

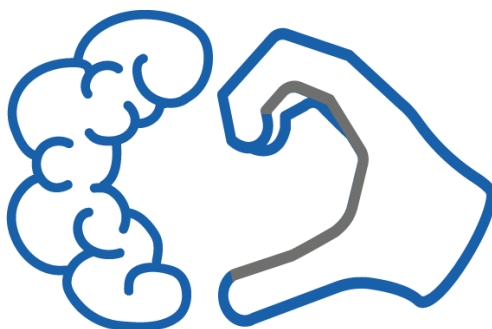


Cofinanziato
dall'Unione europea

2021-1-IT01-KA220-VET-000034825

CUP: G39J21023570006

RACCOLTA DI BUONE PRATICHE - COMPENDIO



3-H project
Head·Heart·Hand

3-H (Head, Heart, Hand)

Erasmus+ KA2

Partenariati di cooperazione nel campo dell'Istruzione e Formazione Professionale

Pubblicazione curata da

Chiara Bellotti, Vera Brunelli, Valeria Della Valle, Roberto Franchini, Rita Locatelli, Dalila Raccagni, Emanuele Serrelli, Aurora Torri, Paola Zini, Catholic University of the Sacred Heart.

Con il support di: Luca Calligaro (ENAC) Maja Jotić (STEP Institute) and Blanka Tacer (STEP Institute)

Enti di formazione che hanno contribuito

Questo lavoro non sarebbe stato possibile senza le presentazioni e i documenti forniti dalle seguenti organizzazioni:

Centro San Viator (#4, #6, #20, #24)
Friesland College (#12, #15, #22, #25)
Luovi (#1, #5, #9, #17, #19)
UFIL Puerta Bonita (#7, #8, #10, #13, #26)

Know My World (#3)
Topliceni Secondary School (#2)
Västra Götalandsregionen (#11)
Harris Aspire Academy (#14)
School21 (#16)
University of Gloucestershire (#18)
Școala Gimnazială "Prof. Ion Vișoiu" (#21)
ESMOVIA (#23)

20 January 2023

I copyright di questo documento appartengono ai membri del partenariato del progetto 3-H

Codice Progetto: 2021-1-IT01-KA220-VET-000034825 CUP: G39J21023570006



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

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.

È rilasciato con licenza Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 internazionale. (CC BY-SA 4.0)

Tu sei libero di:

- Condividere — riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato
- Modificare — remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere per qualsiasi fine, anche commerciale.

Alle seguenti condizioni:

- Attribuzione — Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.
- Stessa Licenza — Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Divieto di restrizioni aggiuntive — Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

Progetto

Codice: 2021-1-IT01-KA220-VET-000034825

CUP: G39J21023570006

Programma

Programma: Erasmus+

KA2: Partenariati di cooperazione nel campo dell'Istruzione e Formazione Professionale

Durata

28/02/2022 – 27/08/2024

Progetto 3-H (Head, Heart, Hand)

Il progetto 3-H (Head, Heart, Hand) si basa sul presupposto che l'IFP debba fornire un'istruzione olistica, ossia un'istruzione che tenga conto nella stessa misura dell'intelligenza cognitiva (testa), dell'intelligenza socio-emotiva (cuore) e dell'intelligenza manuale (mano).

Il progetto si concentra su:

- Sviluppo di **conoscenze e metodologie** per consentire agli insegnanti di lavorare sugli **aspetti socio-emotivi**;
- Delineare **un modello di accoglienza forte**, dedicato ai primi mesi di ingresso degli studenti nei percorsi di IFP;
- Sviluppare/adottare **buone pratiche che promuovano il benessere degli alunni a scuola** (dall'accoglienza in poi) e motivino gli studenti;
- **Sviluppare esperienze PBL per sviluppare le competenze socio-emotive** e apprendere i contenuti in modo autentico e contestualizzato.

Obiettivi

Partendo dal presupposto che la VET debba fornire un'educazione olistica (che tenga in considerazione in egual misura la componente intellettuale-cognitiva, socio-emozionale, manuale-applicativa), il progetto 3-H si prefigge come risultato:

- A. **SVILUPPARE NEI DOCENTI E FORMATORI COMPETENZE** per saper
- Introdurre all'interno del gruppo classe metodologie per la gestione della demotivazione degli studenti;
 - Introdurre la prospettiva socio-emotiva nel lavoro quotidiano con gli allievi.
- B. **MIGLIORARE LA CAPACITÀ DI APPRENDIMENTO DEGLI ALLIEVI** attraverso lo sviluppo di competenze per la gestione degli aspetti socio-emotivi.



Partner

ENAC - Ente Nazionale Canossiano, Verona

ENDO-FAP, Roma

Centro San Viator, Sopuerta

Ammattiopisto Luovi, Helsinki

Università Cattolica Del Sacro Cuore, Milano

Friesland College, Leeuwarden

STEP Institut, Ljubljana

UFIL Puerta Bonita, Madrid



Sommario

1. Introduzione	7
2. Approccio, metodologia e struttura del documento	10
2.1 Premessa: dalla formazione olistica alle competenze socio-emotive.....	10
2.2 Metodologia	11
2.3 Struttura del documento	11
3. Le buone pratiche in una prospettiva pedagogica.....	13
3.1 Problemi oggetto delle buone pratiche.....	13
3.2 Obiettivi delle buone pratiche	16
Allegato 1 - MODELLO PER LA RACCOLTA DELLE BUONE PRATICHE	24
Allegato 2 - Pratiche	26
1. CLINICAL ART	26
3. CULTURES IN OUR CLASSROOM	32
4. ETHAZI.....	36
5. GAMIFICATION AND DIGITAL TOOLS.....	39
6. INDIVIDUAL LEARNING PATH.....	41
7. JOINT TUTORING AND FLEXIBILITY	44
8. PROGRAMMA DI INSERIMENTO LAVORATIVO E CORSI SETTORIALI	47
9. LEGO® ART	50
10. PROGETTO DI MEDIAZIONE	52
11. NEET per i NEET	54
12. PITSTOP.....	56
14. PRODOTTI ED EVENTI PUBBLICI	63
15. REBOUND.....	65
16. PROGETTO RECIPE BOOK	68
17. RILASSAMENTO E RESPIRAZIONE	72
18. RENYO	74
19. STRUMENTO DI VALUTAZIONE RUORI	77
20. SAT	80
21. LA SCUOLA COME CASA DEL BENESSERE.....	82
23. INCLUSIONE SOCIALE IN CLASSE	86
24. TREVA.....	89
25. WALK OF LIFE.....	91
26. WOMEN GROUP	94

1. Introduzione

Il presente volumetto riporta l'esito di una serie di visite di bench-marking e di individuazione di buone prassi nell'ambito dell'educazione socio-emotiva (SEL: Social Emotional Learning) di adolescenti accolti presso organizzazioni di istruzione e formazione professionale. Nell'ambito del progetto 3H (Head, Heart, Hand), finanziato dal programma Erasmus+, i partner progettuali erano interessati a confrontarsi con esperienze significative, con l'intento di rispondere ad alcuni bisogni di cambiamento, in grado di rilanciare la capacità formativa dei formatori e delle istituzioni nel loro complesso:

- superare le difficoltà nell'applicazione quotidiana di metodologie di Problem Based Learning e Project Based Learning. Una certa passività dei giovani a ricoprire un ruolo attivo nella didattica è probabilmente da collegare ad una carenza di competenze socio-emotive, così importanti per poter lavorare in modo attivo e cooperativo (lavorare in gruppo, mediazione, collaborazione, resilienza, coraggio, autostima, fiducia, intraprendenza, etc.);
- un tempo gli allievi che arrivavano all'istruzione e formazione professionale, seppure poco propensi allo studio teorico, erano generalmente motivati dalla pratica lavorativa del settore di riferimento; oggi, al contrario, essi mostrano una scarsa propensione anche rispetto all'ambito professionale di riferimento, denotando un rapporto molto conflittuale con l'istituzione formativa in generale, dovuta probabilmente agli ordini di scuola precedenti. Occorre dunque accentuare un lavoro di accoglienza attiva, che trasformi il rapporto tra l'istituzione e gli allievi, e generi una situazione di benessere, tale da costituire l'humus in cui possono nascere motivazioni all'apprendimento, culturale e professionale;
- infine, per sviluppare le competenze socio emotive negli allievi c'è bisogno di forti competenze educative da parte dei docenti/formatori. Infatti, non solo la formazione universitaria, ma anche la mentalità prevalente nei docenti/formatori è quella istruzionale (o didattica), legata a conoscenze e abilità specifiche, e a forme strutturate e standardizzate di trasmissione (lezione frontale, modeling laboratoriale, etc.). Per la promozione delle competenze socioemotive occorre dotare il personale di metodologie provenienti dal mondo dell'educazione territoriale, come ad esempio il colloquio educativo, l'animazione, il gioco, la progettazione personalizzata, etc.

Nel frattempo, pochi mesi prima dell'avvio del progetto 3H, partito con un bellissimo meeting nella città di Verona, il Dipartimento per l'Educazione dell'OCSE, nell'ambito del progetto Future of Education and Skills 2030, ha pubblicato un volume dal significativo titolo *Embedding Values and Attitudes in Curriculum: Shaping a Better Future*¹. Questo volume segue di pochi mesi ad un altro particolarmente significativo, dal titolo *Adapting Curriculum to Bridge Equity Gaps: Towards an Inclusive Curriculum*². Il lavoro dell'organismo internazionale sollecita uno sguardo alto, che dall'ottica dell'emergenza rimanda ad una domanda più ampia e comprensiva: cosa significa essere uomini? Quali valori e atteggiamenti universali costituiscono la dotazione umana, prima, durante e dopo le sfide e le urgenze che la storia variamente presenta? Come la scuola può contribuire a plasmare un futuro migliore, incorporando nel curriculum quegli elementi antropologici che rendono lo studente più uomo, e dunque più pronto ad affrontare le scelte etiche per il bene comune? Come costruire un curriculum che crei equità, contrastando le disuguaglianze? È singolare che l'organismo per la cooperazione e lo sviluppo economico ponga istanze di questa portata: non è raro, infatti,

¹ OECD (2021), *Embedding Values and Attitudes in Curriculum: Shaping a Better Future*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/ae2adcd-en>.

² OECD (2021), *Adapting Curriculum to Bridge Equity Gaps: Towards an Inclusive Curriculum*, https://www.oecd-ilibrary.org/education/adapting-curriculum-to-bridge-equity-gaps_6b49e118-en

imbattersi in analisti che le giudicherebbero come un attacco alla laicità della scuola. È dunque una bella novità che l'OCSE sottolinei l'esigenza di allargare il ventaglio dei risultati di apprendimento (learning outcomes), dichiarando che la scuola deve assumere una visione educativa ambiziosa sul ventaglio di competenze in esito ai percorsi di istruzione.

La metafora utilizzata per offrire questa visione è quella della bussola (Learning Compass³), adottata per sottolineare la necessità che gli studenti imparino a navigare da soli lungo la longitudine della crescita personale e la latitudine di sfide e contesti non familiari. Ancora, la bussola enfatizza il compito di sostenere i giovani nel compito evolutivo di trovare la propria direzione in modo significativo e responsabile, invece di ricevere semplicemente istruzioni o indicazioni fisse dai loro insegnanti. La bussola orienta in quanto oscilla sapientemente intorno a quattro, non due, punti cardinali: oltre a conoscenze, abilità, il mondo della formazione deve bilanciare l'ago (flessibile) del progetto educativo intorno al peso magnetico di valori e attitudini. Insomma, i percorsi formativi devono offrire agli studenti l'opportunità di crescere interiormente, per diventare agenti di bene personale e civico.

Naturalmente questa affermazione va messa a terra, per non rimanere sul piano delle dichiarazioni di principio: embedding values in curriculum! Incorporare i valori nel curriculum è un argomento controverso sia nei fini che nel metodo: spesso si presume o ci si aspetta che gli studenti sviluppino valori e atteggiamenti in modo informale e non formale, ad esempio attraverso le interazioni con i loro coetanei e insegnanti a scuola. Sul piano progettuale, questo significa considerare l'educazione personale e sociale come una dimensione implicita: mentre i formatori fanno matematica, italiano e laboratorio, devono avere un occhio di riguardo alla dimensione sociale ed emotiva, promuovendo negli allievi la capacità di comunicare, collaborare e intraprendere (aspetti che, per altro, non vengono poi valutati).

La sensazione è che questo approccio, in definitiva, non funzioni. Troppo forte è il peso di conoscenze e abilità nei retaggi e negli stili di insegnamento, e l'ago della bussola ne rimane inevitabilmente attratto, finendo per restringere il curriculum reale ai tradizionali aspetti dell'istruzione (mentre al contempo i formatori potrebbero lamentarsi della demotivazione dei ragazzi).

È giunto il momento di transitare verso un approccio esplicito all'educazione personale e sociale, responsabilizzando in modo più chiaro l'istituzione formativa (e i formatori) su questo modo di intendere gli esiti del processo formativo.

Una volta entrati in questa opzione fondamentale, la questione da affrontare, centrale nel progetto 3H, riguarda però il come: al riguardo, l'OCSE segnala che la complessità dell'inclusione dei valori nel curriculum può essere compresa in tre ambiti:

- i. raggiungere un accordo sull'opportunità di affrontare i valori nell'ambito della ri-progettazione del curriculum;
- ii. costruire un consenso su quali valori e atteggiamenti dovrebbero essere inclusi nel curriculum;
- iii. armonizzare (allineare) le pratiche scolastiche (spazi, tempi, risorse didattiche) ai valori così selezionati.

³ L'OECD Learning Compass 2030, un prodotto del già citato progetto OCSE Future of Education and Skills 2030, cfr. <https://www.oecd.org/education/2030-project/teaching-and-learning/learning/learning-compass-2030/>

Particolarmente quest'ultimo punto risulta il più complesso. Una volta adottata una cornice di riferimento che vada oltre al mero riferimento alle competenze di cittadinanza (sono tanti i curricula socio-emotivi pubblicati nelle esperienze internazionali), come riformare il DNA organizzativo, ancor prima che didattico, delle istituzioni formative?

A partire da questo interrogativo, il progetto 3H si pone le seguenti finalità e obiettivi:

- mediante specifiche raccomandazioni, incoraggiare le organizzazioni formative a dedicare un tempo esplicito all'educazione personale e sociale, attraverso metodologie legate all'animazione socio-educativa; questa azione potrebbe essere particolarmente importante all'inizio di un percorso (per analogia al team-building spesso utilizzato dalle aziende), ma richiede un'integrazione continua con l'intero progetto formativo;
- promuovere attività che contribuiscano a creare negli allievi un senso di benessere e di appartenenza, allargando i fini della scuola, da esigenze di pura crescita a un più ampio ventaglio di bisogni esistenziali, in coerenza col modello delle 3B (Being, Belonging, Becoming);
- nell'ambito degli assi culturali, favorire una didattica attiva, in cui il protagonismo degli studenti, la centratura su problemi/progetti, la dimensione collaborativa/cooperativa sono un motore di crescita personale, prima e oltre il singolo apprendimento disciplinare;
- inserire le competenze personali e sociali nella valutazione (ciò che non si valuta... non conta!);
- contribuire al rinnovamento dell'identità del formatore, allineando le sue competenze ad un profilo educativo, complementare a quello, più tradizionale, di insegnante.

Il seguente compendio rappresenta il primo frutto dell'intensa collaborazione e visita reciproca tra i partner. Da qui si partirà per giungere all'elaborazione di Linee Guida e strumenti specifici, al servizio delle organizzazioni e dei loro formatori.

2. Approccio, metodologia e struttura del documento

2.1 Premessa: dalla formazione olistica alle competenze socio-emotive

È ormai ampiamente condivisa l'idea che l'IFP (Istruzione e Formazione Professionale) debba fornire un'istruzione *olistica*, che tenga conto in egual misura delle componenti intellettive-cognitive, di quelle socio-emotive e di quelle di natura tecnico-pratica. Una delle ragioni di tale convincimento è legata alle figure professionali che si formano negli istituti IFP, vale a dire i professionisti e tecnici specializzati nei vari settori dell'economia (*practitioners*). Come già affermato da Donald Schön negli anni '80, i *practitioners* devono essere in grado di gestire l'incertezza e fare tesoro delle conoscenze consolidate al fine di elaborare soluzioni e modi di lavorare innovativi; essi contribuiscono alla generazione e alla diffusione di competenze specialistiche, spesso frutto di un processo sistematico di sperimentazione, valutazione e realizzazione pratica. Tutte e tre queste dimensioni, e non soltanto quelle di natura tecnica o intellettuale, devono essere adeguatamente sviluppate in un professionista a tutto tondo.

Un altro motivo per tenere conto di tutte e tre queste dimensioni (quella intellettuale-cognitiva, quella socio-emotiva e quella tecnica) nell'ambito delle attività di IFP riguarda gli studenti nel periodo in cui essi *frequentano la scuola*. La mancanza di una formazione olistica, infatti, aumenta il rischio di inefficacia della formazione, di malessere, e di abbandono scolastico. I tassi di abbandono registrati negli istituti IFP, sebbene in calo in tutti i paesi europei negli ultimi anni, sono ancora elevati, e la pandemia di COVID non ha fatto che aggravare la situazione, facendo emergere le criticità latenti e causando impatti duraturi sul benessere dei giovani.

L'istruzione olistica viene spesso invocata come soluzione per i fallimenti educativi. Il cuore, la testa (mente) e la mano costituiscono, nella pedagogia di Johann Heinrich Pestalozzi le tre inseparabili "H" che esprimono l'ideale dell'integralità dello sviluppo umano e, di conseguenza nonché di necessità, dell'azione educativa. Ad esse si ispira il nome "3-H", scelto per il nostro progetto, dei cui risultati è parte integrante il presente Compendio. La pedagogia di Pestalozzi si schiera, come è noto, tra quelle che rifiutano categoricamente le metodologie educative sensazionaliste, intellettualistiche o esasperatamente operative, incentrate su un'unica dimensione e irrispettose della connessione vitale esistente tra le tre H. Numerosi altri autori, tra i quali John Dewey hanno abbracciato la medesima linea di pensiero.

Nel corso degli ultimi anni, diversi documenti e misure dell'Unione Europea hanno sottolineato l'urgente necessità di un'istruzione olistica, definita in termini di "*educazione socio-emotiva*" e "*competenze socio-emotive*". Per essere più resilienti e orientati agli obiettivi, gli studenti dovrebbero essere supportati nell'acquisizione delle competenze necessarie a gestire gli aspetti socio-emotivi della propria vita.

Quali metodologie possono essere adottate per aiutare gli studenti a confrontarsi con la demotivazione all'interno della classe? Come introdurre la prospettiva socio-emotiva nel lavoro quotidiano con gli studenti?

In diversi paesi europei (in particolare quelli del Nord Europa) si registrano interessanti esperienze di scuole che *integrano in maniera esplicita e determinata gli aspetti socio-emotivi* nei propri corsi di formazione, servendosi di metodologie di vario genere, talvolta mutate, con le dovute differenze, da quelle tipiche dell'istruzione non formale o informale. Il progetto 3-H si propone di studiare alcune di queste esperienze e gli approcci sui quali si fondano, al fine di replicarle in Italia e in Spagna, dove le competenze socio-emotive vengono insegnate in modo implicito e trasversale, mentre i docenti/formatori spesso non possiedono le abilità necessarie per gestire aspetti quali motivazione, demotivazione e crescita socio-emotiva.

Sulla base di questi assunti, il progetto 3-H si propone di contribuire a ridurre il numero di discenti IFP che mancano di motivazione o si sentono a disagio all'interno della scuola, nell'ambito di contesti spagnoli e italiani.

2.2 Metodologia

Il presente Compendio di Buone Pratiche per l'istruzione socio-emotiva negli istituti IFP è il frutto di una serie di sei Attività di Apprendimento/Insegnamento/Formazione (LTTA) organizzate tra i partner del progetto 3H. Quattro di queste attività consistevano in visite internazionali presso i seguenti centri IFP:

- (1) Centro San Viator, Bilbao, Spagna, 27 e 28 Aprile 2022;
- (2) Friesland College, Leeuwarden, Paesi Bassi, 14 e 15 Giugno 2022;
- (3) Luovi, Oulu, Finlandia, 4, 5 e 6 Ottobre 2022;
- (4) Ufil Puerta Bonita, Madrid, Spagna, 15, 16 e 17 Novembre 2022.

Le altre due LTTA consistevano in attività svolte in remoto, denominate "Pause Caffè Virtuali" (Virtual Coffee Break, 29 Settembre e 24 Novembre 2022).

Agli istituti ospitanti e ai relatori delle LTTA è stato chiesto di condividere alcuni esempi di metodologie, pratiche, progetti, programmi, dichiaratamente mirati a sviluppare le competenze socio-emotive dei rispettivi studenti. L'indicazione fornita era di selezionare e organizzare le pratiche in riferimento ai quattro temi citati nell'Introduzione, vale a dire: (1) Accoglienza/Orientamento, (2) Benessere e Motivazione, (3) Apprendimento Autodiretto, e (4) Apprendimento Basato sui Problemi. Questi i temi dichiarati nel progetto 3-H, che verranno approfonditi in seguito.

Un team dell'Università Cattolica del Sacro Cuore (UCSC), Dipartimento di Scienze della Formazione, ha svolto il ruolo di comitato scientifico del Work Package che ha portato dalle LTTA alla stesura di questo Compendio. Il team dell'UCSC ha preso parte alle attività ed è stato incaricato di analizzare e organizzare le pratiche presentate, facendo riferimento alle fasi del progetto che faranno seguito alla stesura del Compendio (cassetta degli attrezzi, linee guida, adattamento transnazionale e sperimentazione).

Al termine di ciascuna attività, all'istituto ospitante o all'istituto relatore è stato anche chiesto di descrivere la pratica in questione in modo standardizzato, servendosi del modello riportato in Allegato 1.

2.3 Struttura del documento

La **Sezione 3**, "Le buone pratiche in una prospettiva pedagogica", fornisce alcuni contenuti utili per esplorare le pratiche presentate.

La Sezione 3.1 analizza i problemi affrontati dalle pratiche, in primo luogo quelli dell'inefficacia formativa, del malessere e dell'abbandono, comunemente riscontrati negli istituti IFP. Come anticipato nell'introduzione, questi problemi possono essere affrontati partendo da quattro "punti d'attacco", variamente rappresentati nel corpus di pratiche raccolte nel corso del progetto: accoglienza/orientamento, benessere e motivazione, apprendimento autodiretto e apprendimento basato sui problemi. Diverse, tra le buone pratiche incluse in questo Compendio, mirano esplicitamente ad affrontare alcuni problemi di vecchia data o caratteristici delle scuole di formazione professionale odierne: deficit di attenzione generalizzato tra gli studenti, studenti che necessitano di assistenza speciale, studenti che hanno fallito - o che rischiano di fallire - i propri obiettivi formativi, problemi di salute o malessere psicofisico, inclusione e disparità di genere, e rischi legati al genere.

La sezione 3.2 approfondisce gli obiettivi che sono esplicitamente correlati alle buone pratiche. Gli obiettivi vengono analizzati e utilizzati per orientarsi all'interno del Compendio, in modo che il lettore sia in grado di individuare le pratiche più utili ai fini degli obiettivi più pertinenti per il proprio centro o la propria scuola di Istruzione e Formazione Professionale.

Nell'**Allegato 2** il lettore potrà consultare, in ordine alfabetico, le 26 pratiche che sono state raccolte e collazionate. Ciascuna pratica viene presentata seguendo il modello dell'Allegato 1. Il modello è suddiviso in quattro sezioni:

- 1) *Partner/paese che compila il modello*: questa sezione indica l'istituto IFP che ha implementato la pratica in questione e ha deciso di condividerla con i partner del progetto e infine con il pubblico, attraverso l'outcome intellettuale costituito dal presente Compendio. Viene anche indicata una persona o un ufficio di riferimento. Tale persona o ufficio potranno essere contattati per chiedere maggiori informazioni in merito alla pratica presentata.
- 2) *Informazioni di carattere generale in merito alla buona pratica*: in questa sezione si specifica il livello di implementazione (Fornitore, Locale, Regionale, Nazionale, Europeo, Internazionale), il tipo di iniziativa (Pubblica, Su Richiesta, Ristretta, o Altro) e le risorse e le organizzazioni coinvolte.
- 3) *Contenuti della buona pratica*: questa è la sezione fondamentale, in cui la pratica viene descritta in modo dettagliato. Obiettivi, attività e destinatari sono specificati in questa sezione. Sono anche da includere eventuali commenti relativi ai fattori di successo, agli elementi che attestano l'efficacia e la trasferibilità della pratica e le difficoltà incontrate, oltre a una checklist dei quattro temi enunciati nella precedente introduzione: (1) Accoglienza/Orientamento, (2) Benessere e Motivazione, (3) Apprendimento Autodiretto, e (4) Apprendimento basato sui Problemi, contrassegnando il tema o i temi oggetto della pratica.
- 4) *Fonti*: questa sezione cita, ove disponibili, i siti web e le risorse dai quali è possibile ottenere maggiori informazioni.

