancora lungo.



Inoltre, queste circostanze sono peggiorate per le famiglie che non hanno accesso agli strumenti TIC a causa della mancanza di competenze digitali o dei prodotti di supporto necessari. Le persone con disabilità hanno sofferto di solitudine a causa delle regole di allontanamento sociale, mentre l'accessibilità limitata agli strumenti TIC, l'apprendimento a distanza e l'accesso alle informazioni relative al COVID-19 hanno portato a un deterioramento della loro qualità di vita.

L'uso di strumenti di apprendimento a distanza per colmare queste lacune si è dimostrato una soluzione praticabile, ma sono emersi diversi problemi relativi all'accessibilità delle piattaforme virtuali attualmente disponibili per le PDI.

DALLA RICERCA AL TOOLKIT

La ricerca condotta attraverso i focus group (realizzati sia con le persone PDI che con gli educatori/le educatrici, i caregiver e le famiglie), sembra confermare i risultati preliminari della ricerca a tavolino, sottolineando la necessità di competenze digitali, emerse così come altre esigenze e lacune da colmare.

Gli strumenti digitali più utilizzati per l'apprendimento a distanza sono Zoom e Google Meet.

Più specificamente, le **esigenze** in termini di accessibilità degli strumenti digitali si riferiscono principalmente a quanto segue:

- Modalità di accesso più semplici alle riunioni e ai corsi online (link di accesso più brevi, evitando l'uso di password).
- Utilizzo di un numero maggiore di pittogrammi.
- Linguaggio semplificato della piattaforma.
- Elementi di interazione online durante gli incontri e i corsi.
- Le difficoltà dell'utente devono essere prese in considerazione nella progettazione degli strumenti.

Le maggiori **difficoltà** che le PDI hanno incontrato in relazione alle loro capacità di utilizzare gli strumenti di apprendimento digitale sono le seguenti:

- Mancata impostazione degli account di posta elettronica per le diverse app, difficoltà nella creazione di un account di posta elettronica e nell'invio di e-mail.

DALLA RICERCA AL TOOLKIT

- Accesso alle riunioni di Zoom e Google Meet a causa della complessità dei collegamenti e delle password.
- Adattamento alle nuove tecnologie e il nuovo modo di apprendere con attività interattive. Tuttavia, visto che le PDI hanno spesso bisogno di interagire anche in altri modi, questi strumenti non risultano molto accessibili.



Molti utenti con sindrome dello spettro autistico hanno idee e interessi ossessivi. In questi casi, la difficoltà maggiore è legata all'autocontrollo per il buon uso degli strumenti digitali e alla comprensione del linguaggio usato o del modo in cui i contenuti sono descritti.

Durante la realizzazione dei focus group, è emerso chiaramente che PDI sono interessate ad attività di apprendimento in cui possono sviluppare la loro creatività ed imparare di più sull'occupabilità.



È stato quindi fondamentale partire dai risultati della ricerca per definire ed elaborare il presente Toolkit. Gli elementi chiave dell'accessibilità, rilevati nell'analisi dei bisogni, sono stati l'elemento fondante del Toolkit

DALLA RICERCA AL TOOLKIT

Tenendo conto delle esigenze in termini di accessibilità, i moduli corrispondono alle competenze chiave per le quali le persone PDI tendono ad avere maggiori lacune.

Le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini per ogni contesto specifico. Le competenze chiave sono quelle di cui tutti gli individui hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Le principali lacune identificate nei contesti formativi sono collegate alle **4 competenze chiave** che seguono:

- 1** Competenza digitale.
- 2** Imparare ad imparare.
- 3** Competenze sociali e civiche.
- 4** Consapevolezza ed espressione culturale.

COME UTILIZZARE IL TOOLKIT

Ogni competenza chiave corrisponde a un'area, per un totale di **4 aree**. Ogni area conterrà 3 moduli, per un totale di 12 moduli. Questi **12 moduli** possono essere adattati, poiché ogni studente e persona con disabilità è diversa. Ciò che funziona per un individuo può non funzionare per un altro.

I discenti inoltre, tendono ad apprendere in modi diversi e possono preferire l'uso di risorse didattiche diverse. I materiali didattici dovrebbero essere progettati per tutti i tipi di studenti e per tutte le diverse tipologie di apprendimento. Ciò è stato al centro delle nostre riflessioni durante la progettazione dei moduli.