Come il lettore avrà modo di vedere, le pratiche illustrate presentano un'ampia varietà di contesti, metodologie e mediatori, quali, per esempio, la presenza di una particolare relazione con alcuni adulti specifici (tutor, mentori, docenti, esperti) e con i compagni, esperienze dirette di attività e contesti all'interno e all'esterno dell'istituto, linguaggi artistici, contatti interculturali, strumenti di valutazione, occasioni di incontro e di dibattito aperto. In tutti i casi, l'attenzione è sempre focalizzata sul protagonismo e sulla partecipazione attiva degli studenti, sulla loro responsabilizzazione e sull'invito a farsi carico in prima persona dei propri piani e progetti.

3. Le buone pratiche in una prospettiva pedagogica

3.1 Problemi oggetto delle buone pratiche

Come già visto, l'**inefficacia educativa**, il **malessere** e l'**abbandono** sono fenomeni ampiamente diffusi negli istituti IFP e, più in generale, tra i giovani. Come si accennava nell'introduzione, per affrontare questo problema si può partire da quattro diversi "punti di attacco"⁴, variamente rappresentati nel corpus di pratiche raccolte:

1. Accoglienza/orientamento
2. Benessere e motivazione
3. Apprendimento autodiretto
4. Apprendimento basato su problemi

L'**accoglienza/orientamento** è presente in diverse pratiche: queste sono dedicate e focalizzate sui nuovi studenti, in base al presupposto che le prime settimane (o i primi giorni!) trascorsi all'interno della scuola sono determinanti per creare fiducia e far sentire lo studente a proprio agio. Comunicando cura, sostegno e sicurezza psicologica, la scuola crea le condizioni affinché gli studenti siano bendisposti a lavorare sui propri aspetti socio-emotivi. Le pratiche di accoglienza si basano spesso sul gioco (#5, #22) o sull'arte (#1, #9), possono avvalersi del sostegno di gruppo (#10, #25, #26) o essere incentrate sulla valutazione e sull'individuazione delle caratteristiche e dei punti di forza e di debolezza dello studente, allo scopo di elaborare un programma di crescita più consapevole e personalizzato, con l'aiuto di adeguate relazioni di supporto (#6, #7, #25).

Il **benessere e la motivazione** di ogni studente e della comunità (classe, scuola, area geografica o altro) sono un ulteriore punto di attacco possibile per ridurre l'inefficacia educativa, il malessere e l'abbandono. Quasi tutte le buone pratiche presenti in questo Compendio sono state giudicate efficaci al fine di aumentare il benessere e la motivazione. Il risultato viene raggiunto perseguendo vari obiettivi e focalizzandosi su aspetti diversi della persona e del contesto (vedi sotto). La pratica denominata **School a house of well being** (# 21), per esempio, mira ad aumentare il rendimento scolastico e la qualità delle relazioni interpersonali promuovendo una cultura del benessere a scuola. Per riuscirci, si utilizzano attività specifiche, per favorire e stimolare l'autostima e valorizzare gli studenti a rischio.

L'**apprendimento autodiretto** è legato all'autoconsapevolezza individuale, alla capacità di scegliere e alla creazione di un ambiente favorevole che crei le condizioni per un percorso non standardizzato per ogni singolo studente. L'apprendimento autodiretto può rappresentare un elemento cruciale per motivare o rimotivare gli studenti che sono stati respinti o che attraversano periodi di particolare difficoltà. Si pensi per esempio a **NEET for NEETs** (#11), una pratica che punta a re-inserire in corsi di formazione giovani adulti, attraverso proposte di apprendimento alternative che prevedono la loro partecipazione diretta alla creazione dei contenuti didattici. Diverse pratiche (#4, #18, #19) propongono strumenti di valutazione condivisi e utilizzati congiuntamente con lo studente. Anche **Gamification and Digital Tools** (#5) può risultare utile a questo scopo.

L'ultimo punto di attacco è l'**apprendimento basato sui problemi**, un approccio didattico ampiamente studiato e legato alla motivazione e allo sviluppo di abilità e competenze non tecniche. Le pratiche basate sui problemi sono quelle che si concentrano sui problemi reali dello studente, puntando a individuare soluzioni

⁴ Nell'orientamento e nella navigazione, un "punto di attacco" è costituito da una caratteristica molto evidente e facile da individuare lungo un percorso o una rotta. Un buon punto di attacco rende la navigazione più facile e veloce, riducendo il rischio di errori. Una volta raggiunto il punto di attacco, si passa a una navigazione più lenta e accurata.

praticabili (e perciò intrinsecamente molto interessanti per lo studente). **Pitstop** (#12), **Rebound** (#15), e **Walk of life** (#25) ne sono un esempio. Alcune pratiche impiegano invece l'apprendimento basato su progetti (PBL), coinvolgendo gruppi di studenti in tutte le fasi, dall'analisi alla realizzazione di una iniziativa o di un prodotto specifici. **Cultures in our classroom** (#3), **Public Events and Products** (#14) e **Recipe book project** (#16) sono esempi di questo genere di pratiche. Tutte implicano uno stretto contatto con la comunità che circonda la scuola, che rappresenta un valore aggiunto per il *community building* e per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza degli studenti.

In **Serious game (escape room)** (#22) agli studenti viene assegnato il compito di progettare un *serious game* o un gioco "normale", come una *escape room* o un gioco da tavolo. Vengono messe alla prova abilità quali creatività, capacità di ricerca e perseveranza. Il prodotto finale - il *serious game*, l'*escape room* o il gioco da tavolo - viene poi utilizzato come strumento per altri studenti.

Tabella 1: I 4 “punti di attacco” e le 26 buone pratiche. Per sviluppare la competenza socio-emotiva e contrastare l'inefficacia educativa, il malessere e l'abbandono, ogni pratica fa leva su uno o più dei quattro punti di attacco: Accoglienza/orientamento, Benessere e motivazione, Apprendimento autodiretto e Apprendimento basato sui problemi.

	1. WELCOMING/GUIDANCE	2. WELL-BEING AND MOTIVATION	3. SELF-DIRECTED LEARNING	4. PROBLEM-BASED LEARNING
1. CLINICAL ART	X	X		
2. COMMUNITY OF EUROPEAN SCHOOLS		X	X	
3. CULTURES IN OUR CLASSROOM		X		X
4. ETHAZI			X	
5. GAMIFICATION AND DIGITAL TOOLS	X	X	X	X
6. INDIVIDUAL LEARNING PATH	X			
7. JOINT TUTORING AND FLEXIBILITY	X	X		
8. LABOR INSERTION PROGRAM AND SECTORIAL COURSES		X		
9. LEGO® ART	X	X		
10. MEDIATION PROJECT	X	X		
11. NEETS FOR NEETS			X	
12. PITSTOP		X		X
13. PRODUCTION PROJECTS		X		
14. PUBLIC EVENTS AND PRODUCTS				X
15. REBOUND		X		X
16. RECIPE BOOK PROJECT				X
17. RELAXATION AND BREATHING		X		
18. RENYO		X	X	
19. RUORI ASSESSMENT		X	X	
20. SAT		X		
21. THE SCHOOL, A HOUSE OF WELL BEING		X		
22. SERIOUS GAME (ESCAPE ROOM)	X	X		
23. SOCIAL INCLUSION IN THE CLASSROOM		X		
24. TREVA		X		
25. WALK OF LIFE	X			X
26. WOMEN GROUP	X	X		

Diverse buone pratiche raccolte in questo Compendio mirano dichiaratamente ad affrontare alcuni problemi di vecchia data o caratteristici delle scuole IFP di oggi.

Molte scuole rilevano un crescente e preoccupante **deficit di attenzione generalizzato tra gli studenti**. In genere, la causa di tale deficit di attenzione viene individuata nell'eccesso di informazioni, nell'inquinamento acustico e visivo (cellulari, tablet, computer, videogiochi) e nel ritmo di vita frenetico: l'eccesso di agitazione e la tensione deteriorano la convivenza ed erodono il clima della classe, causando disagio per l'insegnante. Pratiche come quella di **Treva** (#24) propongono esercizi di rilassamento, meditazione e *mindfulness* da svolgere in classe, per migliorare l'attenzione e la cura e favorire la calma e la gestione delle emozioni.

Più in generale, numerose scuole segnalano un forte aumento del numero di studenti che **necessitano di speciale sostegno** nel corso dei loro studi, a causa di disturbi dell'apprendimento. Alcune pratiche come **Ruori** (#19) propongono metodologie atte a descrivere la capacità funzionale dello studente in un contesto di istruzione e formazione professionale. Con l'aiuto di Ruori, un candidato o uno studente può, in collaborazione con esperti, valutare e individuare le proprie capacità di studio, le proprie risorse e l'idoneità a intraprendere un percorso di studi professionali.

Molte pratiche sono rivolte a **studenti che non sono riusciti, o che rischiano di non riuscire**, a conseguire i propri obiettivi educativi. Alcune pratiche, come **Rebound** (#15), evidenziano la possibilità che alcuni studenti soffrano di "problemi multipli" quali sofferenza psichica, povertà, situazioni familiari difficili, mancanza di fiducia in sé stessi. È raro che un problema si presenti come un fenomeno isolato. Gli studenti che soffrono di più problemi potrebbero addirittura non essere in grado di frequentare la scuola per un certo periodo di tempo. Rebound prevede un periodo di time-out di 20 settimane al massimo, in cui lo studente rimane lontano dall'istituto professionale (con il diritto di rientrarvi in qualsiasi momento) e riceve formazione e attenzione educativa per cercare di ridurre l'impatto dei suoi diversi problemi. **NEETs for NEETs** (#11) mira a reinserire i giovani adulti nei corsi di formazione, attraverso proposte di apprendimento alternative che prevedono la loro partecipazione diretta alla creazione dei contenuti didattici. **Pitstop** (#12) è un programma giornaliero svolto dalle 9:00 alle 15:00, per gruppi composti da non più di 15 studenti che hanno bisogno di rimettersi in pari con il proprio corso di studi e ritrovare la giusta motivazione. Per un periodo di non oltre 6 settimane, gli studenti lavorano sui propri obiettivi personali, per riprendere poi gli studi con risultati migliori. **Renyo** (#18) propone a giovani autori di reati di partecipare a un'attività basata su un'Indagine Autentica, al fine di migliorare la capacità degli educatori di coinvolgerli nuovamente in un percorso di formazione e di apprendimento mentre si trovano in un contesto detentivo sicuro.

La salute e il malessere psicofisico sembrano essere sempre più problematici tra gli adolescenti e i giovani. La salute e il benessere psicofisico possono essere promossi, per esempio, attraverso l'attività fisica, una migliore connessione mente-corpo, l'arte e la cultura. In **Walk of life** (#25) gli studenti camminano lungo un percorso di massimo 5 km attraverso la città o in natura; durante il percorso si fermano nei luoghi di interesse e riflettono sulle loro scelte professionali. **Relaxation techniques** (#17, #24) si propone di migliorare il benessere, sviluppando la connessione tra corpo, pensieri e sensazioni. In **Clinical Art** (#1), la creatività e l'immaginazione collegano emozioni e benessere psicofisico.

Alcune pratiche affrontano i problemi di **inclusione, le disuguaglianze di genere e i rischi legati al genere**. **Cultures in the classroom** (#3), per esempio, offre agli studenti l'opportunità di esplorare le proprie origini e il proprio background e retaggio culturali, allo scopo di riconoscere e onorare le culture dei compagni di classe e di connettersi e imparare con e dai coetanei globali. **Women group** (#26), nata come risposta al bisogno di vicinanza espresso dalle studentesse in un ambiente IFP prettamente maschile, crea un gruppo stabile in cui le studentesse possano sentirsi sicure e libere di parlare delle loro preoccupazioni, riducendo le differenze iniziali e operando per decostruire le relazioni tossiche, la dipendenza emotiva e il mito dell'Amore Romantico.

3.2 Obiettivi delle buone pratiche

Ogni buona pratica è caratterizzata da alcuni obiettivi principali, esplicitamente dichiarati nella sua descrizione (vedi Allegato 2). Nel loro insieme, gli obiettivi definiscono il significato dei termini "apprendimento socio-emotivo" e "competenze socio-emotive" utilizzati in questo Compendio.

Molte pratiche sono guidate da obiettivi di **community-building** su scale diverse - europea, locale, scolastica, di classe - a dimostrazione del fatto che le competenze socio-emotive non possono essere concepite in modo isolato, o soltanto in termini intellettuali, ma devono necessariamente riguardare le relazioni di cura reali, ed essere sperimentate in un contesto di ampia socialità.

Molte delle pratiche basate sul gruppo hanno obiettivi legati alle **competenze del lavoro di squadra**: il team (squadra) è un'unità naturale in ambito educativo, ma è anche una forma tipica di organizzazione del lavoro e della vita sociale in genere. Consentire agli studenti di lavorare in gruppi e favorire il benessere al loro interno è un obiettivo chiave dell'istruzione socio-emotiva.

Un altro tipo di obiettivo riguarda l'**espressione personale**: l'istruzione socio-emotiva contribuisce a formare la capacità della persona di condividere e assicurare in tutti i modi possibili il proprio contributo agli altri e al gruppo, con un ritorno positivo in termini di fiducia in sé stessi e senso di accettazione.

L'espressione personale è strettamente legata all'**armonia**, alla **consapevolezza** e al **contatto con sé stessi**. L'istruzione socio-emotiva si contrappone alle divisioni interne, alla parcellizzazione e al senso di disconnessione che spesso affliggono i cittadini delle nostre società contemporanee.

Un ulteriore tipo di obiettivo, correlato al precedente, riguarda il **processo decisionale** e la **personalizzazione**. Istruzione socio-emotiva significa anche *empowerment*, ovvero lasciare alle persone la possibilità di fare scelte informate e persino di personalizzare il proprio percorso formativo, grazie al raggiungimento della consapevolezza e della conoscenza di sé stessi.

Nelle "esperienze dirette" proposte da diverse buone pratiche, un ulteriore obiettivo è quello di sviluppare le **competenze riflessive** degli studenti. In effetti, sono la riflessione e la trasformazione che fanno di un semplice evento un'autentica esperienza.

Altri tipi di obiettivi, come la motivazione e il miglioramento dell'apprendimento, sono di primaria importanza per l'istruzione e la formazione professionale. Il motivo per cui in questo compendio abbiamo dedicato loro meno attenzione è che tendono a essere di natura più cognitiva e di concezione tradizionale, rispetto al focus sull'apprendimento socio-emotivo richiesto in questa sede.

Tutti gli obiettivi sono approfonditi nelle pagine seguenti e vengono utilizzati per orientarsi all'interno del Compendio. In questo modo il lettore potrà cercare le pratiche più utili a perseguire gli obiettivi rilevanti per i propri centri e scuole IFP.

Come si vedrà, le pratiche illustrate presentano un'ampia varietà di contesti, metodologie e soggetti mediatori, quali, per esempio, la presenza di una particolare relazione con alcuni adulti (tutor, mentori, docenti, esperti) e con i propri compagni, esperienze dirette di attività e contesti all'interno e all'esterno dell'istituto, linguaggi artistici, contatti interculturali, strumenti di valutazione, occasioni di incontro e di dibattito aperto. In tutti i casi, l'attenzione è sempre incentrata sul protagonismo e sulla partecipazione attiva degli studenti, nonché sulla loro responsabilizzazione e sull'invito a farsi carico dei propri piani e progetti.

Vivere all'interno di una comunità

Community of European schools (#2) mira a creare una comunità di scuole europee e a favorire gli scambi di conoscenze interculturali attraverso la collaborazione tra insegnanti di diversi Paesi europei. La comunità è un terreno fertile e fornisce molte opportunità e attività, volte a sviluppare le *competenze linguistiche, sociali e culturali* degli studenti e a rafforzarne la *motivazione*. L'obiettivo ultimo di **Cultures in our classroom** (#3) è quello di *promuovere l'apprendimento socio-emotivo* (SEL), con un focus sull'integrazione e la valorizzazione della dimensione culturale. A tale scopo, la pratica accompagna gli studenti lungo un percorso di conoscenza

e di apprendimento dei livelli più profondi della *competenza culturale* articolato in tre fasi: la prima fase si concentra sul Sé e sulla comprensione *di chi siamo*; la seconda prevede la messa in discussione e l'analisi degli aspetti culturali presenti all'interno della comunità locale, esplorandone le caratteristiche e le differenze attraverso *l'interazione con le persone*; l'ultima è l'apertura verso il mondo, l'esplorazione e la conoscenza degli aspetti che caratterizzano le altre culture e le persone che *non conosciamo direttamente*.

La pratica denominata **Renyo** (#18), oltre a proporre ai giovani autori di reati un'attività basata sull'Indagine Autentica, prevede un "passo successivo", più impegnativo non solo per il discente, ma anche per l'educatore, in cui il focus dell'apprendimento viene spostato dalla dimensione individuale a quella collettiva, attraverso la ricerca e lo sviluppo delle connessioni e degli effetti che sono rilevanti anche per la comunità o per il contesto esterno. In questo caso, il valore pedagogico del progetto si collega a una sfida molto più ampia, che non è soltanto quella di garantire ai giovani autori di reato il diritto all'apprendimento che non hanno potuto o voluto esercitare, ma di garantire e promuovere il loro diritto a cercare e crescere nel futuro, a trovare identità e legittimazione attraverso l'assunzione del proprio ruolo all'interno della società, a realizzarsi come cittadini e detentori di risorse.

Mediation (#10) è una pratica che si affianca al community building all'interno della scuola. L'obiettivo è quello di sostenere lo studente nel processo di apprendimento e di socializzazione con i compagni di classe. Il lavoro di mediazione punta a sviluppare la capacità dello studente di rispondere agli stimoli provenienti dalla scuola e dal mondo circostante. L'intervento di mediazione ha cadenza mensile, non c'è un calendario strutturato, ma può essere richiesto dallo studente o proposto dall'insegnante in caso di bisogno o in situazioni di difficoltà. Attraverso il dialogo, gli insegnanti aiutano gli studenti a raggiungere la propria autonomia e ad acquisire un atteggiamento responsabile. Attraverso la mediazione, gli studenti imparano a *riconoscere e dare rilevanza ai sentimenti e alle necessità proprie e a quelle altrui* e a *cercare soluzioni comuni* sviluppando atteggiamenti collaborativi; essi imparano a *risolvere e prevenire* i conflitti e contribuiscono al miglioramento del benessere e della convivenza all'interno della scuola. **School a house of well being** (#21) è una pratica volta ad aumentare il rendimento scolastico e migliorare la qualità delle relazioni interpersonali, promuovendo una cultura del benessere all'interno della scuola. Il programma comprende svariate attività, come lezioni di counseling, gestione dei conflitti, il circolo del benessere, la partecipazione al Programma Nazionale "Scuole senza bullismo". Vengono coinvolti studenti, insegnanti e genitori, oltre a collaboratori esterni, creando un clima formativo equilibrato ed efficiente, con ottimi risultati di apprendimento e il miglioramento della collaborazione e della cooperazione tra colleghi.

Per molte buone pratiche, il gruppo classe costituisce di per sé una piccola comunità, che va costruita, curata e migliorata. A questo scopo si rivelano utili le *pratiche di apprendimento collaborativo* come **Ethazi** (#4). L'apprendimento collaborativo non soltanto moltiplica la conoscenza, ma sviluppa anche *l'intelligenza interpersonale* degli studenti, creando una comunità di apprendimento basata sulla *collaborazione* e favorendo *la solidarietà, l'aiuto reciproco e la generosità*. Gli studenti che all'inizio si limitavano a lavorare insieme per essere più efficaci finiscono per tessere *maggiori legami affettivi* e diventano più *capaci di aiutare* a migliorare la vita degli altri. **Social inclusion in the classroom** (#23) intende lavorare sul senso di identità, sulle esperienze condivise e sul senso di sicurezza psicologico. Questa pratica migliora il benessere psicologico degli studenti e favorisce lo sviluppo di classi in cui gli studenti vogliono rimanere perché si sentono accettati.

Women group (#26), nata come risposta al bisogno di vicinanza espresso dalle studentesse che si ritrovano in un ambiente IFP prevalentemente maschile, crea un gruppo permanente in cui le studentesse si sentano sicure e libere di parlare delle loro preoccupazioni, aiutandole a ridurre le difficoltà iniziali e a decostruire le relazioni tossiche, la dipendenza emotiva e il mito dell'"Amore Romantico". Il dialogo è la condizione indispensabile per creare una relazione sincera e aperta, in un clima di accettazione e comprensione in un contesto di condivisione corresponsabile e di scambio tra soggetti reciprocamente decentrati e coinvolti. Fondamentale è quindi il rispetto reciproco, che si traduce nella relazione, una capacità di essere responsivi

nei confronti dell'altro soggetto, al fine di mettere in pratica la logica del riconoscimento reciproco, come perfetta antitesi della logica dell'appropriazione. Tutto ciò richiede un esercizio paziente, quasi ascetico, da parte del soggetto, attraverso cui acquisire come disposizione abituale il decentramento da sé, lo spostamento e l'espropriazione dei propri punti di vista individuali, in modo da poter riconoscere l'altro proprio in quanto tale. Una diversità tipica di ogni donna, che viene accolta, valorizzata e raccontata nel Women Group.

Lavorare in team

Ethazi (#4) promuove l'apprendimento degli studenti ponendo loro delle sfide da risolvere. Il processo di apprendimento è strutturato in 6 fasi, secondo quanto proposto da ETHAZI - GUNEA.



Figure 1: the 6 steps of the learning process according to ETHAZI – GUNEA model.

L'elemento focale su cui si articola l'intero modello di apprendimento è l'apprendimento collaborativo basato sulle sfide. L'apprendimento collaborativo è una tecnica didattica basata sull'apprendimento in piccoli gruppi, in cui ciascuno dei membri collabora per massimizzare sia il proprio apprendimento sia quello dei compagni. La collaborazione consiste nel lavorare insieme, aiutarsi, sostenersi, incoraggiarsi, prendersi cura l'uno dell'altro, essere attenti alle esigenze di ogni membro del team, al fine di raggiungere obiettivi comuni, poiché il successo non è ricercato solo per uno/per me stesso, ma per tutti i membri del gruppo. Il principio è che "tutti siamo bravi in qualcosa; nessuno è bravo in tutto".

Con tutto ciò, il corpo studentesco diventa protagonista dell'aula e si genera un cambiamento nel processo di apprendimento, in cui tutti gli studenti progrediscono collettivamente attraverso le attività proposte (sfide). Affinché siano motivati, è necessario che all'interno della classe generino essi stessi una dinamica di risoluzione molto particolare, un processo di "divergenza-convergenza" che consenta agli studenti di lavorare partendo da una prospettiva di alternative multiple. Questo fa sì che gli studenti lavorino su abilità di base come l'interpretazione, la trasmissione, la sintesi e la decisione.

Lego® art (#9) è sia una pratica volta a migliorare il benessere e la motivazione all'interno della scuola sia un'attività utilizzata per l'accoglienza/l'orientamento. Interagendo all'interno di un gruppo, i ragazzi costruiscono legami, relazioni tra pari, comprendendo al tempo stesso l'importanza del dialogo e del rispetto reciproco. Lego® art offre a chi partecipa a una sessione l'opportunità di sperimentare momenti di

concentrazione, di precisione, di problem solving e anche di pazienza, tutte abilità utili sia per il gioco che per la vita quotidiana.

In **Serious game (escape room)** (#22) i giochi sono utilizzati come strumento formativo per trasferire conoscenze, chiarire processi o procedure e consentire agli studenti di riflettere su dinamiche di gruppo quali la collaborazione, la comunicazione e la leadership. Le squadre possono essere multidisciplinari (studenti appartenenti a corsi di studio differenti) sotto la supervisione di docenti della scuola, ma anche di esperti esterni. Gli studenti imparano a conoscersi, scoprono come ognuno di loro agisce e si comporta in situazioni che richiedono una soluzione, ricevono un feedback sulle loro qualità, sul loro sviluppo e sul loro modo di agire in una situazione di gruppo.

Social inclusion in the classroom (#23) lavora invece sul senso di identità, sulle esperienze condivise e sul senso psicologico di sicurezza. L'obiettivo principale è quello di migliorare lo stato di salute degli studenti, sviluppando il loro senso di identità e di accettazione da parte del gruppo e la loro capacità di lavorare sulle dinamiche di gruppo. Attraverso questa pratica, gli studenti conoscono meglio gli elementi del team e imparano a metterli in pratica.

Esprimere sé stessi

Clinical art (#1), basata su una pratica giapponese, mira a promuovere la creatività, l'apprendimento, l'immaginazione e il benessere psicofisico all'interno di contesti educativi e professionali. L'esperienza multisensoriale di Clinical Art aiuta i partecipanti a connettersi con le proprie emozioni e comunicarle attraverso diversi canali espressivi, in uno spirito di apprezzamento e rispetto reciproco. Le opere artistiche diventano il mezzo per esprimere e comunicare il proprio mondo interiore, fatto di emozioni, affetti, fantasie e pensieri, e offrono uno spazio in cui dare una forma visibile e condivisibile ai propri vissuti, promuovendo la fiducia e la comprensione verso sé stessi e verso gli altri.

Lego® art (#9) è sia una pratica volta a migliorare il benessere e la motivazione all'interno della scuola sia un'attività utilizzata per l'accoglienza/l'orientamento. Creando arte con Lego®, gli studenti danno libero sfogo alla loro creatività e alla loro immaginazione.

Essere in contatto con sé stessi

Joint tutoring (#7) è finalizzato a sostenere e monitorare l'evoluzione e la crescita di ogni studente. Lo stile relazionale dei tutor promuove spazi di *riflessione* tra lo studente e il tutor. La relazione formativa tra studente e tutor, supportata da aspetti cognitivi, emotivi, simbolici e culturali, facilita l'attivazione di nuove conoscenze, sia dal mondo professionale che dal proprio mondo interiore. Producendo nuovi pattern di significato relativi a ciò che accade intorno allo studente, il tutoraggio congiunto mira ad attivare un apprendimento trasformativo. L'obiettivo è sviluppare nello studente l'autoconsapevolezza rispetto al proprio modo di conoscere, di vivere e di inserirsi nel mondo, in piena autonomia.

Attraverso **Mediation** (#10) gli studenti riconoscono e danno valenza ai sentimenti e alle necessità proprie e altrui. **NEETs for NEETs** (#11) accompagna il giovane nell'acquisizione dell'autoconsapevolezza e nella coscienza delle proprie competenze, in modo che si senta coinvolto (e responsabile) in prima persona nello sviluppo del proprio apprendimento. In questo modo, la pratica promuove una maggiore motivazione e l'identificazione con la propria formazione e crescita. In **Pitstop** (#12) gli studenti lavorano sui propri problemi e sulle proprie competenze di natura sociale, personale e comportamentale. I giovani lavorano con un modello basato su cinque "colori", che li aiuta a riconoscere il comportamento e le qualità propri e degli altri. Ogni colore rappresenta una tipologia di studente: attivo, disinvolto, pieno di vita, pronto a condividere con gli altri, strutturato, caotico, ecc. Ogni giornata inizia e finisce con un momento di coaching. Durante la giornata gli studenti svolgono vari tipi di esercizi, consistenti nel riconoscere i colori, riflettere su di essi e

fornire un feedback reciproco. Spesso vengono messi di fronte a situazioni per loro inusuali, al di fuori dalla loro comfort zone, ed è qui che inizia l'apprendimento.

Con **Relaxation and breathing** (#17), attraverso l'osservazione della respirazione e altre tecniche di meditazione, i partecipanti si connettono con il proprio corpo, con i propri pensieri e con le proprie sensazioni fisiche e mentali. La pratica può essere propedeutica allo svolgimento di altre attività individuali o di gruppo, in quanto favorisce la concentrazione e la connessione con sé stessi. Questi esercizi di meditazione si ispirano alla pratica della *mindfulness*, che trova le sue origini nel buddismo orientale. Tuttavia, questa tecnica è sempre più diffusa anche in contesti occidentali e in campo psicoterapeutico, dove ne sono stati dimostrati i benefici per la cura di alcune patologie, con il miglioramento della percezione del benessere fisico e mentale e della creatività.

La pratica del rilassamento può risultare più complessa nei periodi di forte stress, e per tale motivo richiede, come ogni disciplina fisica o mentale, un allenamento costante.

Lo strumento di valutazione **Ruori** (#19), basato sull'ICF (Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute dell'OMS), analizza le capacità funzionali e individua i bisogni formativi speciali partendo dalle potenzialità e dai punti di forza degli studenti. Questa pratica non soltanto fornisce un linguaggio e una comunicazione comuni tra lo staff multidisciplinare e i fornitori di servizi, ma coinvolge anche più attivamente gli studenti nella pianificazione del proprio studio, consentendo loro di comunicare meglio i loro bisogni particolari. Non a caso, l'orientamento e il sostegno individuali aumentano le probabilità di successo negli studi e riducono il rischio di abbandono scolastico.

La **Seccion de Aprendizaje de Tareas - SAT** (#20) si rivolge a studenti con Bisogni Formativi Speciali e/o disabilità fisiche e/o mentali. Si tratta di un corso di studi quadriennale per studenti di età compresa tra i 16 e i 20 anni, finalizzato a sviluppare al massimo le potenzialità degli studenti con disabilità mentali. Il SAT è incentrato sugli studenti e sulle loro famiglie. Per ogni studente è previsto un progetto educativo personalizzato. Prima dell'inizio della scuola, viene organizzato un incontro con le famiglie.

The school a house of well being (#21) è una pratica volta a migliorare il rendimento scolastico e la qualità delle relazioni interpersonali, promuovendo la cultura del benessere all'interno della scuola. La creazione di un'atmosfera di benessere a livello di classe "permette agli studenti di conoscere meglio la persona più importante della loro vita: SÈ STESSI".

Treva (#24) propone esercizi di rilassamento, meditazione e *mindfulness* da svolgere all'interno di un istituto di formazione o a scuola, e più specificamente in una classe, per migliorare l'attenzione e la cura, la calma e la gestione delle emozioni. Il programma TREVA - Experiential Relaxation Techniques Applied to the Classroom - (Tecniche di Rilassamento Esperienziali Applicate alla Classe) è composto da 12 unità didattiche (nove di base e tre speciali) applicabili a qualsiasi realtà formativa, a qualsiasi tipo di studente e per una grande diversità di obiettivi. Il programma mira a migliorare le 9 abilità di base REMIND (rilassamento, meditazione e *mindfulness*): attenzione, respirazione, rilassamento, visualizzazione, linguaggio vocale, consapevolezza sensoriale, postura, movimento ed energia. Tali abilità rappresentano il risultato di un'attenta analisi dei 44 metodi, tecniche e tradizioni di rilassamento e meditazione più rilevanti. La maggior parte degli esercizi di rilassamento, meditazione e *mindfulness* spesso incorpora più di una abilità mente-corpo di base REMIND. Quando si mescolano due o più abilità REMIND, si creano tre abilità corpo-mente particolari: gestione delle emozioni, consapevolezza del corpo e *mindfulness*.



Figure 2: the 9 REMIND (relaxation, meditation and mindfulness) basic skills. When two or more REMIND skills are mixed, three special body-mind skills are created: emotional management, body awareness and mindfulness.

In **Walk of life** (#25) gli studenti percorrono un itinerario (attraverso la città o in un ambiente naturale) di massimo 5 km. Durante questo percorso, gli studenti si fermano nei luoghi di interesse e riflettono sulla propria carriera. I temi della riflessione si ispirano alle 5 competenze professionali di Marinka Kuipers: riflessione sulle qualità, riflessione sulla motivazione, networking, orientamento professionale ed esplorazione dell'attività lavorativa.

Fare scelte e personalizzare

Individual learning path (#6) è una pratica volta a offrire il percorso formativo ottimale, personalizzandolo al fine di mantenere nel tempo la concentrazione degli studenti. Questa pratica garantisce che gli studenti abbiano un programma adatto alle loro necessità, dal punto di vista delle tempistiche e degli obiettivi, per evitare gli abbandoni scolastici. La pratica è attentamente strutturata in sezioni, come il servizio di orientamento, il piano di studi e l'orario personalizzati, i tutor e gli specialisti, le esperienze internazionali, la realtà virtuale e le convenzioni con le aziende. Nel piano di studi personalizzato, ogni giornata prevede 2 ore di lezione tradizionale e 4 ore di laboratorio pratico. Gli studenti che provengono da background scolastici insoddisfacenti hanno problemi comportamentali e lezioni frontali di tipo teorico non sarebbero sicuramente un incentivo per convincerli a continuare a studiare. Ecco perché in questi casi è preferibile adottare una modalità laboratoriale che ne promuova la frequenza e il benessere. A seconda del livello accademico, viene stilato un calendario personalizzato di ore di teoria, principalmente al fine di colmare le lacune lasciate dalle esperienze scolastiche degli anni passati. Questo permette all'allievo di progredire e studiare al proprio ritmo.

Joint tutoring and flexibility (#7) consentono di adattare il processo di insegnamento-apprendimento agli studenti, assicurando due adulti di riferimento (con due visioni diverse e complementari) che daranno agli studenti stabilità e l'opportunità di instaurare un legame con la scuola. Uno degli obiettivi di **Pitstop** (#12) è quello di far tornare a scuola gli studenti e far sì che si diplomino ottenendo una qualifica *Start*. La pratica denominata **Production projects** (#13), basata sul "contatto diretto" con il mondo del lavoro, offre elementi di orientamento per il futuro professionale del giovane.

La pratica **Renyo** (#18) propone ai giovani autori di reati un'attività basata sull'Indagine Autentica. L'attività consiste innanzitutto in un accompagnamento all'individuazione e alla costruzione personalizzata di

un'esperienza di apprendimento, in cui il discente è direttamente coinvolto nella scelta e nello sviluppo dei contenuti che lo/la interessano.

The school a house of well being (#21) è una pratica volta a migliorare il rendimento scolastico e la qualità delle relazioni interpersonali, promuovendo una cultura del benessere all'interno della scuola. La pratica offre un'occasione per costruire e sviluppare un insieme di competenze che consentano agli studenti di prendere decisioni informate riguardanti loro stessi e gli altri - la loro salute mentale, la loro vita personale e il loro sviluppo sociale/emotivo.

Vivere esperienze e riflettere

Alcune pratiche cercano di mettere gli studenti a contatto con esperienze reali. In questo modo si cerca di motivarli in modi interessanti e diversi. Non si tratta (soltanto) di rompere la routine scolastica: ciò che più conta è che le esperienze reali offrono contesti e occasioni in cui si attivano nuove competenze e nuove forme di apprendimento.

Con **Ethazi** (#4), per esempio, agli studenti viene data l'opportunità di sviluppare competenze trasversali risolvendo problemi reali, in collaborazione con altri.

In **Gamification and digital tools** (#5) gli studenti sperimentano qualcosa al di fuori della vita reale in un ambiente virtuale, acquisendo nuove abilità. Le tecniche di *gamification* aumentano il coinvolgimento e motivano a raggiungere risultati migliori, creando ambienti di apprendimento avvincenti in cui gli studenti imparano nuovi concetti, promuovendo così anche un cambiamento comportamentale nei loro atteggiamenti. Stabilendo obiettivi misurabili, il gioco può fornire un apprendimento personalizzato, efficiente ed efficace. Queste tecniche favoriscono anche i processi di apprendimento degli studenti con bisogni educativi speciali, in quanto consentono di sviluppare proposte formative flessibili, creative e progettate su misura. Queste innovazioni didattiche richiedono un aggiornamento costante e un'attenta preparazione degli insegnanti che intendono proporle.

Pratiche come **Individual learning path** (#6) includono le esperienze internazionali Erasmus, un'opportunità importante per gli studenti. Essere scelti per rappresentare la propria scuola in un altro paese o comunque vivere un'esperienza formativa all'estero, è un'opportunità di riscatto e di autostima.

La pratica **Production projects** (#13) è un'opportunità di "contatto diretto" con il mondo del lavoro: attraverso la formazione "in situazione" si possono acquisire e mettere in pratica competenze professionali, e competenze trasversali utilizzabili in qualsiasi contesto lavorativo. I progetti di produzione sono esperienze di lavoro/tirocinio svolte in ambiti lavorativi quali la ristorazione e il giardinaggio. Gli studenti non ricevono un compenso economico per il loro lavoro, ma "imparano facendo", *in un contesto molto vicino al mondo della pratica*.

Nella pratica denominata **Recipe book** (#16) gli studenti creano un libro di ricette scritto grazie a interviste svolte con la comunità e per la comunità. Gli studenti creano qualcosa che ha valore per il mondo esterno (un ricettario registra attraverso le ricette la storia e la diversità della comunità locale) e perseguendo questo obiettivo migliorano la loro resilienza, collaborazione, abilità oratoria, autostima, capacità riflessiva e autoefficacia. È stato dimostrato che attraverso questa pratica gli studenti intervengono sulla qualità delle loro capacità di scrittura e descrizione, oltre che sulla loro abilità oratoria e la loro autostima. In più, essi attivano, durante la presentazione del libro e la dimostrazione di cucina finale, alcune abilità culinarie.

Seccion de Aprendizaje de Tareas - SAT (#20) è rivolta a studenti con Bisogni Formativi Speciali e/o disabilità fisiche e/o mentali. Vengono offerti diversi corsi su materie quali matematica, conoscenza dell'ambiente, comunicazione, autonomia, orticoltura, cucina, lavoro in officina, educazione fisica, informatica, tutoraggio. Non mancano numerose attività complementari e visite a luoghi di interesse e/o presso i datori di lavoro. Gli obiettivi della pratica sono lo sviluppo delle abilità di base degli studenti, l'offerta di una formazione

professionale standardizzata di qualità, la promozione di esperienze lavorative in un ambito protetto e non protetto, e l'integrazione personale e professionale.

Un obiettivo di particolare interesse, legato all'esperienza diretta, è la **riflessività**, vale a dire la capacità di riflettere sul proprio e sull'altrui comportamento, al fine di vedere e comprendere sé stessi e gli altri in termini di stati mentali, ossia in termini di sentimenti, convinzioni, intenzioni e desideri. Insieme all'intelligenza emotiva, infatti, la riflessività rappresenta una competenza fondamentale (#16). Per "imparare facendo", lo studente deve essere accompagnato anche in un *lavoro riflessivo*, con una rielaborazione critica di sé e della propria pratica lavorativa, collegandola alla propria esperienza e al proprio percorso formativo (#13). A questo proposito, il tutor, in quanto "facilitatore, istigatore, coach e valutatore" è colui che sostiene e aiuta lo studente affinché riconosca il valore nell'ambiente di lavoro. In questo modo, gli studenti imparano a usare la teoria per riflettere sulla pratica professionale, al fine di comprendere ciò che viene fatto e osservato.

Altri obiettivi

Altri tipi di obiettivi sono di primaria importanza per l'istruzione e la formazione professionale.

Diverse pratiche stimolano gli studenti affinché **"imparino ad apprendere"**. **Ethazi** #4), per esempio, pone l'accento sullo sviluppo cognitivo e sulle strategie di apprendimento, cercando di rendere gli studenti protagonisti del proprio processo di apprendimento. In questo modo, la pratica rafforza la motivazione all'apprendimento, intesa come la misura in cui gli studenti cercano di raggiungere quegli obiettivi accademici che percepiscono come importanti e di valore.

Alcune pratiche mirano a facilitare l'apprendimento delle singole materie. Il progetto **Recipe book** (#16), per esempio, aiuta a sviluppare competenze fondamentali quali la conoscenza dell'Inglese e della Matematica negli studenti che presentano lacune in queste aree, attraverso metodi coinvolgenti e motivanti.

In questo modo è più facile per docenti e studenti dare significato all'apprendimento, sentirsi più attivi e coinvolti e apprezzare maggiormente le ore di lezione. Questi obiettivi sono tuttavia meno presenti in questo Compendio, non perché siano meno importanti, ma perché in questa sede si richiede di porre il focus sull'apprendimento socio-emotivo.

La pratica **Renyo** (#18) propone ai giovani autori di reato un'attività basata sull'indagine Autentica. L'obiettivo della metodologia dell'Indagine Autentica è rappresentato dallo sforzo di riattivare e coinvolgere di nuovo i giovani detenuti nei percorsi di istruzione e apprendimento che avevano abbandonato.

Questo aspetto fondamentale stimola la motivazione e la creatività degli studenti, legittimandoli a percepirsi come protagonisti e responsabili del proprio apprendimento e promuovendo e rafforzando l'autopercezione e l'autoefficacia. La trasferibilità di Renyo è suffragata, in primo luogo, dal fatto che la pratica è il risultato di un progetto triennale sviluppato in quattro Paesi (Germania, Spagna, Italia e Regno Unito), ognuno dei quali adotta sistemi e regole diverse per lavorare con i giovani autori di reati. In quest'ottica, la sua applicazione è stata testata e validata in contesti aventi caratteristiche culturali e normative diverse, individuando così strumenti pedagogici trasversali e transculturali. La trasferibilità può essere collegata anche alla sua flessibilità: l'Indagine Autentica, infatti, offre una struttura adattabile in base alla situazione o alle esigenze del discente. Questo tipo di intervento personalizzato coinvolge direttamente il giovane nella scelta e nella gestione dei contenuti del proprio apprendimento, contenuti lasciati intenzionalmente aperti a possibili sviluppi originali, frutto della creatività e degli interessi della persona.

Allegato 1 - MODELLO PER LA RACCOLTA DELLE BUONE PRATICHE

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione:

Paese:

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	
Livello di implementazione	<input type="checkbox"/> Ente di formazione <input type="checkbox"/> Livello locale <input type="checkbox"/> Livello regionale <input type="checkbox"/> Livello nazionale <input type="checkbox"/> Livello europeo <input type="checkbox"/> Livello internazionale
Tipo di iniziativa	<input type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare) <input type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi) <input type="checkbox"/> Accesso ristretto/limitato (target specifici) <input type="checkbox"/> altro (specificare) _____
Risorse	Quali risorse rendono possibile la pratica? Di quale tipo di risorse interne/esterne (finanziarie, umane, ecc.) avete bisogno? Si prega di quantificare.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Quali sono le istituzioni, i partner, le agenzie esecutive e i donatori coinvolti nella buona pratica e qual è la natura del loro coinvolgimento?

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input type="checkbox"/> APPRENDIMENTO AUTO-DIRETTO ⁵ <input type="checkbox"/> PBL sulle competenze socio-emotive ⁶ <input type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola ⁷ <input type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento ⁸
------------------	--

⁵ **L'apprendimento auto-diretto** è un processo di apprendimento attivo in cui gli studenti decidono di propria iniziativa il loro percorso di apprendimento: cosa imparare, come imparare, con chi imparare, quando imparare.

⁶ **PBL sulle competenze socio-emotive**: sostenere i formatori nell'implementazione di attività PBL significative che consentano agli studenti di sviluppare competenze socio-emotive e apprendere contenuti autentici. In altre parole, sviluppare progetti PBL che abbiano una componente socio-emotiva.

⁷ **Benessere e motivazione a scuola**: pratiche per creare un ambiente scolastico accogliente, coinvolgente e inclusivo che trasformi la relazione tra l'istituzione e gli studenti e generi uno stato di benessere

⁸ **Attività di accoglienza/orientamento**: pratiche/programmi/attività di accoglienza per i nuovi studenti con pregresse esperienze scolastiche negative, al fine di facilitarne l'integrazione nel nuovo percorso IFP.

Obiettivi principali	Quali sono gli obiettivi principali della buona pratica? Massimo 3 obiettivi
Breve descrizione della pratica	(Descrivere l'iniziativa nel suo complesso - massimo 1500 caratteri)
Gruppo target / destinatari	Chi sono i destinatari o il gruppo target della buona pratica? Indicare anche l'età e il livello di istruzione dei partecipanti coinvolti nella buona pratica.
Attività	Descrizione narrativa dello studio che evidenzia l'organizzazione e la tempistica della buona pratica (GP). Descrivere come è strutturata la GP
Fattori di successo	In che modo la buona pratica contribuisce al conseguimento degli obiettivi? Quali elementi garantiscono che la GP raggiunga gli obiettivi?
Risultati raggiunti	Quali sono stati i risultati ottenuti grazie alla buona pratica? Specificare l'impatto sui gruppi target/destinatari
Evidenze di efficacia della misura	Avete raccolto evidenze sull'efficacia delle buone pratiche?
Trasferibilità	La buona pratica è trasferibile ad altri contesti? Quali sono le possibilità di una più ampia estensione della buona pratica? La buona pratica è stata testata in contesti diversi?
Sfide	Avete incontrato ostacoli/sfide nell'applicazione della buona pratica? Come li avete affrontati?
Altre osservazioni	Si prega di aggiungere qualsiasi altra informazione necessaria per illustrare meglio la buona pratica.