I moduli sono stati sviluppati in modo da poter essere adattati ad approcci personalizzati. Possono quindi essere adattati a seconda del livello e delle necessità degli studenti. I moduli inoltre, possono essere utilizzati individualmente, in modo che l'itinerario di apprendimento sia più adatto alle esigenze specifiche del discente e agli argomenti di suo interesse.

I moduli contengono gli obiettivi di apprendimento e una sezione teorica per introdurre i concetti di ciascun modulo. Ci sono inoltre alcuni esercizi per consolidare il materiale trattato nei moduli.



AREA 1

COMPETENZE DIGITALI

MODULO 1.1

E-mail

MODULO 1.2

Meeting su Zoom

MODULO 1.3

Meeting su Google Meet

AREA 1

COMPETENZE DIGITALI

La competenza digitale implica un uso sicuro e critico delle tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. È incentrata sulle abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per recuperare, valutare, archiviare, produrre, presentare e scambiare informazioni, nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative via Internet.

MODULO 1.1

E-mail

Questo modulo si incentra sull'importanza di avere un'e-mail e sulle origini di questo strumento. Gran parte del modulo consiste nell'impostazione di un account Gmail, ad esempio, la creazione di un nome utente e il rispetto dei requisiti per la password.

MODULO 1.2

Meeting su Zoom

In questo modulo lo studente imparerà a entrare e uscire da una riunione Zoom, ad attivare e disattivare il microfono e la telecamera, a condividere lo schermo, a usare le emoticon, ecc.

MODULO 1.3

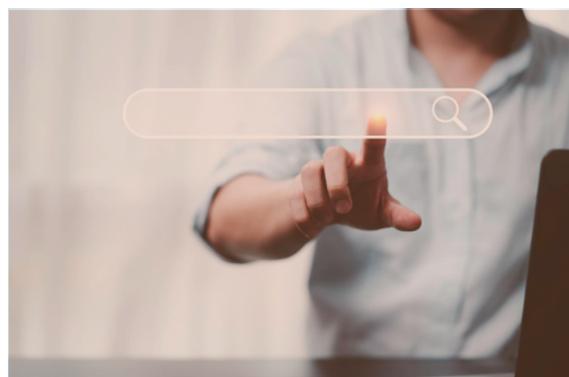
Meeting su Google Meet

Questo modulo consiste nell'imparare ad utilizzare Google Meet, come entrare e uscire da una riunione e le sue funzioni di base, come unirsi e uscire da una riunione, sfocare lo sfondo o sostituirlo con altre immagini, alzare la mano e invitare le persone, ecc.

CONSIGLI PER EDUCATORI/EDUCATRICI

➤ Per questo modulo, sarebbe ideale che ogni studente abbia a disposizione un computer con connessione a Internet.

➤ Raccomandiamo di mostrare il modulo su una lavagna interattiva se l'aula ne è dotata, e ai discenti di utilizzare Gmail, Zoom o Google Meet.



➤ Lavorare con i computer, soprattutto se gli studenti non hanno familiarità con essi, è faticoso. Si consiglia di svolgere ogni modulo in una sessione che non duri più di un'ora.

➤ Se possibile, ripetere le lezioni aiuterà a consolidare le conoscenze acquisite.

RISORSE PER APPROFONDIRE

- [The Framework Catalogue of digital competences](#)
- [Google For Education](#)
- [Digital Accessibility: Challenges and opportunities](#)
- [What are Digital Competences?](#)
- [Literacy Instruction with Digital and Media Technologies](#)



AREA 2

IMPARARE AD IMPARARE

MODULO 2.1

Capire un testo

MODULO 2.2

Capire le notizie

MODULO 2.3

Tecniche di memorizzazione

AREA 2

IMPARARE AD IMPARARE

"Imparare a imparare" è la capacità di perseguire e persistere nell'apprendimento e di organizzare tutto ciò che si deve studiare, attraverso una gestione efficace del tempo e delle informazioni. Imparare significa acquisire, elaborare ed assimilare nuove conoscenze e competenze. Gli obiettivi di questo modulo sono quelli di consentire agli studenti con disabilità intellettiva di sviluppare capacità di pensiero critico e di assicurarsi di aver compreso non solo ciò che leggono, ma anche di elaborare pienamente ciò che ascoltano dalle notizie.