Fonti

Sito/siti web della buona pratica o informazioni supplementari	Elencare eventuali risorse pertinenti sviluppate dalla buona pratica o che la illustrano in modo più approfondito
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	

Allegato 2 - Pratiche

1. CLINICAL ART

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Istituto professionale Luovi

Paese: Finlandia

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Clinical Art
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	Servono carta, colori, pennelli, matite, ecc. Per fare arte si possono usare anche oggetti di uso quotidiano come bacchette da sushi, stuzzicadenti, tappi di bottiglie di vino, ecc. Basta usare la fantasia!
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	N/D

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola <input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Supportare il lavoro di gruppo, il benessere, la coesione, la creazione di uno spirito comunitario.▪ La persona è vista come un membro prezioso e unico della comunità/gruppo
Breve descrizione della pratica	Clinical Art è essenziale per l'osservazione, l'esperienza, l'incontro, la gioia e l'apprezzamento e si basa sul sistema dell'arte clinica giapponese. La struttura di Clinical Art, la sua natura multisensoriale e le opere d'arte realizzate, spesso sorprendenti, creano la connessione con il tempo e il luogo. L'attività multisensoriale favorisce la creatività, l'apprendimento, l'immaginazione e il benessere.
Gruppo target / destinatari	Chiunque
Attività	1) Orientamento, per esempio:

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ I membri del gruppo portano con sé un oggetto importante o scelgono uno degli oggetti portati dall'istruttore che racconta qualcosa di importante per loro ▪ Il "colore del giorno" viene scelto utilizzando ritagli o pezzi di carta colorata. ▪ È importante che l'istruttore crei un'atmosfera confortevole e di apprezzamento all'interno nel gruppo. <p>2) Guida all'opera d'arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La durata della sessione è di circa 60 minuti, durante i quali le diverse fasi di lavoro devono procedere in modo continuo e senza fretta. ▪ L'opera d'arte viene strutturata, rispettando le fasi intermedie ▪ In Clinical Art si sottolinea che il lavoro di ognuno è prezioso e che non esiste un modo giusto o sbagliato di fare arte. <p>3) Opera d'arte reale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si possono usare, per esempio, frutti che vengono osservati, toccati, annusati e assaggiati prima di iniziare a realizzare l'opera ▪ Scegliendo tecniche artistiche che già si conoscono risulterà più facile guidare i partecipanti. ▪ Assicurarsi che la tecnica prescelta sia tale da consentire a tutti di sperimentare la sensazione del successo. <p>4) Completamento dell'opera d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nella fase di completamento dell'opera si possono aggiungere dettagli con materiali diversi e l'opera può essere incorniciata o ritagliata e collocata su una nuova base. Completare il proprio lavoro dandogli la forma di un'opera d'arte può aiutare a riconoscerne il valore. <p>5) Il cerchio dell'apprezzamento</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quando le opere di tutti sono pronte, si tiene la mostra d'arte del gruppo. ▪ Le opere di ognuno vengono esposte, per esempio, sulla parete o su un tavolo, dopodiché tutti possono andare in giro ad ammirarle. ▪ In seguito, sotto la guida dell'istruttore, viene dato, a turno, un feedback positivo su ogni opera. È importante trovare elementi positivi anche nei piccoli dettagli. Tutti offrono, a turno, il proprio feedback. ▪ Allo stesso tempo, i partecipanti possono anche descrivere come si sono sentiti nel partecipare a questa attività.
Fattori di successo	<p>L'istruttore deve essere entusiasta della Clinical Art ed è importante che si impratichisca delle diverse tecniche e materiali artistici. L'entusiasmo dell'istruttore contagia i partecipanti. È importante una preparazione accurata.</p>
Risultati raggiunti	<p>Gli studenti hanno sperimentato il successo e imparato a conoscere meglio il proprio gruppo. Le sessioni di Clinical Art hanno portato buon umore e gioia. Il buon umore e il benessere motivano allo studio.</p>

Evidenze di efficacia della misura	N/D
Trasferibilità	Può essere utilizzata con studenti con diversi tipi di bisogni speciali. È utilizzabile anche nei luoghi di lavoro.
Sfide	Alcune persone hanno timore dell'arte; imparare nuovi metodi e tecniche per fare arte personalmente e guidare gli altri a fare lo stesso.
Altre osservazioni	N/D

Fonti

Sito/i web della buona pratica o informazioni supplementari	Interdisciplinary Studies Journal, Numero speciale sud Encounter Art Promoting Wellbeing (2012) Tiina Pusa (toim.), Kohtaamistaide. Käsikirja ohjaajalle (2014)
Risorse collegate (rapporti, prodotti ...)	N/D

2. COMMUNITY OF EUROPEAN SCHOOLS

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Scuola secondaria Topliceni
Paese: Romania

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Community of European schools
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello europeo
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare) <input checked="" type="checkbox"/> Accesso ristretto/limitato (target specifici)
Risorse	Computer e connessione a Internet.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Altre scuole dell'UE

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento autodiretto <input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Creare una comunità di scuole europee.▪ Sviluppare le competenze linguistiche, sociali e culturali degli studenti.▪ Rafforzare la motivazione degli studenti nei confronti delle attività scolastiche.▪ Collaborare con insegnanti di altri paesi europei.▪ Incoraggiare gli scambi di conoscenza interculturali.
Breve descrizione della pratica	I progetti di gemellaggio elettronico sono un ottimo modo per motivare gli studenti all'interno della scuola e migliorare le loro competenze linguistiche, sociali e culturali. Gli insegnanti possono formare partenariati e sviluppare progetti scolastici collaborativi e pedagogici in qualsiasi area tematica, lavorando insieme a insegnanti di altri Paesi europei e imparando da loro. Il gemellaggio con una scuola straniera favorisce anche lo scambio di conoscenza tra culture diverse, favorisce la consapevolezza interculturale degli studenti e migliora le loro capacità di comunicazione. Gli studenti svolgono un ruolo attivo, interagiscono, indagano, prendono decisioni, rispettano gli altri e apprendono le competenze per il XXI secolo.
Gruppo target / destinatari	Insegnanti, docenti di altre scuole e studenti

Attività	<p>Attività che utilizzano strumenti web 2.0:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizzazione di eventi online (videochiamate) per sviluppare le competenze linguistiche, usare una lingua autentica, pianificare eventi diversi e decidere gli obiettivi per ogni incontro. ▪ E-book: strumenti web che contribuiscono allo sviluppo immaginativo degli studenti, permettono loro di essere creativi e li motivano a migliorare le loro abilità di scrittura. ▪ Scrittura di poesie e storie e realizzazione di video collaborativi: aumenta il benessere e l'autostima degli studenti. Gli studenti possono usare la musica e la letteratura per esprimere sentimenti e idee e sviluppare le proprie capacità di scrittura e di espressione. ▪ <i>Chatterpix</i>: strumento interattivo per aggiungere bocche e suoni alle fotografie. ▪ <i>Word art</i>: cloud generator che consente la creazione di nuvole di parole. ▪ <i>Linoit</i> e <i>Padlet</i>: strumenti che consentono agli utenti di creare pareti e affiggervi bigliettini/note adesivi. ▪ Attività di <i>coding</i>: aiutano i bambini a sviluppare un interesse per il funzionamento delle cose. Attraverso il coding i bambini imparano ad aggiustare/correggere rapidamente e a ritentare in un altro modo quando qualcosa non funziona. ▪ Giochi: funzionano al meglio con studenti competitivi capaci di eseguire i compiti previsti dal progetto. Attraverso il gioco gli studenti diventano più motivati ad apprendere e a partecipare alla realizzazione del compito/azione richiesti. I giochi possono contribuire ad aumentare la partecipazione degli studenti, favorire l'apprendimento sociale ed emotivo e incoraggiare gli studenti ad assumersi dei rischi. ▪ <i>Google slides</i>: tool visivo che contiene immagini, supporti, illustrazioni e video che possono aiutare gli studenti a trasmettere il loro messaggio. Le slide offrono agli studenti la possibilità di condividere, modificare, collaborare e adattare le proprie risorse.
Fattori di successo	<p>Alcuni progetti vengono premiati e ricevono la Certificazione Europea di Qualità. I docenti possono anche candidare i loro progetti ai premi europei e-Twinning.</p>

Risultati raggiunti	Aumento della cooperazione europea tra docenti e studenti. Creazione di una comunità di insegnanti provenienti da scuole europee differenti. Maggiore motivazione dei docenti a sviluppare nuovi progetti. Gli studenti utilizzano in modo competente le tecnologie ICT. Gli studenti imparano nuovi modi di studiare le lingue.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	Aumento del numero di nuovi progetti creati tra docenti-utenti. Scuole che si sono aggiudicate il Premio eTwinning .
Trasferibilità	Il programma può essere utilizzato da docenti di diverse tipologie di scuole europee.
Sfide	Per raggiungere i loro obiettivi i docenti devono imparare a servirsi in modo competente di eTwinning. Gli educatori che non fanno parte di una scuola europea europea non possono iscriversi.
Altre osservazioni	N/D

Fonti

Sito/i web della buona pratica o informazioni supplementari	https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	N/D

3. CULTURES IN OUR CLASSROOM

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Know My World

Paese: Stati Uniti d'America e Taiwan

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Cultures in Our Classroom
Sottotitolo della pratica o titolo in lingua originale	Appreciating Our Uniqueness
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione <input checked="" type="checkbox"/> Livello locale <input checked="" type="checkbox"/> Livello internazionale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare) <input checked="" type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi)
Risorse	La prima e la seconda parte possono essere facilmente implementate in qualsiasi classe, non comportano spese e non necessitano di risorse esterne. La terza parte richiede l'accesso degli studenti ai dispositivi e una buona connessione a Internet. Piattaforma Zoom o Google Meet. Per il nostro prossimo programma di scambio dei diari disponiamo attualmente di uno sponsor, quindi possiamo assegnare alcune borse di studio.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Al momento, MangaX Technology fornisce una delle piattaforme utilizzate durante gli scambi e sponsorizza borse di studio per le scuole che necessitano di un sostegno finanziario. La National Taiwan University of Science and Technology si fa carico dello sviluppo e della diffusione del programma.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> PBL sulle competenze socio-emotive
Obiettivi principali	Offrire agli studenti l'opportunità di esplorare le proprie origini e il proprio patrimonio culturali. Riconoscere e onorare le culture dei compagni di classe. Fornire agli studenti opportunità di apprendimento autentiche, per connettersi con e imparare da i loro coetanei globali.

Breve descrizione della pratica	<p>Responsible Global Citizens è un programma in tre parti che guida gli studenti attraverso un percorso di conoscenza di sé, della comunità e del mondo. Il suo obiettivo è aiutare gli studenti a coltivare importanti competenze sociali, emotive e culturali.</p> <p>La prima parte si concentra sull'autoconsapevolezza: gli studenti indagano vari aspetti della propria identità culturale. Viene chiesto loro di scegliere un manufatto che abbia un significato per la loro famiglia e intervistare un familiare per saperne di più. Successivamente viene loro chiesto di presentare alla classe il manufatto e le informazioni apprese.</p> <p>La seconda parte viene estesa alla comunità della classe, e gli studenti creano collettivamente un libro della cultura della classe. Ogni studente è responsabile della creazione di 2-3 pagine del libro, in cui evidenziare aspetti della sua famiglia, della sua cultura, del suo background e delle sue esperienze di vita. L'obiettivo di questa parte è aumentare la consapevolezza globale e la sensibilità degli studenti, riconoscere e apprezzare la ricchezza della diversità culturale e promuovere un ambiente scolastico positivo e inclusivo.</p> <p>La terza parte si concentra sulle interazioni globali, con l'aiuto dei programmi di scambio culturale virtuale <i>Know My World</i>. Durante il programma di scambio agli studenti vengono offerte autentiche opportunità di apprendere, di entrare in contatto con coetanei globali con cui condividere pensieri e idee. L'interazione avviene su piattaforme virtuali, attraverso la scrittura di diari digitali.</p> <p>Il modello adottato dal progetto si chiama SECAL, un acronimo che sta per apprendimento sociale, emotivo, culturale e scolastico. Il riferimento teorico del progetto è quello del CASEL (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning) sull'apprendimento socio-emotivo (SEL), che identifica cinque competenze fondamentali da promuovere e sviluppare. Inoltre, il progetto adotta un approccio olistico all'educazione, che va ben oltre gli obiettivi di apprendimento, intendendo perseguire anche il benessere fisico, mentale e relazionale dei bambini, in una prospettiva di equità.</p>
Gruppo target / destinatari	<p>Destinatari: studenti di età compresa tra gli 8 e i 18 anni (dalle elementari alle secondarie superiori).</p>
Attività	<p>Questo progetto <i>Responsible Global Citizens</i> si articola in tre parti. Queste sono le tempistiche suggerite per ogni parte; tuttavia, gli insegnanti dispongono della necessaria flessibilità per stabilire ciò che funziona meglio per i loro studenti e il loro programma.</p> <p>Parte 1 - Connettersi con la propria cultura attraverso i manufatti di famiglia: 3 settimane (Prima settimana: lo studente indaga sul manufatto di famiglia e svolge l'intervista. Seconda settimana: preparazione della presentazione. Terza settimana: presentazione alla classe).</p> <p>Parte 2 - Collegamento con la nostra comunità di classe attraverso i Culture Books: 4 settimane (Prima settimana: ricerca e raccolta di contenuti. Seconda e terza settimana: gli studenti progettano e creano le loro pagine di contributo. Quarta settimana: il libro viene stampato e condiviso/ festeggiato).</p>

	<p>Parte 3 - Connettersi con il mondo attraverso lo scambio interculturale virtuale, programma di scambio virtuale di 6 settimane. (Prima settimana: introduzione al programma. La seconda e la terza settimana gli studenti si concentrano sulla propria scrittura riflessiva rispondendo agli stimoli offerti dal diario. Quarta e quinta settimana: gli studenti interagiscono con la classe partner attraverso la condivisione del diario e incontri virtuali o video-registrati. Sesta settimana: conclusione del programma e consegna dei certificati.</p>
Fattori di successo	<p>Attraverso le diverse fasi del progetto, gli studenti imparano a conoscere meglio sé stessi e acquisiscono un senso di orgoglio più radicato per sé stessi e per la propria cultura. Gli studenti della classe comprendono e apprezzano più profondamente la diversità dei loro compagni. La maggiore comprensione riduce i pregiudizi, gli stereotipi e le idee sbagliate, consentendo di instaurare relazioni più autentiche. Gli studenti imparano a interagire con coetanei provenienti da contesti diversi, il che contribuisce ad ampliare le loro capacità comunicative e interpersonali e affinare le loro competenze per il XXI secolo. Durante questi progetti gli studenti hanno l'opportunità di utilizzare diverse piattaforme tecnologiche, che aiutano a migliorare le loro competenze informatiche e tecnologiche. Attraverso lo scambio dei diari digitali, gli studenti hanno l'opportunità di migliorare le loro capacità di scrittura e di comprendere le diverse prospettive, imparano a riconoscere le somiglianze e le differenze tra loro e la classe partner e possono confrontarsi con studenti che altrimenti non avrebbero avuto la possibilità di incontrare.</p>
Risultati raggiunti	<p>Gli studenti hanno: mostrato una crescita delle loro competenze sociali, emotive e culturali. Gli studenti hanno acquisito fiducia nelle loro capacità di presentazione. Gli studenti hanno migliorato le loro competenze tecnologiche. Gli studenti hanno acquisito una comprensione e un apprezzamento più profondi delle diverse culture. Gli studenti hanno migliorato le loro capacità comunicative e interpersonali. Gli studenti hanno acquisito una comprensione del diario e della scrittura riflessiva. Gli studenti hanno imparato ad apprezzare le somiglianze e le differenze culturali.</p>
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	<p>Per verificare l'efficacia dell'intervento, abbiamo svolto un sondaggio degli studenti e ascoltato testimonianze di studenti e docenti.</p> <p>Il progetto è stato valutato attraverso un'indagine esplorativa preliminare, valutando l'impatto prima e dopo il test, con domande rivolte sia agli studenti che ai loro genitori. A livello qualitativo, sono state registrate anche le discussioni di gruppo svoltesi in classe, utilizzandole per rilevare i cambiamenti del comportamento e l'utilizzo delle competenze promosse attraverso le attività del progetto.</p>

Trasferibilità	<p>La pratica è stata implementata in classi di diverso grado, integrando varie competenze accademiche e può essere trasferita a programmi pre e post-scolastici, e mutuata dalle organizzazioni che si occupano di infanzia.</p> <p>Nel 2022, il progetto ha coinvolto più di 75 insegnanti, oltre 900 studenti e 42 classi, in 11 Paesi del mondo.</p>
Sfide	<p>L'anno scorso, a causa della pandemia, avendo incontrato numerose difficoltà durante la parte di scambio, abbiamo deciso di mettere in pausa il programma fino al momento in cui gli studenti fossero tornati a scuola e creato delle attività per far sì che gli studenti si unissero alle chiamate virtuali da casa. Altre sfide riguardano l'età dei destinatari. Abbiamo svolto questo programma anche con allievi delle elementari e abbiamo concluso che il programma era troppo impegnativo per loro. Gli insegnanti delle elementari dovranno puntare di più sulla pratica e aiutare attivamente i bambini a creare le pagine della cultura di classe. È necessaria anche una comunicazione continua con i genitori per garantire che tutti gli studenti abbiano contenuti da aggiungere al libro della cultura. Per gli studenti più giovani potrebbero essere necessarie ulteriori mini-lezioni o un supporto esperto (<i>scaffolding</i>) per l'uso della tecnologia. Gli insegnanti responsabili per ciascun modulo potranno determinare il livello di sostegno supplementare necessario.</p>
Altre osservazioni	<p>Anche se si raccomanda di implementare il progetto nella sua interezza, ognuna delle tre parti può essere svolta come singolo progetto.</p>

Fonti

Sito/i web della buona pratica o di informazioni supplementari	<p>https://knowmyworld.org/responsible-digital-citizens/ https://youtu.be/dwu2du9G_IQ</p>
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	<p>Il piano completo delle lezioni è disponibile in questa cartella di Google Drive: https://drive.google.com/drive/folders/1tD28g2V-uOYnwNn26U5tfOo5iZModanv?usp=sharing</p>

4. ETHAZI

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Centro San Viator

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	ETHAZI
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello regionale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	Gli studenti devono disporre di un computer ciascuno perché il lavoro viene assegnato attraverso una piattaforma interna. Le altre risorse non differiscono da quelle normalmente utilizzate nel corso dei workshop.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	La principale istituzione coinvolta è Tknika, appartenente all'amministrazione basca, la cui missione è il miglioramento del sistema IFP dei Paesi Baschi.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento auto-diretto
Obiettivi principali	Imparare a lavorare in gruppi Imparare attraverso la pratica (<i>learn by doing</i>) Imparare a gestire il proprio tempo
Breve descrizione della pratica	Ethazi è un sistema di apprendimento basato sui problemi, creato per aiutare gli studenti ad acquisire le conoscenze in modo diverso, evitando lezioni teoriche eccessivamente lunghe e facendo in modo che apprendano attraverso la pratica, suddivisi per sfida. Ogni sfida è collegata a una delle lezioni. Questo aiuta gli studenti a lavorare in gruppo, rendendoli responsabili del tempo investito e di come decidono di organizzarlo.
Gruppo target / destinatari	La pratica viene utilizzata per i nostri studenti IFP di livello 3 e 4. L'età è generalmente compresa tra i 16 e i 20 anni (non è previsto un limite di età).

<p>Attività</p>	<p>Il modello ETHAZI è stato sviluppato come esperienza pilota per l'anno accademico 2013/2014 in 5 centri di formazione professionale dei Paesi Baschi.</p> <p>L'elemento centrale su cui si articola l'intero modello di apprendimento collaborativo basato sulle sfide.</p> <p>L'approccio a una situazione problematica, la sua trasformazione in sfida, così come l'intero processo, fino al conseguimento di un risultato, è strutturato sulla base sia delle competenze tecniche specifiche di ciascun ciclo, sia sulla base delle competenze trasversali strategiche che gli studenti già possiedono: l'autonomia dell'apprendimento, il lavoro di gruppo, l'orientamento a raggiungere risultati eccellenti, ecc...</p> <p>Le situazioni problematiche, in tutti i casi, vengono presentate a una classe organizzata in gruppi, e il processo di lavoro deve consentire agli studenti di vivere la situazione come una sfida, avendo l'opportunità di generare la conoscenza necessaria che consente di trovare la soluzione ottimale.</p> <p>LE CARATTERISTICHE DEL MODELLO ETHAZI:</p> <p>L'INTER-MODULARITÀ – per fare sì che le sfide siano il più possibile simili alle prestazioni richieste nella realtà lavorativa cui si riferisce ciascun ciclo formativo. Ciò richiede un'analisi approfondita delle competenze professionali e dei risultati di apprendimento del ciclo per migliorare l'efficienza dei tempi di apprendimento.</p> <p>TEAM DIDATTICI AUTOGESTITI PER OGNI CICLO - Iniziare a promuovere il lavoro di gruppo e la responsabilizzazione a partire dal team di docenti, composto da un numero ristretto di membri che presidiano l'intero ciclo formativo, i quali, attraverso un elevato grado di autogestione, abbiano la possibilità di adattare i propri orari, l'utilizzo degli spazi, i turni e le sostituzioni, ecc. alle esigenze legate al procedere dell'apprendimento degli studenti. Lo stesso team ha il compito di distribuire le sessioni di tutoraggio individuali e collettive durante l'intero ciclo.</p> <p>VALUTARE L'EVOLUZIONE E LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE - La valutazione è integrata come elemento chiave all'interno del processo di apprendimento dello studente, al quale viene fornito un feedback continuo sui suoi progressi compiuti nell'acquisizione delle competenze professionali previste. Per promuovere questo approccio alla valutazione e favorire la partecipazione (individuale e di gruppo) di insegnanti e studenti, nonché di altri agenti che potrebbero contribuire al processo di valutazione, è stato sviluppato uno strumento specifico, denominato SET (<i>Skills Evolution</i>).</p> <p>ADEGUAMENTO DEGLI SPAZI DI APPRENDIMENTO - L'adozione di queste nuove metodologie richiede aule, attrezzature, arredi e spazi specifici, diversi da quelli solitamente presenti negli istituti di formazione. La loro progettazione mira soprattutto a creare spazi flessibili, aperti e interconnessi, che favoriscano condizioni ambientali atte a incoraggiare un lavoro attivo e collaborativo.</p>
------------------------	--

Fattori di successo	Questa buona pratica nasce da un mix tra l'apprendimento basato sui problemi, in quanto le attività sono suddivise in sfide che devono essere affrontate in gruppo, e apprendimento autodiretto, ma con un insegnante sempre presente a sostenere gli studenti, i quali sono comunque responsabili di decidere il modo in cui organizzare il loro tempo e risolvere la sfida.
Risultati raggiunti	Gli studenti IFP sono più motivati quando imparano attraverso l'esperienza pratica, anziché trascorrendo lunghe ore in aula ad ascoltare gli insegnanti, e diventano in questo modo anche più responsabili, chiamati come sono a decidere autonomamente come gestire il proprio tempo e trovare le migliori soluzioni per risolvere le sfide. In questo modo si sentono liberi di organizzarsi nel modo che ritengono migliore per loro, sperimentando al tempo stesso la realtà del lavoro gruppo.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	I questionari sulla qualità somministrati agli studenti al termine dell'anno scolastico dimostrano quanto essi siano soddisfatti dell'adozione di Ethazi.
Trasferibilità	Questa pratica è interamente trasferibile, la scuola deve solo costruire la sfida in base alle proprie esigenze formative, mentre online sono già liberamente disponibili i materiali per realizzarle.
Sfide	L'unica sfida è stata la necessità, per gli insegnanti e per lo staff (più che per gli studenti) di adeguarsi a questo diverso modo di operare. Tuttavia, tali difficoltà non si è trattato di difficoltà particolarmente significative.
Altre osservazioni	N/D

Fonti

Sito/i web della buona pratica o altre fonti di informazioni supplementari	N/D
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	https://ethazi.tknika.eus/es/

5. GAMIFICATION AND DIGITAL TOOLS

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Istituto professionale Luovis

Paese: Finlandia

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Gamification and digital tools in education
Livello di implementazione	<input type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	Dispositivo mobile/computer/laptop ecc.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Chiunque può partecipare

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento autodiretto <input checked="" type="checkbox"/> PBL sulle competenze socio-emotive <input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola <input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Sperimentare qualcosa al di fuori della vita reale o imparare nuove abilità▪ Rendere l'apprendimento più diversificato▪ Motivare gli studenti in modo interessante e vario.
Breve descrizione della pratica	Gamification significa apprendere attraverso un gioco. L'insegnamento può essere trasformato in gioco mediante applicazioni e dispositivi già pronti, per esempio codici QR, occhiali per realtà virtuale, robot, ecc. La gamification può essere realizzata con quasi tutti i servizi digitali, per esempio <i>Microsoft 365 Word</i> o <i>ThingLink</i> .
Gruppo target / destinatari	Istituti scolastici (studenti e staff)
Attività	Prima di iniziare a usare la gamification con gli studenti, è necessario familiarizzarsi con i diversi tipi di strumenti digitali, uno alla volta, iniziando da quello da voi preferito. Gli strumenti digitali devono essere utilizzati e modificati in base alle esigenze degli studenti.
Fattori di successo	Bisogna essere interessati ed entusiasti all'idea di imparare nuovi metodi di insegnamento. Ricordare che le buone idee per la creazione dei giochi possono provenire dagli studenti stessi.

Risultati raggiunti	Sia gli studenti che il personale possono acquisire competenze digitali. L'apprendimento di nuove metodologie prevede oggi tecniche più diversificate. La gamification rende lo studio più interessante e consente una maggiore interazione degli studenti. Dopo la presentazione dei nuovi strumenti digitali, lo staff del Luovi Vocational College ha acquistato altri strumenti da utilizzare per la didattica dell'Istituto.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	L'Istituto svolge ogni anno un sondaggio sulle competenze digitali mediante questionario. I risultati ottenuti vengono poi utilizzati per sviluppare i servizi digitali.
Trasferibilità	La gamification e gli altri strumenti digitali possono essere utilizzati ovunque e con chiunque.
Sfide	Alcune persone hanno timore di usare i nuovi strumenti digitali. Talvolta gli insegnanti hanno difficoltà a modificare gli strumenti in base alle esigenze degli studenti.
Altre osservazioni	Oggi è facile trovare online strumenti digitali per la gamification.

6. INDIVIDUAL LEARNING PATH

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Centro San Viator

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Individual learning path VET
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Accesso ristretto/limitato (target specifici)
Risorse	Le risorse provengono dalle diverse entrate di cui dispone la scuola. Per questo tipo di percorsi individuali, è molto importante avere a disposizione, oltre agli insegnanti, anche professionisti quali pedagogisti e psicologi, per personalizzare i programmi e aiutare gli studenti ad orientarsi. Nel nostro caso, la scuola è sempre stata consapevole dell'importanza di poter disporre di tali professionisti, quindi non è possibile quantificare le risorse necessarie per questa pratica, in quanto fanno già parte da tempo della struttura della scuola.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	In questo caso non sono coinvolte altre organizzazioni.

Contenuto della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Offrire il miglior percorso formativo▪ Personalizzare il percorso formativo per aiutare gli studenti a restare focalizzati▪ Assicurarsi che gli studenti abbiano un programma adatto a loro, in termini di orari e obiettivi, per evitare il rischio di abbandono.
Breve descrizione della pratica	L'obiettivo principale di questa GP è quello di costruire un percorso di apprendimento su misura per ciascuno studente, sulla base del suo background (sociale ed educativo). In questo modo gli studenti

	sfrutteranno al meglio il tempo trascorso nel nostro centro, evitando abbandoni e ottenendo il massimo delle loro potenzialità.
Gruppo target / destinatari	Studenti della Formazione Professionale di Base (15-18 anni)
Attività	<p>Prima dell'inizio dell'anno scolastico, tutti i nuovi studenti hanno un colloquio con l'insegnante corrispondente (in questo caso il tutor) per analizzare le loro esigenze didattiche ed elaborare un programma che si adatti al meglio alle loro necessità. L'idea è quella di assicurarsi che tutto il tempo trascorso a scuola sia proficuo e incentrato sulle loro preferenze, evitando di farli restare in aula un numero maggiore di ore o far fare loro cose di cui non hanno bisogno, allo scopo di mantenerli concentrati e motivati.</p> <p>Sarà il tutor, dopo aver parlato con lo studente, a decidere insieme a lui/lei il percorso migliore da adottare in relazione alle sue preferenze per il futuro percorso professionale. Di solito gli studenti che arrivano nella nostra scuola per iniziare un corso di formazione professionale di base sono già rimasti indietro rispetto agli altri studenti o hanno abbandonato una scuola, o provengono da contesti difficili. Per questo motivo è importante lavorare con loro sul percorso formativo, in modo da farli sentire a proprio agio e motivarli a continuare a studiare, come è nostra priorità.</p> <p>Il processo non è affatto complicato, è sufficiente dedicare agli studenti un po' di tempo per comprenderne le esigenze e le motivazioni, e tenere presente che generalmente provengono da un background difficile e hanno avuto problemi nelle scuole normali, dove il sistema ha fallito nei loro confronti. Entro i limiti delle possibilità offerte dal piano di studi e dall'orario scolastico, affinché il programma funzioni, l'obiettivo finale deve essere sempre quello di motivare i nostri studenti a proseguire gli studi.</p>
Fattori di successo	La pratica contribuisce a far sì che gli studenti portino a termine il percorso di studi, senza limitarsi all'Istruzione e alla Formazione Professionale di base. Molti di loro, infatti, dopo un'esperienza positiva, si iscrivono a corsi di istruzione superiore e proseguono gli studi, cosa non comune tra questi ragazzi, che normalmente abbandonano gli studi non appena possibile.
Risultati raggiunti	I risultati raggiunti sono stati l'aumento della motivazione degli studenti nell'ambito dell'istruzione e della formazione professionale di base. Solitamente, al loro arrivo, a causa dei problemi del sistema scolastico spagnolo, essi sono poco motivati e il loro obiettivo principale è quello di abbandonare gli studi il prima possibile. Come accennato in precedenza, questa pratica ha un impatto enorme, e non soltanto perché porta gli studenti a completare il percorso IFP di base (cosa non così comune). La maggior parte di loro, infatti, dopo aver frequentato il centro seguendo il percorso individuale (in base alle proprie motivazioni ed esigenze), decide di

	<p>continuare gli studi ai livelli superiori, grazie ai risultati raggiunti e alla loro motivazione.</p> <p>Si tratta di una GP semplice che richiede tempo e comprensione ma che dà ottimi risultati.</p>
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	<p>Le evidenze sono difficili da raccogliere, ma è possibile constatare l'efficacia della pratica grazie all'elevato numero di studenti che continuano a studiare, nel nostro o in altri centri. Infatti, nel caso il nostro centro non disponga dei corsi desiderati, gli studenti vengono da noi aiutati a trovare un altro centro di formazione adeguato.</p>
Trasferibilità	<p>Questa pratica ha il vantaggio di essere semplice e di non richiedere ingenti risorse, e come tale è interamente trasferibile in altri contesti, ad eccezione delle scuole IFP con orari e lezioni rigidamente stabiliti. Personalmente ritengo che per queste scuole sia più difficile, anche se non impossibile, creare un percorso individuale. La stessa buona pratica è stata sperimentata nel quadro di un altro livello di istruzione (la si può trovare all'interno di questa raccolta di GP), con un diverso obiettivo ma con la medesima struttura, dove ha dato ottimi risultati.</p>
Sfide	<p>L'ostacolo principale è riuscire ad adattare le esigenze degli studenti ai programmi di studio richiesti dallo stato e alle possibilità della scuola. Nel corso degli anni abbiamo adattato sempre di più la nostra scuola a questi percorsi individuali. In ultima analisi, è una questione di creatività e della volontà di riuscire nell'intento dello staff.</p>
Altre osservazioni	N/D

7. JOINT TUTORING AND FLEXIBILITY

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: UFIL PUERTA BONITA

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Joint Tutoring and Flexibility
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi)
Risorse	N/D
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Dipende dall'istituto o dalla scuola che adottano questa buona pratica.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola <input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Adattare il processo di insegnamento-apprendimento agli studenti▪ Fornire due figure di riferimento che diano agli studenti la stabilità e l'opportunità di instaurare un legame con la scuola.▪ Avere due visioni diverse e complementari del processo di ciascuno studente
Breve descrizione della pratica	Una delle chiavi del successo dei nostri studenti è la capacità della nostra scuola di adattarsi a loro. Il tutoraggio congiunto è una modalità di lavoro in cui due insegnanti lavorano insieme con il medesimo gruppo di studenti.
Gruppo target / destinatari	Studenti della scuola
Attività	FLESSIBILITÀ Lo studente è al centro del processo di apprendimento, quindi teniamo conto delle sue necessità (intese in modo olistico), dei suoi punti di forza, della sua motivazione e dei suoi interessi. In questo modo il processo educativo viene adattato in modi diversi:

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durata degli studi (da 4 a 6 mesi) ▪ Metodologia ▪ Piano di studi: nonostante ne esista uno ufficiale, siamo in grado di adattarlo alle capacità e agli interessi dei nostri studenti. ▪ Avere un processo di iscrizione annuale aperto consente di rispondere alle diverse situazioni degli studenti (per esempio, il momento del loro arrivo in Spagna o dell'abbandono degli studi regolari). ▪ Gli studenti passano alla fase di tirocinio quando sono pronti a farlo o quando la loro situazione personale è la più favorevole. <p>TUTORAGGIO CONGIUNTO</p> <p>Ogni gruppo di studenti ha due insegnanti principali: un insegnante di IFP e un insegnante di scuola primaria, che lavorano in team e condividono tutte le informazioni relative ai loro studenti, prendono decisioni di comune accordo e pianificano i diversi processi in base alle necessità e ai punti di forza degli studenti. Questo modo di lavorare consente un migliore monitoraggio individuale degli studenti e della loro evoluzione.</p> <p>Come si realizza questo coordinamento?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un'ora alla settimana di incontro di coordinamento ▪ Tutoraggio individuale con gli studenti a cadenze regolari e quando è necessario ▪ Un'ora settimanale dedicata a un'assemblea con tutto il gruppo e con entrambi gli insegnanti. ▪ Incontri con le famiglie degli studenti, quando necessario. <p>Alcune caratteristiche della scuola hanno reso possibile questo modo di lavorare (flessibilità e tutoraggio congiunto):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'Amministrazione (Comunità di Madrid) sta facilitando questo modo di procedere. ▪ Quindici studenti per ogni gruppo. ▪ Apertura delle iscrizioni ogni anno.
Fattori di successo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacità di risolvere o rispondere rapidamente alle necessità dei nostri studenti ▪ Stretto coordinamento con altre risorse quali ONG, sistema sanitario, servizi sociali... ▪ Gli insegnanti non sono nominati in base al sistema generale di assegnazione delle cattedre, ma sono loro a scegliere di lavorare nella nostra scuola e tutti devono rinnovare il loro incarico ogni anno.
Risultati raggiunti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elevato numero di alunni che lavorano o studiano dopo aver conseguito il certificato. ▪ Adattamento continuo per ogni studente

Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	Numero di studenti occupati alla fine del percorso.
Trasferibilità	Può essere utilizzato in qualsiasi scuola
Sfide	Questo modo di lavorare comporta qualche problema? Sì, qualche volta, poiché necessita di un buon coordinamento, può richiedere molto tempo ed è necessaria una buona comunicazione tra i due docenti. Di solito l'opzione migliore è quella di conservare, ove possibile, il tutoraggio congiunto e renderlo stabile.
Altre osservazioni	N/D

Fonti

Sito/i web della buona pratica o informazioni supplementari	https://eldiariodelaeducacion.com/2019/10/30/ufil-puerta-bonita-treinta-anos-de-segunda-oprtunidad/
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	N/D

8. PROGRAMMA DI INSERIMENTO LAVORATIVO E CORSI SETTORIALI

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: UFIL di Puerta Bonita

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Labor Insertion program and sectorial courses
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	Non c'è bisogno di materiali; l'unica risorsa sono gli insegnanti.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	L'Asociación Pan Bendito è una ONG che ci sostiene fornendo formazione al lavoro e partecipando attivamente ai corsi settoriali. Inoltre, disponiamo di un'ampia gamma di imprese che offrono stage ai nostri studenti.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Migliorare le competenze lavorative▪ Scegliere un'impresa che risponda alle necessità, alle capacità e alle competenze dello studente.▪ Massimizzare la probabilità di trovare un lavoro al termine degli studi.
Breve descrizione della pratica	<p>INSERIMENTO AL LAVORO</p> <p>L'obiettivo di questo progetto è l'inserimento lavorativo degli studenti attraverso una formazione professionale olistica e una stretta collaborazione tra docenti, imprenditori, studenti, famiglie e tutor.</p> <p>CORSI SETTORIALI</p> <p>Si tratta di un approccio al mondo del lavoro. Questi corsi durano quattro giorni, con un orario diverso da quello normale.</p>
Gruppo target / destinatari	Studenti che stanno per iniziare uno stage.
Attività	<p>INSERIMENTO LAVORATIVO</p> <p>L'inserimento lavorativo è l'obiettivo principale della UFIL: il percorso di studio è progettato per sviluppare l'autonomia dello studente grazie alla conoscenza delle sue attitudini, abitudini e competenze, al fine di aiutarlo a inserirsi con successo nel mondo del lavoro.</p>

	<p>Il progetto prevede due fasi:</p> <p>Fase 1 - Formazione: Questa fase abbina la formazione in un'area professionale specifica con l'insegnamento in aula di importanti contenuti e competenze legati al mondo del lavoro, unitamente all'acquisizione di competenze sociali e professionali che consentiranno al candidato di inserirsi con successo nel mondo del lavoro e integrarsi nella società dal punto di vista personale.</p> <p>Fase 2 - Formazione nei centri di lavoro: Gli studenti completano il loro percorso formativo con "tirocini pratici nei centri di lavoro" (in spagnolo: FCT) in settori correlati alla formazione ricevuta. Questi stage sono organizzati in base ad accordi tra le aziende partecipanti e le Unità di formazione e inserimento lavorativo (in spagnolo: UFIL).</p> <p>CORSI SETTORIALI</p> <p>L'obiettivo generale di questi workshop è quello di promuovere una conoscenza approfondita del mercato del lavoro e dell'ambiente professionale del comparto interessato da parte degli studenti. Organizzato dal PTSC (Professore Tecnico dei Servizi di Comunità) e dall'Associazione Pan Bendito.</p> <p>I corsi si svolgono in quattro giorni e gli studenti partecipano a diversi laboratori legati al mondo del lavoro.</p> <p>Giorno 1: sessione motivazione e competenze sociali, con la collaborazione dell'Associazione Pan Bendito</p> <p>2° giorno: Risorse per la ricerca attiva di un posto di lavoro e di formazione, conoscenza del settore produttivo specifico, della legislazione del lavoro, della contrattualistica, ed esercitazioni pratiche per sostenere un colloquio di lavoro, con la collaborazione dell'Associazione Pan Bendito.</p> <p>Giorno 3: Tavola rotonda con relatori esperti dei singoli settori: imprenditori provenienti da aziende che collaborano al modulo FCT, rappresentanti di associazioni imprenditoriali ed ex studenti che lavorano o hanno avuto esperienze lavorative.</p> <p>Giorno 4: visita ad aziende o imprese legate al settore.</p>
Fattori di successo	<p>La personalizzazione del piano prevede che:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ lo studente superi la fase 1 (formazione) che comprende le competenze professionali e personali. ▪ i giovani che si trovano nell'ultima fase di formazione frequentino i corsi settoriali volti a rafforzare la loro motivazione e la loro accettazione della scuola e della formazione. ▪ l'impresa prescelta sia adeguata alle caratteristiche personali e alle capacità lavorative di ogni studente. ▪ durante lo stage, gli studenti partecipino a un incontro settimanale con la scuola per valutare l'andamento del loro tirocinio.
Risultati raggiunti	<p>I nostri studenti registrano un tasso di inserimento al lavoro tra il 70% e il 100%, a seconda dell'anno e degli studi.</p>

Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	Attraverso il tracciamento dei risultati e delle assunzioni all'interno delle imprese, raccogliamo un'ampia serie di dati sull'occupazione.
Trasferibilità	Trasferibile a qualsiasi scuola IFP.
Sfide	La sfida più grande si è presentata durante la pandemia, a causa della chiusura di diverse aziende.
Altre osservazioni	N/D

Fonti

Sito/i web della buona pratica o informazioni supplementari	N/D
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	N/D

9. LEGO® ART

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Istituto professionale Luovi

Paese: Finlandia

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Lego Art
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello internazionale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	N/D
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	N/D

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola <input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">■ Creare una buona atmosfera■ Conoscere gli altri membri del gruppo■ Rafforzare la creatività
Breve descrizione della pratica	La Lego Art è una pratica di gruppo. Ciascun gruppo crea un'opera d'arte con i Lego. Il risultato della pratica si basa sull'assegnazione di un proverbio specifico.
Gruppo target / destinatari	Chiunque (studenti, staff, team del luogo di lavoro, ecc.)
Attività	<p>A ciascun gruppo viene assegnato un proverbio e una dotazione di mattoncini Lego di diversi tipi. Devono essere coinvolte almeno 2 squadre (minimo 2 persone/squadra). La pratica funziona meglio se ci sono più gruppi e persone per gruppo.</p> <p>A ogni gruppo è assegnato un proverbio come fonte di ispirazione per creare la propria opera d'arte. Il gruppo deve creare un'opera d'arte Lego basandosi sul proverbio ricevuto. Alla fine, tutti i gruppi presentano la loro opera d'arte Lego e illustrano il collegamento con il proverbio ricevuto.</p> <p>Proverbi:</p> <ul style="list-style-type: none">■ "Le azioni dicono di più delle parole"■ "Un vero amico si vede nel momento del bisogno".■ "Chi primo arriva meglio alloggia"

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ "Non tutto il male vien per nuocere"
Fattori di successo	Prima di iniziare questa pratica, è importante creare una sensazione di sicurezza. Se ci si sente bene e al sicuro, è più facile essere creativi. È bene incoraggiare tutti a partecipare e fornire alla fine un feedback positivo per ogni opera realizzata.
Risultati raggiunti	Gli studenti imparano a conoscersi meglio e si crea un'atmosfera positiva.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	N/D
Trasferibilità	Al posto dei proverbi si possono usare canzoni o brevi aneddoti. Si può anche chiedere ai gruppi di creare opere di Lego Art basate sui piani di uno degli studenti, ecc. Basta un po' di immaginazione!
Sfide	N/D
Altre osservazioni	N/D

Fonti

Sito/i web della buona pratica o informazioni supplementari	N/D
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	N/D

10. PROGETTO DI MEDIAZIONE

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: UFIL di Puerta Bonita

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Mediation Project
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	Risorse umane: docenti e studenti. Il coordinatore è il Professore Tecnico dei Servizi di Comunità.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Non vi sono altre istituzioni coinvolte.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola <input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Riconoscere e valorizzare i sentimenti e le necessità proprie e altrui e sviluppare atteggiamenti cooperativi attraverso la ricerca di una soluzione comune.▪ Risolvere i conflitti e aiutare a prevenirli▪ Coinvolgere gli studenti nel miglioramento del benessere e della convivenza all'interno della scuola.
Breve descrizione della pratica	L'attività consiste nel creare un Team di Mediazione, con un obiettivo principale: individuare e risolvere i conflitti, fornire i mezzi per risolverli e attuare una mediazione. Il Team è composto dal Professore Tecnico dei Servizi di Comunità e da due studenti di ciascun gruppo.
Gruppo target / destinatari	Studenti
Attività	1. Creare il team All'inizio di ogni anno scolastico gli insegnanti scelgono due studenti per gruppo, che saranno i Delegati per la Convivenza. 2. Coordinare il team

	<p>Il team si riunisce ogni due settimane, per ricevere formazione e creare dinamiche di gruppo che aiutino a sentirsi parte di una squadra.</p> <p>3. Come funziona il team? Il team individua i conflitti e cerca di risolverli attraverso la mediazione. In questa fase del processo la mediazione viene condotta dall'insegnante coordinatore, ma l'obiettivo è che anche gli studenti vi prendano parte. <u>Come vengono rilevati i conflitti?</u> A) È lo stesso studente a comunicarlo a: insegnante/tutor/mediatore/supervisore. B) Se ne accorge l'insegnante C) Lo dichiara uno studente che non vi è coinvolto. D) Lo rivelano i Delegati alla Convivenza.</p> <p><u>La mediazione</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentazione e regole: viene illustrato il modo in cui si svolgerà il processo. 2. Domanda: "Cosa è successo? Raccontami". Implica l'ascolto attivo delle parti, che devono mostrare interesse. In questa fase è necessario chiarire, parafrasare, riflettere e sintetizzare. 3. Chiarire il problema <ul style="list-style-type: none"> ▪ A che punto siamo? ▪ Ricapitolare le diverse posizioni ▪ Stabilire di comune accordo quali sono le questioni più importanti per le parti in causa ▪ Chiedere di approfondire e specificare gli aspetti poco chiari 4. Proporre Soluzioni: gli studenti propongono soluzioni 5. Raggiungere un accordo: Chi fa cosa, Come, Quando e Dove 6. Definire l'accordo: Scriverlo, Leggerlo e Firmarlo <p>IMPORTANTE: non c'è possibilità di mediazione quando si parla di bullismo.</p>
Fattori di successo	<p>Alcuni elementi hanno reso possibile il successo di questa GP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La pratica chiarisce come si è prodotto il conflitto ▪ Gli studenti si esprimono e fanno valere il proprio punto di vista, in questo modo è più facile comprendere le motivazioni della controparte. ▪ I protagonisti sono gli studenti
Risultati raggiunti	<p>Tutti i conflitti risolti con la mediazione sono stati chiusi e non si sono più ripresentati.</p>
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	<p>Da quando è stato implementato il progetto, lo scorso anno, i conflitti sono stati meno frequenti e le mediazioni formali sono diminuite.</p>
Trasferibilità	<p>Può essere utilizzata in qualsiasi istituto scolastico.</p>
Sfide	<p>La sfida principale è trovare il tempo per coordinare il team.</p>

11. NEET per i NEET

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Västra Götalandsregionen

Paese: Svezia

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	NEETs for NEETs
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione <input checked="" type="checkbox"/> Livello europeo
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Accesso ristretto/limitato (target specifici)
Risorse	http://earlall.eu/project/neets4neets/ Erasmus+
Vi sono altre organizzazioni coinvolte?	Support Group Network Borås Stad Città di Stoccarda Organizzazione Save the children (Svezia) Volkshochschulverband Baden-Württemberg Oslo Adult Education Rosenhof NAV Bjerke EARLALL

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento autodiretto
Obiettivi principali	Migliorare le metodologie inclusive adottate per responsabilizzare i giovani adulti, migliorando così la condizione dei NEET.
Breve descrizione della pratica	Con il progetto NEETs for NEETs, i partner di Svezia, Germania, Norvegia e Belgio mirano a condividere tra loro le migliori pratiche e cooperare al perfezionamento di strumenti e attività nuovi e innovativi sviluppati in collaborazione con soggetti NEET e operatori che si occupano di Istruzione per gli Adulti. Basandosi su un esempio esistente di buona pratica, il progetto si propone di ampliare e modificare il modello di Self-Empowerment denominato ReAct, sviluppato dall'organizzazione per i rifugiati Support Group Network (SGN) e implementato da Save the Children (Svezia). L'idea è di lavorare sulla validità e sulla creatività degli studenti, creando insieme conoscenza, con gli studenti che diventano gli insegnanti. Il tentativo è quello di co-creare materiale didattico i cui esperti siano i NEET stessi.

Gruppo target / destinatari	NEET: giovani non occupati né impegnati in un percorso di istruzione o formazione.
Attività	<p><i>Forum theatre:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fa parte del teatro degli oppressi, creato dal regista brasiliano Augusto Boal. Di recente è stato introdotto in molti Paesi europei. ▪ All'inizio si trattava di un progetto sociale per i programmi di alfabetizzazione, di sensibilizzazione e di dibattito sull'importanza di mobilitarsi per prevenire l'oppressione. ▪ È una forma di teatro che incoraggia l'interazione con il pubblico ed esplora le diverse modalità di affrontare un problema o una questione. Il pubblico ha la possibilità di entrare nella rappresentazione e cercare di modificare l'oppressione che sta avendo luogo. L'intento è quello di stimolare un dibattito tra adulti e NEET in merito ai pregiudizi che nutriamo l'uno nei confronti dell'altro. Si tratta di una tecnica volta a far nascere domande, invece di basarsi sui pregiudizi reciproci. La storia viene rappresentata due volte: la prima volta con un finale catastrofico, mentre la seconda volta il finale è quello scelto dal pubblico.
Fattori di successo	Supporto Erasmus+ per il progetto.
Risultati raggiunti	Il progetto è ancora in corso. I partner hanno messo a punto gli strumenti e una formazione pilota con attività utilizzabili per lavorare con i giovani. Verranno organizzati workshop rivolti ai NEET, a livello europeo. Successivamente i partner estrapoleranno da questi workshop le pratiche migliori.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	<p>Grazie ai progetti pilota svolti a livello locale, abbiamo potuto verificare se i nostri strumenti fossero sufficientemente rilevanti ed efficienti per i NEET, ed eventualmente adattarli. Le valutazioni dei progetti pilota ci hanno fornito indicatori (qualitativi) secondo cui oltre l'80% dei partecipanti (sia membri dello staff che NEET) ritenevano che i nostri metodi (strumenti/didattica) fossero di livello soddisfacente.</p> <p>Inoltre, i ricercatori dell'Università West (Svezia) stanno attualmente raccogliendo dati quantitativi sul nostro progetto, per quanto riguarda il livello di empowerment e il senso di coerenza prima, durante e dopo il completamento dei nostri workshop (realizzati tenendo conto delle risultanze dei progetti pilota).</p>
Trasferibilità	Attualmente stiamo lavorando per rendere questi strumenti trasferibili. Al termine del progetto (novembre 2023) il team del consorzio NEETs for NEETs, produrrà dei compendi e un dettagliato manuale contenente linee guida, cassette degli attrezzi, principi, migliori pratiche e lezioni apprese, affinché altri possano servirsi dei nostri esempi per creare le condizioni necessarie affinché i giovani adulti possano insegnare ai membri dello staff come rendere le attività e i servizi forniti rilevanti per il "gruppo target", vale a dire i giovani adulti (NEET) in questione.