MODULO 2.1

Capire un testo

Questo modulo fornisce agli studenti gli strumenti per comprendere le parole, le frasi, l'argomento di un testo e la tipologia di testo: informativo, descrittivo, narrativo, ecc. Lo studente imparerà anche a conoscere le Wh-Questions.

MODULO 2.2

Capire le notizie

In questo modulo, agli studenti verranno forniti gli strumenti per accrescere la loro conoscenza di termini specifici che vengono spesso utilizzati nei notiziari. Gli studenti potranno migliorare la comprensione delle notizie quotidiane, in modo da essere più consapevoli di ciò di cui si parla alla radio, alla televisione e sui giornali.

In questo modulo, agli studenti verranno forniti gli strumenti per aumentare la loro conoscenza di termini specifici che vengono spesso utilizzati nei notiziari. Gli studenti potranno anche migliorare la loro comprensione delle notizie quotidiane, in modo da poter capire e essere più consapevoli di ciò di cui si parla alla radio, alla televisione e sui giornali.

MODULO 2.3

Tecniche di memorizzazione

The module will teach the students different methods to do mental calculation, and to recognise different coins and banknotes. Learning this will help the student gain independence, as it will allow them to make purchases on their own.

CONSIGLI PER EDUCATORI/EDUCATRICI

➤ Quest'area è particolarmente ricca di argomenti. Si consiglia di svolgere ogni modulo in due sessioni (un'ora per ogni sessione).

➤ Il terzo modulo è perfetto per lavorare con monete e banconote di carta, che possono essere stampate da modelli trovati su Internet o acquistate.



➤ Dopo aver completato i primi due moduli, sarebbe ideale elaborare e lavorare ulteriormente sui concetti, utilizzando le idee fornite dalle risorse extra.

RISORSE PER APPROFONDIRE

- [Open source to rewardify text in a easier way](#)
- [Seven Strategies to Teach Students Text Comprehension](#)
- [Learn the Art of Memory](#)
- [WH Question Words](#)
- [How to Truly Understand a Text- The Reading Process](#)



AREA 3

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

MODULO 3.1

Democrazia e voto

MODULO 3.2

Diritti e condotta civica

MODULO 3.3

Cittadinanza e partecipazione attiva

AREA 3

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Le competenze sociali e civiche comprendono la competenza personale, interpersonale e interculturale. La competenza civica consente agli individui di partecipare pienamente alla vita civile. L'educazione civica insegna i diritti umani e fornisce anche le conoscenze, le abilità e gli strumenti di comprensione che rendono gli studenti in grado di promuovere, difendere e applicare i diritti umani nella vita quotidiana, come la libertà di parola, la libertà di religione e la libertà di opinione.

MODULO 3.1

Democrazia e voto

Questo modulo fornisce agli studenti le conoscenze per apprendere i diversi sistemi di governo, il funzionamento di una democrazia, l'importanza del voto e il motivo per cui tutti dovrebbero esercitare il proprio diritto di voto in un Paese democratico.

MODULO 3.2

Diritti e condotta civica

In questo modulo, gli studenti svilupperanno una comprensione dei diritti umani e approfondiranno il rapporto tra diritti e responsabilità. Inoltre, aumenteranno la loro comprensione del comportamento civico per il bene comune: come essere un cittadino attivo e come partecipare pienamente alla società.

MODULO 3.3

Cittadinanza e partecipazione attiva

Questo modulo accrescerà la comprensione della cittadinanza attiva da parte degli studenti. Gli studenti acquisiranno anche le competenze di cui i cittadini hanno bisogno per raggiungere un alto livello di integrazione all'interno della società e come realizzare questa partecipazione.