12. PITSTOP

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Friesland College

Paese: Paesi Bassi

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Pitstop
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello locale <input checked="" type="checkbox"/> Livello regionale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Accesso ristretto/limitato (target specifici)
Risorse	Il Pitstop è finanziato dall'Istituto IFP Friesland College. In totale, sono 6 i membri dello staff attivi in questa fase di <i>Time-Out</i> (Autovalutazione) svolta su due sedi, Heerenveen e Leeuwarden.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Il Pitstop è una sorta di Time out interno, disponibile soltanto per gli studenti che seguono un programma del Friesland College. Non sono coinvolte altre organizzazioni. Il metodo dei 5 colori è facile da capire per gli studenti e li aiuta a riflettere.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> PBL sulle competenze socio-emotive <input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Gli studenti lavorano sui loro problemi e sulle loro competenze sociali, personali e comportamentali.▪ L'obiettivo è quello di farli tornare al College e conseguire un diploma di istruzione secondaria superiore di livello base (<i>StartQualification</i>). <p>Il metodo dei 5 colori non è un metodo che prevede la cosa giusta e la cosa sbagliata, ma è uno specchio che riflette in modo molto amichevole. Aiuta a essere più flessibili non solo nell'ambiente educativo, ma anche nella vita privata.</p>
Breve descrizione della pratica	Gli studenti lavorano per un periodo di massimo 6 settimane sui propri obiettivi personali, che li aiuteranno a tornare a scuola con maggiore profitto, seguendo un programma giornaliero dalle 9.00 alle 15.00, in gruppi da non più di 15 studenti. Il programma prevede un metodo basato sui "colori", che aiuta gli studenti a riconoscere il comportamento e le qualità propri e degli altri. Ogni colore

	<p>rappresenta un tipo di studente: attivo, rilassato, vitale, pronto a condividere con gli altri, organizzato, caotico, ecc.</p> <p>Questo metodo definisce 5 approcci generali per interagire con sé stessi e con gli altri. Ciascuno dei cinque colori è associato a particolari modi di percepire il mondo e interagire con esso e anche a particolari colori. Ognuno di noi ha uno o due colori dominanti. Una persona può comportarsi in modo "aperto" o "chiuso" rispetto a un colore. Quando si è aperti si è in contatto con il mondo circostante, quando si è chiusi no.</p> <p>Riconoscere queste caratteristiche aiuta a conoscere meglio sé stessi e a capire come comportarsi in presenza di persone di un altro colore. Imparare a usarle tutte al momento giusto ci rende più flessibili nella vita. Imparare a riconoscere e a percepire il proprio lato chiuso aiuta ad aprirsi di nuovo e a rimanere aperti per un periodo più lungo. La consapevolezza e il rispetto delle differenze sono infatti fondamentali in questo genere di situazioni.</p>
Gruppo target / destinatari	<p>Pitstop è utile per gli studenti VET dai 16 ai 27 anni (dal livello 1 al livello 4).</p> <p>Con il metodo dei 5 colori abbiamo ottenuto un grande successo nel lavoro con studenti dai 16 anni in su. Abbiamo anche raggiunto ottimi risultati nel lavoro con gli adulti nei centri sanitari.</p> <p>È stato implementato anche un dipartimento di educazione speciale per gli studenti che non sono in grado di seguire le lezioni a causa di problemi personali. I 5 stili sono, infatti, il loro metodo principale di riflessione e comunicazione.</p> <p>Abbiamo sperimentato buoni risultati anche con gli studenti di livello 2, 3 e 4 ed è adatto anche per l'istruzione superiore.</p>
Attività	<p>Ogni giornata inizia e finisce con un momento di coaching. Durante la giornata gli studenti svolgono ogni tipo di esercizi: come riconoscere i colori, riflettere su di essi e offrire un feedback reciproco. Spesso gli studenti vengono posti di fronte a situazioni alle quali non sono abituati, per farli uscire dalla loro comfort zone, e a quel punto inizia l'apprendimento. Ogni studente stabilisce i propri obiettivi, per ritrovare la motivazione e riprendere con successo il proprio programma di formazione professionale.</p> <p>Il metodo dei 5 colori è utile anche nell'educazione ordinaria. Abbiamo ottenuto ottimi risultati avviando 3 workshop con gli studenti durante il primo anno.</p> <p>WP1: Presentazione da parte del formatore e introduzione (stretta di mano) in 5 stili.</p> <p>WP2: Esecuzione di molti esercizi pratici, quando possibile, nel contesto dell'istruzione pertinente.</p> <p>WP3: Presentazioni degli studenti sui propri stili, ecc.</p> <p>Durante questo studio, il tutor ha svolto 10 sessioni settimanali di riflessione con gli studenti.</p> <p>Durante il secondo anno può essere utile iniziare nelle prime settimane con un giorno verde, un giorno rosso, un giorno blu, ecc.</p>

	<p>Durante questi giorni gli studenti e gli insegnanti agiscono secondo uno solo dei 5 stili. (Per esempio, il giorno blu è pieno di conoscenza, discussione, regole, ecc. il giorno rosso è pieno di contatto, passione, dramma...).</p> <p>Questo modo aiuterà gli studenti a capire realmente gli stili ed è un modo divertente per rinfrescare il metodo.</p>
Fattori di successo	<p>Si tratta di un programma breve. Ove possibile, i partecipanti rimangono per un giorno nel loro programma di formazione originale. Il metodo dei colori è un modo piuttosto semplice per conoscere sé stessi e gli altri e per capire meglio come lavorare insieme e come diventare la versione migliore di sé stessi.</p> <p>È stato dimostrato che è un modo molto amichevole di imparare e riflettere sul proprio comportamento. Perché non c'è giusto e sbagliato, non c'è giudizio. Si ride del proprio lato chiuso, si riconosce il proprio comportamento e ci si apre al cambiamento. Gli esempi forniti agli studenti sono tratti dalla vita reale e portati con umorismo. Gli studenti diventano consapevoli delle loro buone qualità, di come e quando usarle e dei lati negativi dei loro comportamenti e di come questi influenzino loro stessi, ma anche le altre persone. In questo modo, gli studenti tornano alla loro formazione/programma e ai loro compagni di classe con maggiore fiducia. Anche gli insegnanti dovrebbero sviluppare questo modo di agire/pensare.</p>
Risultati raggiunti	<p>Con il metodo dei 5 colori, vediamo giovani studenti in grado di usare il linguaggio del metodo e di parlare molto più facilmente del loro lato chiuso. A volte anche più velocemente degli adulti. Li aiuta davvero a trovare parole amichevoli per il loro comportamento. Gli insegnanti si rendono conto che ci sono 5 modi per entrare in contatto e questo aiuta a capire qual è lo stile migliore per contattare uno studente. Meno conflitti e un approccio comune all'insegnamento.</p> <p>Ogni anno, circa 120 studenti seguono il programma Pitstop. Circa l'85% di loro torna al College, mentre una piccola percentuale passa alla fase successiva del programma, denominata <i>Rebound</i>, perché il periodo di 6 settimane non è stato sufficiente e i loro problemi richiedono più tempo.</p>
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	<p>Il metodo dei 5 colori ha qualche migliaio di anni e funziona ancora, quindi ha superato bene la prova del tempo. Abbiamo molti esempi di studenti con ottime presentazioni/rapporti di riflessione, anche se hanno frequentato solo poche sessioni di formazione.</p> <p>Il programma Pitstop esiste ormai da oltre 16 anni. Ogni anno viene effettuata una valutazione dei suoi effetti, non soltanto in termini di ritorno al College, ma anche di completamento del ciclo di studi e conseguimento del diploma finale, obiettivo raggiunto da circa l'80% dei partecipanti.</p>

Trasferibilità	<p>Al Friesland College alcune parti del programma vengono utilizzate durante le normali lezioni scolastiche. Talvolta, un membro dello staff di Pitstop lavora temporaneamente con un gruppo di studenti che presentano scarsa motivazione o problemi di altro genere.</p> <p>Il metodo dei 5 colori è stato applicato anche in un'organizzazione di assistenza ai genitori. Si tratta di una grande organizzazione con 2400 dipendenti, tutti formati con successo.</p>
Sfide	<p>Ogni progetto o metodo ha una sua durata di vita. L'obiettivo è quello di rendere Pitstop più vicino possibile al corpo docente e agli studenti, in modo che il sistema dei colori possa essere integrato e utilizzato durante il normale programma d'insegnamento, anziché svolgersi separatamente, nel corso di 6 settimane, in un edificio diverso. E naturalmente è necessario impegnarsi e dedicare tempo alla formazione del personale e dello staff.</p>
Altre osservazioni	<p>Il metodo è antico e scritto originariamente in buddista tibetano. Il metodo dei 5 stili è stato riscritto per renderlo adatto ai giovani in ambito educativo. La parte religiosa è stata omessa. Si è rivelato un metodo di successo e un modo molto amichevole di esaminare il modo in cui entriamo in contatto, quali sono le nostre preferenze e come queste possano o meno corrispondere a quelle dell'altro. Diversi studi hanno dimostrato che i giovani spesso scelgono il percorso di apprendimento più diretto. Quindi, concentrarsi sul proprio sviluppo personale non è una priorità per loro. Per questo hanno bisogno di aiuto. Se si presta attenzione a questo aspetto, si nota che gli studenti sono effettivamente aperti alla guida nel campo dello sviluppo personale. In effetti, vediamo che questo li aiuta enormemente a trattare con se stessi e con gli altri.</p>

Fonti

Sito/i web della buona pratica o altre fonti di informazioni supplementari	www.frieslandcollege.nl
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	<p>https://www.bol.com/nl/nl/f/vijf-eigen-wijs/9200000077014666/</p> <p>https://www.bol.com/nl/nl/p/the-five-wisdom-energies/1001004001630559/</p> <p>https://www.bol.com/nl/nl/p/stralend-in-de-wereld/9200000006746112/?bltgh=hOKtMu-Fx2DWKjq0HdpDIg.2_6.7.ProductTitle</p>

13. PROGETTI DI PRODUZIONE

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: UFIL di Puerta Bonita

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	PRODUCTION PROJECTS
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione <input checked="" type="checkbox"/> Livello locale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi)
Risorse	Workshop e materiali relativi.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Anche se per questa pratica la situazione più auspicabile è che siano altre organizzazioni a chiedere alla scuola di fornire una prestazione o un servizio (per esempio l'organizzazione di un cocktail per un evento), in alcuni casi può essere la scuola stessa ad avere bisogno di un determinato servizio.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Assicurare un maggiore contatto con il mondo del lavoro▪ Migliorare l'autonomia, il lavoro di squadra e la capacità di adattare il processo alla domanda.
Breve descrizione della pratica	Questa pratica costituisce un tratto identitario dell'UFIL, che l'ha utilizzata fin dalla sua creazione. I progetti di produzione sono prove di lavoro che mirano ad avvicinare i nostri studenti più esperti alle reali condizioni lavorative esistenti all'interno di un'azienda.
Gruppo target / destinatari	Studenti collegati al target del workshop

Attività	<p>Questi progetti possono avere breve durata, da uno a quattro giorni, oppure protrarsi più a lungo, fino a diverse settimane, nel qual caso possono essere suddivisi in più fasi.</p> <p>Può trattarsi anche di incarichi destinati all'UFIL stessa, da noi definiti progetti di produzione interni.</p> <p>1) Richieste di lavori indirizzate al workshop</p> <p>Solitamente le altre scuole chiedono all'UFIL un lavoro che i nostri studenti sono in grado di sviluppare. Questa richiesta viene approvata dagli insegnanti interessati, che stabiliscono un calendario e lo inseriscono nel programma educativo, comunicando alla scuola richiedente quali sono i requisiti necessari (la nostra scuola, infatti, non può farsi pagare per i servizi forniti, eccezion fatta per il settore dell'ospitalità/foresteria). La scuola è tenuta a fornire il materiale necessario, il pranzo ove necessario, un certificato per ciascuno studente, e libri o altre forme di retribuzione per gli studenti coinvolti.</p> <p>2) Pianificazione del progetto</p> <p>Gli insegnanti e gli studenti analizzano quali sono i materiali necessari per il progetto e redigono un bilancio dei costi, stabiliscono le tempistiche e attuano la preparazione necessaria (piani, progetti, menu...).</p> <p>3) Il progetto</p> <p>Gli studenti, con l'aiuto degli insegnanti, definiscono l'ordine, il che potrebbe prevedere la necessità di recarsi presso la scuola o l'organizzazione richiedente. A questo punto l'UFIL adegua l'orario scolastico, tenendo conto del fatto che in quei giorni gli studenti lavoreranno al fuori dall'istituto e si dedicheranno a tempo pieno al progetto di produzione.</p> <p>Anche se gli studenti lavoreranno seguendo le indicazioni degli insegnanti, saranno comunque responsabili del proprio lavoro.</p> <p>4) Conclusione del lavoro e valutazione</p> <p>Una volta portato a termine e consegnato il lavoro, viene fatta un'analisi del processo. In questa valutazione il gruppo parla dei vari aspetti che l'hanno caratterizzato:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Difficoltà incontrate e modo in cui sono state risolte ▪ Aspetti positivi ▪ Autovalutazione della propria prestazione ▪ Competenze o conoscenze acquisite <p>I risultati del progetto faranno parte della valutazione dello studente.</p>
Fattori di successo	<p>La pratica comporta un certo grado di autonomia nella sua realizzazione da parte degli studenti.</p> <p>Questa è una pratica di maggior respiro, rispetto alle pratiche abituali del workshop.</p>

Risultati raggiunti	La pratica favorisce l'apprendimento, aiuta ad assumere abitudini e atteggiamenti "professionali", incoraggia l'autonomia, sviluppa le competenze e rafforza l'autostima degli studenti.
Trasferibilità	Può essere utilizzata in qualsiasi istituto IFP.
Sfide	Una sfida potrebbe essere quella di coinvolgere pienamente gli studenti; noi ci siamo serviti dei progetti e delle esperienze precedenti dei compagni di classe, per rafforzare la motivazione del gruppo.

14. PRODOTTI ED EVENTI PUBBLICI

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Harris Aspire Academy

Paese: REGNO UNITO

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Public events and products
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello locale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	Materiali necessari per realizzare i prodotti Spazio per l'organizzazione di eventi Risorse umane: insegnanti con diverse specializzazioni
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Gruppi di comunità della stessa zona (Sud di Londra).

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> PBL sulle competenze socio-emotive
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">■ Stimolare gli studenti a contribuire agli eventi organizzati e a creare prodotti diversi.■ Sviluppare le competenze fondamentali: creatività, collaborazione, resilienza, indipendenza e leadership.
Breve descrizione della pratica	Il progetto viene realizzato attraverso il programma di arricchimento. I partecipanti sono studenti (N=200) di età compresa tra i 15 e i 18 anni. Per collaborare al progetto, gli studenti hanno invitato una serie di gruppi cittadini attivi nella loro area, situata nella zona Sud di Londra, il personale scolastico e i genitori. È in corso l'organizzazione di 3 eventi principali: organizzazione della fiera d'inverno, realizzazione di un giardino/orto urbano e organizzazione di un concerto estivo. Gli studenti contribuiscono a questi eventi realizzando lavori di artigianato, cucinando, progettando bancarelle con materiali riciclati, realizzando il giardino/orto e organizzando un concerto. Attraverso il progetto, ci si propone di sviluppare capacità creative, di collaborazione, di resilienza, di indipendenza e di leadership.
Gruppo target / destinatari	Studenti tra i 15 e i 18 anni, associazioni cittadine, personale scolastico (12 insegnanti con diverse specializzazioni) e genitori.
Attività	Organizzazione di 3 eventi pubblici e realizzazione di prodotti:

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fiera invernale - artigianato, preparazione di dolci e realizzazione di bancarelle usando materiali riciclati; ▪ Giardino/orto urbano - realizzazione di uno spazio verde/orto urbano; ▪ Concerto estivo - organizzazione di un concerto.
Fattori di successo	Organizzare con successo tutti gli eventi basandosi su creatività, spirito di collaborazione, resilienza, indipendenza e apprendimento della leadership.
Risultati raggiunti	<p>4 obiettivi raggiunti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esposizione: partecipando agli eventi, gli studenti sono stati esposti a esperienze/situazioni nuove. ▪ Senso di condivisione/solidarietà (<i>Togetherness</i>): gli studenti sono stati incoraggiati a lavorare con gli altri e a sentirsi inclusi. Hanno lavorato insieme per raggiungere un obiettivo comune. ▪ Gioco: il progetto non era finalizzato soltanto al divertimento, ma a favorire la sperimentazione e l'assunzione di rischi. I ragazzi hanno avuto l'opportunità di discutere e riflettere, sviluppando così un attaccamento positivo nei confronti della scuola. ▪ Resilienza: Gli studenti imparano a cambiare atteggiamento e a reagire alle difficoltà.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	All'inizio del progetto è stata condotta un'indagine sugli atteggiamenti e i sentimenti nutriti nei confronti della scuola. Si prevede di svolgere la stessa indagine al termine del progetto. Dopo ogni lezione, gli studenti compilano un modulo di autoriflessione.
Trasferibilità	Il progetto potrebbe essere implementato in modo simile con altri target (per esempio, soggetti più giovani).
Sfide	<p>Popolazione target impegnativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ alcuni alunni esclusi e molti disincantati nei confronti dell'istruzione, ▪ in molti casi, questa scuola non è la loro prima scelta, ▪ una serie di esigenze, tra cui basso livello di alfabetizzazione, bisogni educativi speciali/disabilità, problemi di salute mentale socio-emotiva.

15. REBOUND

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Friesland College

Paese: Paesi Bassi

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Rebound
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello regionale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Accesso ristretto/limitato (target specifici)
Risorse	MBO Rebound Friesland è un'iniziativa di 2 Istituti IFP della Frisia e dal comune di Leeuwarden. Rebound è finanziato dal Friesland College e Friese Poort, dalla municipalità di Leeuwarden e dal Ministero Nazionale dell'Istruzione, della Cultura e della Scienza.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Il comune di Leeuwarden e l'Istituto IFP (Christian) Friese Poort

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> PBL sulle competenze socio-emotive <input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Ritrovare la motivazione per tornare a scuola▪ Sviluppare le competenze personali per raggiungere il successo (le 7 abitudini per il successo di Sean Covey).▪ Lavorare e ridurre l'impatto prodotto dalla presenza di problemi multipli (a seconda del soggetto)▪ Riduzione dell'abbandono scolastico precoce
Breve descrizione della pratica	<p>In un periodo di massimo 20 settimane, gli studenti dei due istituti professionali che non possono frequentare la scuola a causa di una multiproblematicità seguono un programma (<i>time-out</i>) che li renderà più forti, non solo quando torneranno a scuola, ma anche nella loro vita privata. Il programma si fonda sulle 7 regole di Sean Covey, come, per esempio, essere proattivi, lavorare in sinergia, iniziare avendo già presente il risultato finale ...</p> <p>La multiproblematicità può essere di natura psichica, ma anche personale, come la povertà, la cattiva situazione familiare, la mancanza di fiducia. Durante questo periodo di Time Out, il soggetto rimane uno studente dell'istituto professionale da cui proviene e ha sempre il diritto di tornarvi. Circa il 75% degli studenti torna al</p>

	<p>percorso di formazione professionale, a volte con un altro programma.</p> <p>Obiettivi dello studente: ottenere un titolo (qualifica) e inserirsi nella società potendo contare su un buon punto di partenza.</p> <p>Obiettivi del College: ridurre l'abbandono scolastico, avere studenti soddisfatti che inizino con successo la loro nuova vita dopo aver lasciato il College.</p>
Gruppo target / destinatari	Studenti IFP dal livello 1 al livello 4, di età compresa tra i 16 e i 23 anni (talvolta fino a 27/30 anni)
Attività	<p>Un programma di massimo 20 settimane. Orario: dalle 9.00 alle 15.00/ 5 giorni alla settimana. La riflessione e il feedback sulle attività sono molto importanti. Cosa si è imparato, come è andata, che cosa si vorrebbe cambiare la prossima volta, che cosa rimane di quello che si è imparato da poter utilizzare immediatamente.</p> <p>Ogni settimana ci si concentra su un'abitudine in particolare. I programmi di formazione possono riguardare lo sport, l'orientamento al lavoro, i possibili fallimenti e la fiducia in sé stessi, ma anche la preparazione collettiva di un pasto, e qualsiasi altro genere di attività (creativa). Le lezioni teoriche sulle 7 abitudini sono incluse nel programma e comprendono esercizi per allenarle e interiorizzarle. Ove possibile, lo studente ritorna per un giorno alla settimana al suo corso di formazione di provenienza, dedicando 4 giorni alla settimana al Rebound.</p>
Fattori di successo	<p>Il metodo delle 7 regole che portano al successo.</p> <p>La possibilità per gli studenti di iniziare qualsiasi giorno della settimana, per tutto l'anno.</p> <p>Gli studenti provenienti dalla prima alla quarta classe, dall'indirizzo tecnico a quello musicale, dall'informatica ai servizi sociali, sono i benvenuti e lavorano insieme. Dopo il periodo di Rebound, agli studenti che tornano al College viene dedicata un'attenzione particolare da parte del nostro personale di cura e di sostegno.</p>
Risultati raggiunti	<p>Ogni anno il programma viene seguito da circa 80 studenti provenienti dall'intera area dipartimentale della Frisia.</p> <p>Circa il 75% di loro rientra al College. Gli altri vengono assistiti nel loro successivo percorso verso il lavoro, a cura della municipalità. Il Rebound e di conseguenza anche i singoli studenti possono contare su un'ampia rete di sostegno.</p>
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	Nei primi anni l'Università di Leeuwarden (Stenden Hogeschool) ha formato il personale e svolto ricerche sui risultati ottenuti, mentre attualmente viene effettuata una valutazione annuale del progetto
Trasferibilità	<p>All'interno dei Paesi Bassi si è tentato di creare altri programmi, sfortunatamente tutti cessati a causa della mancanza di fondi, con l'unica eccezione rappresentata dal Friesland College.</p> <p>Il programma e la formazione sulle 7 abitudini sono trasferibili.</p>

Sfide	<p>Dopo 13 anni di Rebound si è deciso di valutare se questo tipo di <i>time out</i> sia ancora funzionale per lo studente. Lo studente del 2009 è diverso da quello del 2022. 20 settimane senza seguire il proprio corso di studi possono rappresentare un periodo eccessivamente lungo. Si perde il contatto con il proprio programma e con i compagni di corso. Il prossimo anno sarà un anno importante per stabilire quale parte del Rebound sarà confermata e come mettere in pratica quello che è stato imparato nei team educativi del Friesland College.</p> <p>Obiettivi: supporto in classe e durante i programmi di formazione, al posto di un periodo di time out. Il time out rimarrà, ma forse per un numero più limitato di studenti.</p>
--------------	--

16. PROGETTO RECIPE BOOK

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: School21

Paese: Regno Unito

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	PBL - recipe book project
Livello di implementazione	<input type="checkbox"/> Livello locale
Tipo di iniziativa	<input type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	<ul style="list-style-type: none">▪ Orari concordati con il gruppo di studenti, con flessibilità▪ Accesso a una cucina ben attrezzata▪ Budget per la stampa del ricettario e l'acquisto degli ingredienti per la preparazione delle pietanze
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Gruppi della comunità locale (comprese le case di riposo e le associazioni culturali per anziani). Questo progetto potrebbe funzionare con qualsiasi gruppo della comunità. Abbiamo scelto gli anziani, perché volevamo che il coinvolgimento fosse reciprocamente vantaggioso per il benessere dei partecipanti, attraverso la collaborazione, il tempo condiviso e il dialogo.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> PBL sulle competenze socio-emotive
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Sviluppare le competenze fondamentali di inglese e matematica negli studenti con lacune in queste aree, attraverso un metodo di apprendimento coinvolgente e motivante.▪ Creare un lavoro che avesse un valore per il mondo (un libro che restituisce la storia e le peculiarità della comunità locale attraverso le ricette).▪ Sviluppare la resilienza, la collaborazione, l'oratoria, la sicurezza in sé stessi, la riflessione e l'autoefficacia degli studenti.
Breve descrizione della pratica	In questo progetto, gli studenti avevano il compito di creare un ricettario che rappresentasse la nostra area locale (codice postale E15). Il ricettario doveva trattare della gente del posto, essere creato per loro e presentare la tradizione della cucina locale. Gli studenti hanno lavorato a coppie, intervistando i residenti e raccogliendo le loro ricette di famiglia e le loro storie. Questo progetto di Matematica/Inglese ha visto gli studenti sviluppare le loro competenze matematiche (scale e rapporti), unitamente alla

	<p>capacità di scrivere per istruire e descrivere. Durante questo percorso, gli studenti hanno sviluppato la loro oralità conducendo una serie di interviste, in cui hanno preso appunti e intervistato i residenti per raccogliere ricette e aneddoti. Gli studenti hanno illustrato il loro lavoro in occasione del lancio di un libro comunitario, dove hanno effettuato tre dimostrazioni di cucina dal vivo per presentare alcune ricette del libro, intitolato "Cook E15", che è stato poi messo in vendita.</p>
Gruppo target / destinatari	<p>Questo progetto è stato ideato per una classe dell'ottavo anno (12-13 anni) di una scuola tradizionale di Londra, nel Regno Unito. La classe era composta da un piccolo gruppo di 14 bambini con una serie di bisogni formativi e socio-emotivi. Per la classe era previsto un numero maggiore di ore di inglese e di matematica rispetto agli altri studenti dello stesso anno, come intervento di supporto programmato, finalizzato a favorire un rapido sviluppo delle competenze e un ambiente di apprendimento più accogliente. Il progetto è stato realizzato in collaborazione con alcune associazioni locali per anziani (tra cui una casa di riposo e diversi associazioni culturali per la terza età).</p>
Attività	<p>Il progetto si è svolto durante il trimestre invernale (da settembre a dicembre) ed è durato 17 settimane. Gli studenti hanno seguito 8 lezioni settimanali di inglese e 6 lezioni settimanali di matematica. Una parte di questo tempo è stata dedicata allo sviluppo e alla pratica di alcune competenze specifiche e alla lettura del nostro testo di <i>grounding</i> o radicamento ("Charlie e la Fabbrica di Cioccolato"), oltre al lavoro del progetto per la realizzazione del ricettario.</p> <p>Il progetto è stato lanciato con un evento "gancio", ossia una gara di cucina, in cui agli studenti è stato chiesto di preparare dei dolcetti tipici (<i>scones</i>) partendo da ricette incomplete, per poi arrivare a definire quali sono gli elementi fondamentali di una ricetta ben scritta, che consentano di ottenere un buon risultato. Nelle 8 settimane successive, gli studenti hanno visitato (oppure ospitato) regolarmente alcuni gruppi di anziani residenti per intervistarli e raccogliere le loro storie e le loro ricette. Dopo una serie di bozze e relativi feed-back critici, gli studenti sono riusciti a creare con questi materiali un ricettario di alta qualità, testando le ricette per verificare la chiarezza delle istruzioni.</p> <p>Sono state colte tutte le opportunità per aiutare gli studenti ad applicare ciò che avevano appreso nel contesto del mondo reale - per esempio, una delle lezioni si è svolta in un supermercato locale, dove gli studenti hanno calcolato e preventivato il costo degli ingredienti e fatto la spesa in modo autonomo.</p> <p>Nell'ultima settimana del programma, gli studenti hanno organizzato il lancio del loro libro all'interno della comunità, realizzando dal vivo alcune delle ricette raccolte.</p>
Fattori di successo	<p>Questo progetto è stato caratterizzato da un'interessante apertura verso il mondo reale, che ha visto gli studenti rivolgere il loro sguardo verso l'esterno, all'interno della loro comunità. L'ambiziosa</p>

	<p>sceita di mettere al centro del progetto una comunità reale, scegliendola come pubblico per la presentazione del risultato finale, si è dimostrata un importante fattore di motivazione per la ricerca della qualità, e molti studenti sono andati oltre le nostre indicazioni, superando il numero di ore di lavoro originariamente previste per il progetto.</p> <p>L'impegnativo lavoro di annotazione dei racconti dei residenti si è rivelato una parte piuttosto complessa del progetto, ma ha prodotto un evidente sviluppo delle capacità di ascolto degli studenti, che costituiva uno degli obiettivi del progetto. Gli studenti sono stati orgogliosi del loro prodotto professionale, che rispecchiava i costanti miglioramenti della loro scrittura e delle loro riflessioni sul progetto stesso.</p>
Risultati raggiunti	<p>Gli studenti hanno prodotto un ricettario di alta qualità, in grado di restituire le storie e le ricette degli abitanti del luogo appartenenti a una generazione diversa.</p> <p>L'età di lettura e le abilità matematiche e di scrittura degli studenti hanno registrato miglioramenti costanti e continui per tutto il trimestre (come risulta dalle valutazioni a freddo e dai test sull'età di lettura). L'autovalutazione degli studenti in merito alla loro sicurezza, capacità di espressione e senso critico è perfettamente in linea con la crescita osservata dagli insegnanti.</p> <p>I gruppi di anziani residenti hanno riferito di un maggiore senso di benessere e fornito un feedback positivo sul loro coinvolgimento nel progetto, dichiarando di voler continuare a lavorare con gli studenti.</p>
Evidenze in merito all'efficacia della misura	<p>Le competenze di base in matematica e in inglese acquisite dagli studenti nel corso del sono state verificate attraverso valutazioni a freddo (esami di fine unità).</p> <p>Gli studenti si sono anche preparati per un "viva" - una valutazione orale in remoto - in cui sono stati interrogati dai loro insegnanti in merito agli esami, al loro ricettario, alla loro esperienza e al loro apprendimento durante il progetto, ricevendo alla fine un feedback sulle loro competenze linguistiche e matematiche e sulle loro capacità di espressione, critica e rielaborazione.</p>
Trasferibilità	<p>Disporre di una comunità reale, coinvolta fin dalla fase di pianificazione del progetto come cliente, collaboratore o pubblico, è un elemento che si presta a essere trasferito a qualsiasi progetto e che può funzionare per studenti di qualsiasi età o specializzazione.</p> <p>Chiedersi "Come rendere questo un lavoro utile per il mondo?" o "Chi potrebbe averne bisogno?" può essere utile per la pianificazione di un PBL autentico.</p>
Sfide	<p>I progetti che prevedono un'autentica collaborazione con la comunità e si basano sul coinvolgimento di soggetti esterni spesso richiedono maggiore flessibilità e disponibilità al cambiamento rispetto ai progetti che si limitano a lavorare all'interno della scuola. Ciò può risultare impegnativo per la programmazione degli insegnanti, ma una buona <i>pianificazione a ritroso</i> (ossia partire dagli obiettivi finali per poi sviluppare il piano d'azione) dei momenti</p>

	<p>chiave (quali una dimostrazione dal vivo, le scadenze fondamentali e alcuni punti di critica) e tempistiche trasparenti (trasparenti per gli studenti, per il personale e per i membri della comunità) possono aiutare in questo senso.</p> <p>Può anche essere difficile riconoscere e valutare la crescita delle competenze socio-emotive in modo utile e "accurato". A tale scopo, si potrebbe ideare una sorta di tabella schematica di tali abilità, servendosi di punteggi auto-assegnati o registrando i "dati" narrativi.</p>
--	--

Fonti

Sito/i web della buona pratica o altre fonti di informazioni supplementari	<p>E' possibile leggere il progetto (e altri progetti reali) sul sito web di School21: https://www.school21.org.uk/e15-taste-like.</p>
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	<p>Alcuni link interessanti per altre considerazioni sul PBL autentico sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il centro risorse di High Tech High: https://hthgse.edu/professional-learning/resources/ ▪ Gli interventi di PBL (Buck Institute): https://www.pblworks.org/ ▪ La guida "Work that Matters" di Innovation Unit: https://www.innovationunit.org/thoughts/work-that-matters-the-teachers-guide-to-project-based-learning/

17. RILASSAMENTO E RESPIRAZIONE

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Istituto professionale Luovi

Paese: Finlandia

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Relaxation exercise
Livello di implementazione	<input type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	N/D
Altre organizzazioni coinvolte?	N/D

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	Rilassamento e benessere
Breve descrizione della pratica	Esercizio di rilassamento breve e semplice
Gruppo target / destinatari	Chiunque
Attività	Spegnere tutti i dispositivi mobili e creare un ambiente tranquillo senza troppe luci. L'istruttore chiede a tutti i partecipanti di trovare la posizione migliore per sedersi o, se possibile, per sdraiarsi sul pavimento. L'istruttore legge con calma e con voce piacevole il testo preparato per il rilassamento. Si può anche usare un sottofondo musicale rilassante
Fattori di successo	Ambiente sereno e atmosfera rassicurante
Risultati raggiunti	Gli esercizi di rilassamento riducono lo stress degli studenti. Ristorano e danno forza per concentrarsi sulla scuola e sulle persone circostanti. Offrono l'opportunità di prendersi un'autentica pausa nel mezzo di una situazione frenetica.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	N/D
Trasferibilità	Gli esercizi di rilassamento sono adatti a tutti. Se si lavora con bambini piccoli o persone con difficoltà di concentrazione, leggere un testo più breve.

Sfide	<p>Per alcune persone è molto difficile rilassarsi in gruppo. Alcuni hanno paura di rilassarsi in assoluto ma, come si dice, la pratica rende perfetti. Si può praticare il rilassamento un passo alla volta. L'istruttore deve incoraggiare i partecipanti a mantenere la calma per tutta la durata dell'esercizio, anche coloro che non provano immediatamente la sensazione di rilassamento desiderata.</p>
--------------	--

18. RENYO

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Università di Gloucestershire

Paese: Inghilterra, Regno Unito

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Renyo
Sottotitolo della pratica o titolo in lingua originale	Using Authentic Inquiry as a Pedagogical Approach to Re-Engage and Motivate Learners (Utilizzo dell'Indagine Autentica come approccio pedagogico per coinvolgere e motivare gli studenti)
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello europeo
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare) <input checked="" type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi)
Risorse	<ul style="list-style-type: none">▪ Piattaform: <i>Learning Journey Platform</i>▪ Manuale: <i>Training Guidance Booklet</i>
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	<ul style="list-style-type: none">▪ Private Fachhochschule Dresden gGmbH (Germania)▪ Fundación Diagrama Intervención Psicosocial (Spagna)▪ Jearni Ltd (Regno Unito)▪ CESIE (Italia)

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento autodiretto <input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<p>Migliorare la capacità degli educatori di reinserire i giovani autori di reato nel percorso di istruzione e apprendimento mentre si trovano in strutture detentive di sicurezza.</p> <p>Formare il personale didattico della struttura al fine di coinvolgere i giovani detenuti utilizzando "l'indagine autentica" come intervento per arricchire il bagaglio metodologico al quale gli educatori possono attingere per la progettazione didattica.</p>
Breve descrizione della pratica	La pratica è stata realizzata nell'ambito di un progetto Erasmus+ che ha coinvolto 5 partner europei. L'idea era di coinvolgere i giovani entrati in conflitto con la legge, impegnandoli in un apprendimento

	<p>di tipo olistico. A questo scopo, è stata utilizzata un'Indagine Autentica. L'approccio pedagogico su cui si basa la pratica comprende la responsabilizzazione del discente, la percezione di sé stessi, la convalida, la creatività e lo stimolo alla riflessione per gli educatori. Il termine 'indagine autentica' sta ad indicare: "l'apprendimento personalizzato, ossia basato sull'esperienza e sulle scelte dello studente, in un percorso plasmato dall'interesse del discente, guidato dalla sua curiosità e dai suoi obiettivi, ma che al tempo stesso consenta il raggiungimento di risultati misurabili, nel quadro di un programma di studio pubblicamente responsabile" (Deakin Crick 2009, pag. 73). L'indagine autentica prevede 8 fasi, iniziando con qualcosa che il soggetto percepisce come autentico per arrivare infine, attraverso una serie di passaggi successivi, allo stadio in cui l'autentico diventa qualcosa di maggiormente pubblico, in una sorta di viaggio dal personale al pubblico.</p>
Gruppo target / destinatari	<p>Giovani in conflitto con la legge</p> <p>Educatori</p>
Attività	<p>Le 8 fasi del processo di indagine autentica prevedono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scegliere l'argomento (i discenti scelgono qualcosa che li interessa). ▪ Osservare e descrivere (l'oggetto o l'argomento). ▪ Chiedere e interrogarsi (in merito all'argomento) – quello che loro non sanno. ▪ Scoprire o raccontare (in che modo l'argomento si collega alle loro esperienze). ▪ Esplorare e mappare (come il soggetto si relaziona con la dimensione pubblica). ▪ Spaziare e collegare (cominciare a esplorare e rispondere ad alcune delle loro domande). ▪ Interagire e incorporare (condividere con altre persone). ▪ Riconciliare e convalidare (collegamento con il curriculum formale). <p>I ragazzi potrebbero anche seguire il percorso più di una volta.</p>
Fattori di successo	<p>Supporto Erasmus+ per il progetto.</p>
Risultati raggiunti	<p>L'approccio di RENYo ha permesso di riavvicinare all'istruzione i giovani detenuti.</p> <p>L'impatto più forte dell'approccio RENYo è stato quello emotivo.</p> <p>L'indagine autentica è servita da gancio per la motivazione e il reinserimento positivo.</p>

	<p>La natura trasformativa dell'approccio Authentic Inquiry per la percezione di sé e la disposizione all'apprendimento degli educatori (differenze culturali).</p> <p>Miglioramento delle relazioni con i discenti.</p>
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	Sono stati analizzati gli indicatori quantitativi e qualitativi della capacità del personale educativo di comprendere e rispondere ai bisogni educativi dei giovani.
Trasferibilità	La pratica potrebbe risultare utile per istituti IFP che si trovano ad affrontare problemi analoghi. La pratica funziona con tutti i gruppi di età.
Sfide	<p>Background dei giovani coinvolti (basso livello di istruzione, forte prevalenza di bisogni educativi speciali).</p> <p>Passare attraverso le varie fasi è un compito difficile per gli studenti, e abbiamo bisogno di educatori esperti che li aiutino. A volte è difficile iniziare dalla prima fase.</p> <p>Si tratta di un metodo individuale, non si presta facilmente a essere utilizzato per un'intera classe. Tuttavia, ciò è possibile, ed infatti è stato adattato per un gruppo.</p>
Altre osservazioni	N/D

Fonti

Sito/i web della buona pratica o altre fonti di informazioni supplementari	https://skills4youth.eu/
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	https://skills4youth.eu/media/renyo-research-abstract-io4-en.pdf

19. STRUMENTO DI VALUTAZIONE RUORI

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Istituto professionale Luovi
Paese: Finlandia

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	RUORI assessment tool
Livello di implementazione	<input type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	RUORI è uno strumento gratuito e disponibile a tutti. Richiede l'utilizzo di un computer o di un dispositivo mobile. Se si desidera utilizzare i sondaggi di Webropol, è prevista una tassa di trasferimento di circa 100 euro. I risultati dell'autovalutazione possono essere memorizzati su Webropol ma possono essere utilizzati anche senza farlo. L'insegnante/persona di supporto deve mettere in conto di dedicare del tempo per impraticarsi dello strumento, guidare l'autovalutazione e partecipare all'incontro di orientamento.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Allo sviluppo di RUORI hanno contribuito diversi istituti scolastici e gli istituti scolastici della rete finlandese per I Bisogni Formativi Speciali nel campo dell'IFP (AMEO).

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento autodiretto <input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ RUORI è un metodo per descrivere le capacità funzionali degli studenti nell'ambito dell'istruzione e della formazione professionale.▪ Con l'aiuto di RUORI, un candidato o uno studente possono, coadiuvati da esperti, valutare e individuare le proprie capacità di studio, le proprie risorse e la propria idoneità agli studi professionali.▪ Rafforzare la consapevolezza di sé
Breve descrizione della pratica	Durante l'autovalutazione mediante RUORI lo studente risponde a domande riguardanti le sue capacità funzionali e di studio. L'autovalutazione può essere fatta insieme a un insegnante, a un tutore o altra persona di supporto. La valutazione può essere effettuata su un computer o su un dispositivo mobile.

	<p>I valutatori selezionano dal modulo online le opzioni che meglio rappresentano le capacità funzionali e di studio della persona.</p> <p>I soggetti che partecipano alla valutazione RUORI sono sempre scelti di comune accordo. La persona da guidare è il principale esperto nell'identificazione delle proprie capacità, a cui si aggiungeranno i docenti, lo staff di orientamento e supporto e alcune persone appartenenti alla sua rete personale.</p> <p>I risultati della valutazione RUORI vengono sempre rivisti nel corso di un colloquio di orientamento, per avere un quadro completo dei fattori che promuovono le capacità funzionali e dell'eventuale bisogno di sostegno da prevedere in vista del percorso di studi o della futura occupazione.</p>
Gruppo target / destinatari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Studenti o altri soggetti che potrebbero beneficiare di una valutazione della loro capacità funzionale ▪ Professionisti dell'orientamento ▪ Professionisti che lavorano con studenti con bisogni speciali ▪ Scuole professionali ▪ Scuole per studenti con bisogni speciali
Attività	<p>Circa 30-45 minuti di tempo sono riservati all'autovalutazione dello studente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ In primo luogo, allo studente vengono fornite istruzioni su come fare l'autovalutazione e viene spiegato il motivo per cui l'autovalutazione viene effettuata. ▪ L'autovalutazione può essere fatta da soli o in gruppo con un insegnante/una persona di supporto. ▪ Una volta completata l'autovalutazione, i risultati vengono memorizzati. ▪ È importante prevedere un momento di incontro per l'orientamento, durante il quale i risultati dell'autovalutazione vengono esaminati insieme.
Fattori di successo	<p>RUORI mette a disposizione di esperti e studenti un linguaggio comune per descrivere le capacità funzionali. L'autovalutazione fa emergere le opinioni dello studente in merito alle proprie capacità funzionali. Lo studente è l'esperto di sé stesso. Se un altro esperto, per esempio un insegnante, intende valutare le capacità funzionali di uno studente, dovrà sapere come questi si comporta nella vita quotidiana. La valutazione si basa sulla situazione e sull'ambiente operativo del momento presente.</p>
Risultati raggiunti	<p>Gli studenti partecipano più attivamente alla pianificazione dei loro studi e sono in grado di comunicare meglio le loro esigenze specifiche. L'orientamento e il sostegno individuale aumentano le probabilità di successo negli studi e riducono il rischio di abbandono.</p> <p>Gli insegnanti e i professionisti dell'orientamento dispongono di maggiori informazioni sulle capacità funzionali degli studenti e sui loro bisogni educativi speciali.</p>

	Si rafforza la conoscenza di sé degli studenti.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	È stato raccolto il feedback dei clienti (rete, studenti), utilizzandolo per sviluppare lo strumento. RUORI è stato testato anche in un'altra istituzione educativa: Irene Rämä ha condotto uno studio sulla valutazione delle capacità funzionali presso l'Università di Helsinki.
Trasferibilità	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ultime classi delle scuole elementari ▪ Scuole professionali ▪ Servizi per l'impiego ▪ Scuole secondarie superiori ▪ Formazione sul posto di lavoro ▪ Come strumento per il trasferimento di dati tra fornitori di servizi e istituti di formazione diversi.
Sfide	Garantire che lo strumento di autovalutazione venga utilizzato attivamente dagli insegnanti. Formazione e marketing per l'utilizzo dello strumento sono costanti.
Altre osservazioni	Il RUORI Assessment Tool è stato insignito dell'Honorary Award in Quality Innovation Award 2020 per la Finlandia.

Fonti

Sito/i web della buona pratica o informazioni supplementari	RUORI Assessment Tool - Ammattiopisto Luovi Per maggiori informazioni sulla formazione RUORI: asiantuntijapalvelut@luovi.fi
--	--

20. SAT

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Centro San Viator

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Individual learning path Stable classroom
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi)
Risorse	Le risorse provengono dalle diverse entrate di cui dispone la scuola. Per questo tipo di percorsi individuali, è molto importante poter contare, oltre che sugli insegnanti, anche su professionisti quali pedagogisti e psicologi, allo scopo di personalizzare questi percorsi e aiutare gli studenti a orientarsi. Nel nostro caso, la scuola è sempre stata consapevole dell'importanza di disporre di questi professionisti, quindi non è possibile quantificare le risorse necessarie, in quanto queste figure professionali fanno parte della struttura della scuola da diverso tempo.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Non vi sono altre organizzazioni propriamente coinvolte.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	Aiutare gli studenti con disabilità mentali a raggiungere il massimo delle loro potenzialità.
Breve descrizione della pratica	L'obiettivo principale di questa GP è quello di tracciare un percorso di apprendimento individuale per ogni studente, in base alle sue capacità del momento e a quello che si ritiene che lo studente stesso potrebbe riuscire a raggiungere (il percorso viene periodicamente rivisto e adattato/modificato).
Gruppo target / destinatari	Studenti della classe permanente (studenti con disabilità che non possono più frequentare il programma scolastico regolare)
Attività	Ci sono diversi modi per entrare nelle nostre classi permanenti: il primo è quello di fare già parte degli studenti della scuola, ma di non essere più in grado di frequentare il normale percorso di studi, il secondo è quello di provenire da altre scuole. In linea generale è più facile iniziare a personalizzare questo percorso per gli studenti che

	<p>già conosciamo, ma si tratta in ogni caso dello stesso sistema, con l'unica differenza che lo studente "esterno" avrà bisogno di più tempo e di più revisioni del percorso rispetto agli "interni".</p> <p>Un insegnante specializzato conduce diversi test (non test generici, bensì test mirati a individuare le diverse abilità dello studente) per valutare quali capacità sono migliorabili e quali invece richiedono un maggiore impegno, quali sono i bisogni dello studente, cosa gli/le piace e, in generale, quali capacità possiede.</p> <p>Una volta chiarito questo aspetto, ogni studente avrà una propria scheda sulla quale si potrà trovare il suo percorso individuale, concentrarsi sul miglioramento di tutto ciò che lo studente o la studentessa è in grado di fare e le cose principali su cui lavorare con lui/lei per raggiungere tale obiettivo. Ci sono diversi insegnanti o assistenti per ogni classe, il che rende più facile lavorare su una stessa attività ma in modi diversi, in base al singolo studente e alle sue capacità.</p> <p>È importante che il percorso non preveda esclusivamente obiettivi educativi, ma includa anche obiettivi legati alla vita reale, come essere indipendenti, sapersi prendere cura di sé stessi, ecc...</p> <p>Inoltre, è importante tenere presente che l'anno scolastico è molto lungo e questo percorso deve essere rivisto e riadattato periodicamente dagli insegnanti specializzati.</p>
Fattori di successo	<p>Conoscere i limiti, ma soprattutto le capacità di ciascuno degli studenti con disabilità mentali, e garantire ciò di cui hanno bisogno per lavorare, rafforza il loro benessere e li motiva a continuare a crescere e a raggiungere nuovi obiettivi. Non tutti gli studenti hanno le stesse capacità e fissare per loro obiettivi che non saranno in grado di raggiungere può causare frustrazione, impedendone il miglioramento.</p>
Risultati raggiunti	<p>In primo luogo, va detto che un risultato raggiunto è la motivazione degli studenti, che vengono a scuola volentieri e arrivano al centro motivati. Questo è molto importante per lavorare con loro, perché in questo modo si sentono apprezzati e importanti per la scuola, e si dà loro un obiettivo.</p> <p>In secondo luogo, abbiamo registrato un evidente aumento dei compiti che sono in grado di svolgere dopo aver iniziato il percorso di apprendimento individuale. Ognuno di loro procede a una velocità diversa, ma tutti progrediscono, non smettono di imparare cose nuove, alcuni impiegando più tempo di altri, ma tutti con risultati positivi.</p>
Trasferibilità	<p>La pratica è totalmente trasferibile. Lo stesso concetto di percorso di apprendimento individuale è stato applicato agli studenti regolari nel campo dell'IFP di base: apportando le modifiche necessarie la pratica può essere trasferita ovunque.</p>
Sfide	<p>È sempre difficile lavorare con obiettivi diversi all'interno di una stessa classe, ma considerate le necessità di questi studenti il percorso si è integrato abbastanza bene, anche grazie al maggior numero di insegnanti disponibili per ogni classe.</p>

21. LA SCUOLA COME CASA DEL BENESSERE

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Școala Gimnazială "Prof. Ion Vișoiu".