CONSIGLI PER EDUCATORI/EDUCATRICI

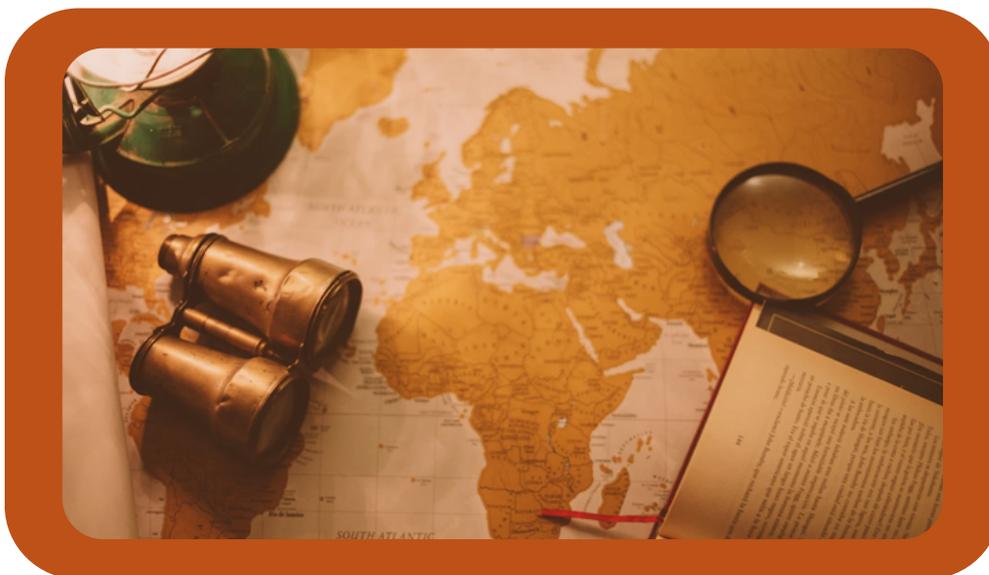
➤ Quest'area è astratta. Si consiglia di inserire molti esempi tangibili che gli studenti con disabilità intellettiva possono ritrovare nella loro vita quotidiana.

➤ Per aiutare gli studenti a comprendere questo modulo, utilizzate esempi di vita reale ben noti e di cui potrebbero aver già sentito parlare.



RISORSE PER APPROFONDIRE

- [A guide to the human Rights Act. A booklet for People with Learning Disabilities.](#)
- [Hardvard Project on Disability.](#)
- [Preparing students with disabilities for civic engagement](#)



AREA 4

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

MODULO 4.1

Geografia europea

MODULO 4.2

Patrimonio e identità europei

MODULO 4.3

Cultura del lavoro

AREA 4

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Quest'area si focalizza sull'Europa e l'Unione Europea, compreso il suo patrimonio e le sue tradizioni. È importante sapere dove si vive ed essere consapevoli di ciò che ci circonda. Nel primo modulo, l'approccio è geografico, mentre il secondo modulo riguarda la consapevolezza culturale. Il terzo modulo affronta i temi relativi alla cultura del lavoro, gli orari medi di lavoro, i valori importanti e l'inclusione sul posto di lavoro.

MODULO 4.1

Geografia europea

Questo modulo fornisce agli studenti la conoscenza del continente europeo, come i Paesi che lo compongono, i mari e gli oceani che lo circondano, le loro bandiere e quanti di essi formano l'Unione Europea.

MODULO 4.2

Patrimonio e identità europei

In questo modulo lo studente apprenderà la storia dell'Europa, la sua età, l'Unione Europea, l'età dell'Unione Europea, il patrimonio e la cultura di nove Paesi europei.

MODULO 4.3

Cultura del lavoro

In questo modulo lo studente conoscerà l'orario medio di lavoro in Europa, quali valori sono importanti e incentivati sul posto di lavoro e come l'occupazione può contribuire a migliorare la qualità della vita, come la salute mentale, le reti sociali e l'inclusione.

CONSIGLI PER EDUCATORI/EDUCATRICI

➤ Si consiglia di svolgere ogni modulo in un'unica sessione.

➤ In alcuni Paesi europei gli studenti imparano cinque continenti e in altri sette. È quindi necessario tenerne conto nell'insegnamento di questo modulo.



RISORSE PER APPROFONDIRE

- [Arts and Culture](#)
- [Easy to read - The European Union](#)
- [Inclusion Europe](#)
- [ABBA - Audience Blending by Arts](#)
- [Tools for Inclusion in Arts Education](#)



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



**Progetto: ADILE - Promoting Accessible
Distance Learning for people with
intellectual disabilities.**

Nr. 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033434



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.