Paese: Romania

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica	The school, a house of well-being!
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare) <input checked="" type="checkbox"/> Accesso ristretto/limitato (target specifici)
Risorse	<ul style="list-style-type: none">▪ Tempo, per implementare le attività supplementari▪ Coinvolgimento delle parti interessate

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Migliorare il rendimento scolastico e la qualità delle relazioni interpersonali, promuovendo una cultura del benessere a scuola.▪ Implementare il benessere a livello di classe, per consentire agli studenti di conoscere meglio la persona più importante della loro vita: LORO STESSI.▪ Offrire l'opportunità di costruire e sviluppare un insieme di competenze che consentano agli studenti di prendere decisioni informate su sé stessi e sugli altri, sulla loro salute mentale, sulla loro vita personale e sul loro sviluppo sociale ed emotivo.▪ Utilizzare attività specifiche per incoraggiare e stimolare l'autostima e valorizzare gli studenti a rischio.
Breve descrizione della pratica	<p>Lo scopo del progetto era dimostrare che, implementando un programma che promuove il benessere, è possibile creare un clima formativo equilibrato ed efficiente, con ottimi risultati di apprendimento e il miglioramento della collaborazione e della cooperazione tra colleghi.</p> <p>Il programma comprendeva varie attività, come le lezioni di counseling, la gestione dei conflitti, il circolo del benessere, la partecipazione al programma nazionale "Scuole senza bullismo". Al programma hanno partecipato studenti, insegnanti e genitori, oltre a collaboratori esterni.</p>
Gruppo target / destinatari	Direttamente: studenti, professori e genitori Indirettamente: membri della comunità

Attività	<p>1. Lezione di counseling: La mia ora felice "Sii un bambino con il tuo sogno" - foglio di lavoro per gli studenti, per esprimere e realizzare i propri sogni. Grazie a diverse attività (pensiero positivo, aumento della sicurezza in sé stessi, ecc.) gli studenti hanno avuto l'opportunità di parlare di sé e delle loro relazioni con gli altri, allo scopo di trovare idee e soluzioni utili al coinvolgimento nella vita personale, nella scuola e nella comunità. Alla fine della lezione, gli studenti scrivono su una lavagna a fogli mobili COME SI SONO SENTITI OGGI A SCUOLA - ABITUDINI ADOTTATE DAGLI STUDENTI.</p> <p>2. Gestione dei conflitti Attraverso il partner As. Directly sono stati organizzati workshop per sensibilizzare gli studenti sugli effetti negativi del bullismo sui bambini e trovare soluzioni atte a combattere questo fenomeno. Il Consiglio degli insegnanti della classe ha partecipato a un workshop sulla gestione dei conflitti, al termine del quale tutti hanno compreso che una stretta collaborazione tra gli insegnanti costituisce un punto di forza nella lotta contro il fenomeno della violenza. La partecipazione dei genitori a questi incontri era benvenuta. Un genitore, di professione avvocato, è venuto a parlare agli studenti del bullismo da un punto di vista giuridico, rafforzando così la partnership scuola-famiglia.</p> <p>3. Il Circolo del benessere Creazioni artistiche, letterarie, sportive realizzate dagli studenti in diverse occasioni, per promuovere la cultura del benessere. Concorso fotografico ANTIVIOLENZA Al concorso hanno partecipato studenti delle scuole secondarie. I vincitori hanno ricevuto un premio in denaro offerto da Ford Romania. È stata apprezzata la presenza nella giuria del poliziotto locale della nostra città.</p> <p>4. Partecipazione al programma nazionale "Scuole senza bullismo". Il programma è stato realizzato da Save the Children Romania. Sono stati organizzati numerosi workshop con insegnanti, studenti e genitori per combattere il fenomeno. Nella scuola è stato formato un gruppo di lavoro contro il bullismo ed è stato sviluppato un piano d'azione. È stato condotto un sondaggio sullo stato di benessere all'interno della scuola tra gli studenti, gli insegnanti e il personale docente, per capire quali strategie adottare.</p>
Fattori di successo	Miglioramento del rendimento scolastico, cambiamenti positivi nelle dinamiche di gruppo all'interno della scuola, cambiamenti nella comunicazione, e nelle capacità di relazione e di aiuto.
Risultati raggiunti	Sviluppo di un piano d'azione contro il bullismo a livello scolastico. Istituzione di una commissione antibullismo.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	Numerose creazioni degli studenti decorano oggi i corridoi della scuola o sono diventate strumenti utilizzati dalle forze dell'ordine o dalle autorità locali e provinciali.

22. SERIOUS GAME (ESCAPE ROOM)

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Friesland College

Paese: Paesi Bassi

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica	Serious game
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione <input checked="" type="checkbox"/> Livello locale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> altro (specificare) _per gli studenti iscritti_
Risorse	Sono sufficienti spazi normali (aule, ecc.). Naturalmente è necessario adattare il gioco in base allo spazio che si ha a disposizione.
Altre organizzazioni coinvolte?	Serious Gaming Friesland

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola <input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscersi▪ Scoprire come tutti gli studenti agiscono e si comportano in situazioni che richiedono una soluzione (<i>Escape</i>)▪ Ottenere un feedback su tale comportamento e agire in modo positivo o critico: quali sono le tue qualità, quali sono le tue parti da sviluppare, come ti vedo comportare all'interno di un gruppo.▪ Che cosa hai imparato, che potresti utilizzare nell'iniziare un percorso IFP e/o durante la collaborazione con altri studenti.
Breve descrizione della pratica	Progettare la creazione di un <i>serious game</i> o di un gioco "normale", come una <i>escape room</i> o un gioco da tavolo, è il compito assegnato agli studenti IFP, in cui vengono messe alla prova abilità come la creatività, la capacità di ricerca e la perseveranza. Il Friesland College permette agli studenti di sviluppare un'escape room in gruppi multidisciplinari (studenti di diversi corsi di studio), sotto la supervisione degli insegnanti della scuola, ma anche di formatori esterni esperti del campo (come quelli di <i>JGM serious eXperiences</i>). Il prodotto finale, (il serious game, l'escape room o il gioco da tavolo) viene poi utilizzato come strumento per gli altri studenti. I giochi sono utilizzati come strumento di formazione per trasferire conoscenze, chiarire processi o procedure e consentire agli studenti di riflettere sulle dinamiche di gruppo quali la collaborazione, la comunicazione e la leadership.

Gruppo target / destinatari	Studenti IFP, all'inizio dell'anno accademico o quando il gruppo ha bisogno di esercizi/laboratori motivanti a causa delle dinamiche di gruppo.
Attività	<p>La squadra è chiamata a compiere una missione collettiva, in una determinata situazione. Nel corso del gioco, viene osservata l'interazione sociale. I dati in tempo reale vengono tradotti, attraverso un modello di analisi teorica unico nel suo genere, in un rapporto particolareggiato sulla squadra, con focus su cooperazione, comunicazione e leadership.</p> <p>L'escape room è un'attività di team building, resa seria da un rapporto finale e da alcune considerazioni sugli stili preferiti, sui talenti e sui punti di debolezza della squadra nel suo complesso e dei singoli membri. Un formatore/allenatore analizza insieme alla squadra queste considerazioni, basandosi sulle esperienze dei partecipanti. In questo modo, gli studenti acquisiscono una maggiore consapevolezza dei propri talenti, di quelli dei compagni e del valore aggiunto del metterli insieme. L'analisi della squadra, attraverso le nuove conoscenze e la consapevolezza del team, devono servire a mettere in moto un'evoluzione e/o un cambiamento. In aggiunta all'aspetto educativo, la squadra avrà vissuto un'esperienza di team building. Il team building generalmente favorisce la fiducia reciproca, promuove la cooperazione, contribuisce a una comunicazione efficace e crea un'atmosfera rilassata. Viene così vissuta un'esperienza piacevole e formativa, accordandosi sul modo di utilizzare al meglio il talento di ciascuno e rafforzarsi (ulteriormente) come squadra.</p>
Fattori di successo	Basso profilo, tutti possono partecipare, breve durata (non più di un'ora e mezza), feedback diretto su azioni e comportamenti.
Risultati raggiunti	<p>Conoscere sé stessi e gli altri attraverso il modo di comportarsi nelle attività di gruppo; comprendere come le diverse qualità possono integrarsi e rafforzarsi lavorando insieme a uno stesso progetto.</p> <p>Un modo semplice per conoscersi, attraverso un'attività divertente e stimolante.</p>
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	In corso.
Trasferibilità	Facile da trasferire, tutti possono realizzare la propria escape room con pochi materiali.
Sfide	Come possiamo monitorare e valutare l'efficacia? Soltanto se uno studente ha successo, consegue un diploma, riceve un feedback positivo, ecc. Non abbiamo ancora sviluppato uno strumento in grado di rispondere adeguatamente a questa domanda.

Fonti

Sito/i web della buona pratica o informazioni supplementari	https://jgm-serious-experiences.nl/
--	---

23. INCLUSIONE SOCIALE IN CLASSE

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: ESMOVIA

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Social inclusion in the classroom
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione <input checked="" type="checkbox"/> Livello europeo Livello internazionale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi)
Risorse	Per questa buona pratica vengono utilizzate risorse diverse. In primo luogo, le carte dei valori reperibili su Amazon, oppure l'elenco allegato. In secondo luogo, il documento allegato, con l'attività <i>WHY</i> . Terzo, il documento allegato, con l'attività <i>Step In, Step Out</i> . Quarto, un contenitore da utilizzare per esercizi specifici. (Documento allegato). Quinto, un investimento (se lo si vuole) in carte <i>Points of You</i> da utilizzare per l'attività sull'empatia.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	ESMOVIA (partner principale per questa tecnica) <i>Points of You</i> (carte utilizzate)

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Conoscere gli elementi costitutivi di un team e imparare a utilizzarli.▪ Migliorare il benessere psicologico degli studenti▪ Favorire la creazione di classi in cui gli studenti vogliono rimanere perché si sentono accettati.
Breve descrizione della pratica	Questa buona pratica riguarda le componenti dell'inclusione sociale all'interno dei gruppi, ergo all'interno della classe. L'attenzione si concentra sul senso di identità, sulle esperienze condivise e sulla sicurezza psicologica. Il senso di identità e le esperienze condivise

	<p>sono due elementi che derivano dall'inclusione sociale, mentre la sicurezza psicologica deriva dallo studio di Google intitolato <i>Progetto Aristotele</i>, riguardante i team e quello che rende un team migliore di tutti gli altri. Questa pratica pone l'accento sul WHY che è alla base della motivazione e sulla componente psicologica del benessere. La prima componente, quella del senso di identità, si compone di varie parti, allo scopo di assicurarsi che gli studenti provino un senso d'identità di gruppo e un senso d'identità più ristretto all'interno del proprio gruppo. La componente dell'identità è costituita da valori condivisi, con una missione WHY molto specifica, ruoli definiti all'interno del gruppo e determinate azioni (abitudini) che si compiono tutti insieme in giorni specifici. La seconda componente è quella delle esperienze condivise, particolarmente rilevante dopo il COVID, e permette a ogni membro di sapere che non è solo nei suoi processi. L'ultima componente è la sicurezza psicologica, che significa che ogni membro del gruppo si sente abbastanza sicuro da poter essere sé stesso, esprimere i propri dubbi e le proprie preoccupazioni, fare domande e commettere errori, senza essere rifiutato dagli altri. Andiamo dove ci sentiamo sicuri: da qui l'importanza di questa componente all'interno di una classe, affinché gli studenti vi si identifichino e vogliano rimanervi.</p>
Gruppo target / destinatari	<p>I destinatari sono MOLTEPLICI. Dagli studenti IFP ed Erasmus di 16 anni, fino agli insegnanti professionisti di 60 anni. Questi principi ed elementi delle buone pratiche possono essere applicati a gruppi di persone e team di ogni età. Più in particolare, in ESMOVIA il gruppo target sono gli studenti dai 16 ai 22 anni e i docenti di tutte le discipline.</p>
Attività	<p>Questa buona pratica è strutturata in 3 moduli differenti, ciascuno comprendente 2 attività.</p> <p>SENSO DI IDENTITÀ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Educazione ai Valori (15-20 minuti in tutto). Prima i valori personali e poi i valori condivisi all'interno del gruppo). ▪ WHY Attività di riflessione personale a 7 livelli (30 minuti) <p>ESPERIENZE CONDIVISE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Step in, Step Out</i> (25 minuti) Attività di lavoro di gruppo da svolgere insieme. Si tratta di un'attività molto visiva e cinestetica. ▪ Certezza (5-10 minuti, da ripetere con costanza – si sceglie un giorno specifico in cui continuare a svolgere l'attività, fino a creare un'abitudine specifica e certa). Questa attività è personale ma dona certezza all'intero gruppo. <p>SICUREZZA PSICOLOGICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Regole del gioco (45 minuti) - si tratta di un lavoro di gruppo da svolgere tutti insieme o in piccoli gruppi, riunendosi alla fine. Si tratta di prendere una decisione in merito a quattro diverse componenti: valori condivisi, WHY reciproci, parole che non pronunci mai nel gruppo, e parole che pronunci continuamente nel gruppo. ▪ <i>I See You</i> (30 minuti) - questa è un'attività da svolgere tutti insieme utilizzando delle foto. I cartoncini con i punti di vista

	non sono indispensabili, ma è preferibile farlo per stimolare la discussione.
Fattori di successo	Gli elementi del lavoro di gruppo e le componenti visive aiutano a garantire che la buona pratica consegua il suo scopo, perché gli studenti devono lavorare insieme e raggiungere un'intesa comune. In altri termini, stiamo instillando psicologicamente le componenti dell'inclusione sociale mettendole in pratica. L'aumento della soddisfazione emotiva e la migliore comprensione tra i membri del team ci consentono di misurare anche questo aspetto.
Risultati raggiunti	I risultati ottenuti sono stati: maggiore autostima, sensazione di far parte del gruppo e desiderio di rimanervi, partecipazione più costante, maggiore concentrazione, maggiore motivazione. Il gruppo target era costituito da studenti IFP di età compresa tra i 16 e i 22 anni. Per gli insegnanti professionisti, i risultati ottenuti sono stati una maggiore motivazione, un maggiore rilassamento, una maggiore soddisfazione generale e una maggiore soddisfazione per la situazione specifica.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	Le evidenze visive sono state raccolte osservando e parlando con gli studenti. Gli insegnanti hanno raccolto un feedback scritto per poter condividere l'impatto positivo dell'influenza.
Trasferibilità	La pratica è senz'altro trasferibile ad altri contesti. Si tratta di elementi universali che possono essere utilizzati in diversi campi e all'interno di gruppi di persone differenti. La pratica è stata testata nel settore dell'istruzione e del coaching con un gruppo di persone di varie età e capacità.
Sfide	Le sfide sono sempre presenti. All'inizio le persone non sono d'accordo o non comprendono appieno l'importanza della pratica, sostenendo di non avere il tempo necessario per svolgerla. Il problema si affronta stilando un programma, lavorando con passione per farlo funzionare e stabilendo le giuste priorità per renderlo possibile.
Altre osservazioni	Per vedere i risultati di queste pratiche è necessario attendere 2 mesi. Dopo 2 mesi, si cominceranno a notare e a percepire le differenze tra le persone all'interno del gruppo.

Fonti

Sito/i web della buona pratica o altre fonti di informazioni supplementari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Project Aristotle</i>, realizzato da Google ▪ Risorse <i>Points of You</i>: reperibili online ▪ Carte dei valori fondamentali di Geoff Watts ▪ ESMOVIA- www.esmovia.es
---	--

24. TREVA

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Centro San Viator

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	TREVA
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello internazionale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi)
Risorse	<p>Prima di implementare il sistema, devono essere formati gli insegnanti che lo utilizzeranno in aula (150 ore/docente)</p> <p>Il secondo punto è che dobbiamo disporre delle risorse per lavorare in classe. Le scuole possono acquistarle e riceverle dopo la formazione.</p> <p>Per questa GP non abbiamo bisogno di insegnanti supplementari, solo di quelli che saranno in aula.</p>
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	<p>Treva è un'azienda privata che vende il suo sistema alle scuole. Vengono fornite la formazione e le risorse per poter utilizzare questo sistema in aula.</p>

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Formazione centrata sulla persona▪ Educare alla calma, all'interiorità e alla salute▪ Creare una buona atmosfera all'interno della classe
Breve descrizione della pratica	<p>Lavorare in classe per migliorare le competenze emotive svolgendo varie attività, dalla mindfulness alle attività motorie, a seconda del momento della giornata e dell'obiettivo. L'insegnante può scegliere tra le risorse a disposizione quella che meglio si adatta agli studenti in quel preciso momento.</p>
Gruppo target / destinatari	<p>Nella nostra scuola, il gruppo target è costituito dagli studenti della scuola primaria, ma il sistema Treva è rivolto a: Insegnanti, Studenti della scuola dell'infanzia, Primaria e Secondaria, Educatori, Supervisor e Famiglie.</p>

Attività	<p>La fase iniziale consiste nella formazione degli insegnanti, che si compone di due parti: la prima riguarda più strettamente i docenti e la seconda si concentra sulle modalità di utilizzazione delle risorse e delle conoscenze acquisite nel corso della formazione. A questo punto, l'insegnante deve introdurre la metodologia all'interno dell'aula. È importante selezionare tra le diverse risorse quella in grado di migliorare lo stato emotivo della classe.</p> <p>In Treva si lavora con 9 diversi tipi di risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Attenzione ▪ Respirazione ▪ Visualizzazione ▪ Voce-Linguaggio ▪ Consapevolezza sensoriale ▪ Rilassamento ▪ Postura ▪ Energia del corpo ▪ Movimento <p>L'idea è quella di scegliere di volta in volta la risorsa necessaria in quel momento e lavorare quotidianamente sulle emozioni della classe attraverso le diverse attività.</p>
Fattori di successo	Lavorare sulle emozioni insieme agli studenti permette loro di capirle e imparare a gestirle in modo positivo, facendoli sentire più a loro agio nella scuola, perché possono mostrare i loro sentimenti ed essere ascoltati.
Risultati raggiunti	Nella nostra scuola elementare lavoriamo da tempo con TREVA e sugli allievi si vede chiaramente la differenza tra l'inizio e la fine dell'anno scolastico. I problemi all'interno della classe sono diminuiti e la motivazione è cresciuta.
Trasferibilità	Totalmente trasferibile.
Sfide	Il team TREVA è sempre disponibile per qualsiasi domanda o necessità di assistenza.

Fonti

Sito/i web della buona pratica o informazioni supplementari	http://programatreva.org
--	---

25. WALK OF LIFE

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: Friesland College

Paese: Paesi Bassi

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	25. Walk of Life
Sottotitolo della pratica o titolo in lingua originale	Una passeggiata da fare nel vostro ambiente, utilizzando le 5 competenze professionali di Marinka Kuipers. Obiettivo: instaurare un dialogo con gli studenti e aiutarli a riflettere sulle loro scelte professionali (passate, presenti e future).
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Livello locale
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Su richiesta (chiunque può candidarsi)
Risorse	<p>Per prepararsi sarà necessario:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Un modello Canva▪ Un percorso a piedi di massimo 5 km nell'area della scuola (l'insegnante modifica il modello Canva a propria discrezione)▪ Utilizzare quello che si vede lungo il percorso come metafora della carriera lavorativa, creando un minimo di 5 spunti di conversazione lungo il percorso. <p>Per la passeggiata:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Scarpe da trekking▪ Acqua e merende▪ Un modello Canva del percorso, in formato cartaceo (stampa) o digitale (PDF)
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Nel nostro dipartimento sono coinvolti i career coach, che si occupano di definire i compiti (<i>assignments</i>) di riflessione per il percorso. Il percorso è stato originariamente ideato dal progetto "loopbaan gelijke kansen", (traducibile in "pari opportunità lavorative").

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> PBL sulle competenze socio-emotive <input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Riflessione▪ Formazione del gruppo▪ Movimento (benefici per la salute)

Breve descrizione della pratica	<p>In Wolk of Life gli studenti percorrono un percorso (attraverso la città o in natura) di massimo 5 km.</p> <p>Durante questo percorso, si fermano in luoghi di interesse e riflettono sulla loro carriera professionale. Noi utilizziamo le 5 competenze professionali di Marinka Kuipers.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riflettere sulle qualità ▪ Riflettere sulla motivazione ▪ Networking ▪ Imprimere una direzione alla propria carriera ▪ Esplorare il lavoro <p>Vedi esempio.</p>
Gruppo target / destinatari	Noi camminiamo insieme ai nostri studenti universitari, di tutti i livelli e di tutte le età, ma anche con i docenti, i consulenti, ecc. come fonte di ispirazione e strumento di team-building.
Attività	<p>Tempistica: con gli studenti, per esempio, come attività di fine o di inizio anno (introduzione), nei nostri programmi di orientamento professionale, con gli studenti che hanno abbandonato la scuola, ecc.</p> <p>L'attività dura 2 ore.</p>
Fattori di successo	<p>Nell'ambito del progetto delle 3 H:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mano: camminiamo, ci muoviamo, stiamo all'aperto ▪ Testa: pensiamo e riflettiamo ▪ Cuore: condividiamo storie con gli altri, entriamo in contatto, parliamo di ciò che è importante per noi.
Risultati raggiunti	Lo scopo di queste domande è entrare in contatto con sé stessi, con ciò che ci motiva e ci guida, mentre camminare fa bene sia alla salute fisica che a quella mentale. In più, si entra in contatto con altre persone a un livello più profondo, il che favorisce il benessere sociale ed emotivo.
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	Alla fine di ogni passeggiata facciamo una valutazione. Le domande poste sono: che cosa ti ha dato la passeggiata, che cosa hai imparato? Gli studenti forniscono feedback positivi come per esempio: "è stato bello stare all'aperto, è stato bello fare qualcosa di diverso (dal normale programma scolastico), è stato bello parlare di questi argomenti, mi ha davvero aiutato a fare delle scelte" ecc.
Trasferibilità	È sicuramente trasferibile: il modello del percorso consente di modificare la passeggiata a piacimento, adattandola alle esigenze del gruppo. Si può utilizzare in qualsiasi ambiente, basta lasciarsi ispirare da ciò che si vede e usarlo come spunto per la conversazione.

Sfide	L'unica cosa di cui gli studenti si sono lamentati è stata l'eccessiva lunghezza della camminata. Non si trattava della durata dell'attività, ma dei chilometri percorsi. Molti studenti non sono abituati a camminare (soltanto da casa alla stazione degli autobus, per esempio), quindi si può anche adottare una versione breve, di 3 km. È importante avvertire gli studenti che devono indossare scarpe adatte (alcune studentesse si sono presentate con i tacchi, altri con scarpe da ginnastica appena acquistandosi, procurandosi delle vesciche) e portare con sé acqua e qualcosa da mangiare lungo il percorso. Adesso abbiamo aggiunto questo punto alla guida.
Altre osservazioni	Per organizzare un Walk of Life, bisogna avere creatività, conoscere le 5 competenze per la carriera professionale e saper porre le giuste domande (coaching). Il percorso può essere tracciato utilizzando Google Maps, che ne indicherà la lunghezza (il numero di chilometri) e la durata.

Fonti

Sito/i web della buona pratica o altre fonti di informazioni supplementari	Per un esempio, vedi qui .
Risorse pertinenti (relazioni, prodotti...)	Per ulteriori informazioni, non esitare a contattarmi: Naomi de Lange n.delange@frcoc.nl oppure contattare qualsiasi altro membro del team delle Pari Opportunità Professionali (LOB gelijke kansen): Alinda Kiel, Jessie Panjer o Nienke Moning

26. WOMEN GROUP

Partner/Paese che compila il modello

Nome dell'organizzazione: UFIL Puerta Bonita

Paese: Spagna

Informazioni generali sulla buona pratica

Titolo della buona pratica in inglese	Women Group
Livello di implementazione	<input checked="" type="checkbox"/> Ente di formazione
Tipo di iniziativa	<input checked="" type="checkbox"/> Pubblica (chiunque sia interessato può partecipare)
Risorse	Dato che le sessioni sono flessibili, potrebbero essere necessari altri materiali, come un gioco Dixit o altro, a seconda del tipo di lavoro che il gruppo sta portando avanti.
Ci sono altre organizzazioni coinvolte?	Nella nostra scuola non sono coinvolte altre organizzazioni, ma nel caso in cui non vi siano insegnanti donne con una formazione sufficiente, si può ricorrere a un'associazione esterna. Attualmente è in corso un progetto parallelo con un gruppo di uomini e, dato che non abbiamo insegnanti con la necessaria formazione, un esperto viene nella nostra scuola per formare insegnanti e studenti maschi. Non possiamo condividere i risultati e l'esperienza perché, come già detto, il progetto non è ancora stato realizzato interamente.

Contenuti della buona pratica

Categoria	<input checked="" type="checkbox"/> Benessere e motivazione a scuola <input checked="" type="checkbox"/> Attività di accoglienza/orientamento
Obiettivi principali	<ul style="list-style-type: none">▪ Creare un gruppo stabile, in cui le studentesse si sentano sicure e libere di parlare delle loro preoccupazioni.▪ Rendere meno sfavorevole il punto di partenza per le nostre studentesse, vale a dire un ambiente mascolinizzante, in cui i laboratori sono tradizionalmente maschili.▪ Lavorare per decostruire le relazioni tossiche, la dipendenza emotiva e il mito dell' "Amore Romantico".
Breve descrizione della pratica	La GP consiste nella creazione di un gruppo formato dalle studentesse della scuola, senza intenti istruttivi, ma come gruppo di auto-aiuto e di sostegno reciproco.
Gruppo target / destinatari	Studentesse, nel nostro caso di età compresa tra i 16 e i 20 anni, ma la pratica è applicabile in qualsiasi fase educativa.
Attività	L'idea di creare questo gruppo è nata perché la nostra scuola è caratterizzata dalla presenza di poche studentesse provenienti da

	<p>un contesto socioaffettivo vulnerabile, all'interno di un ambiente molto mascolinizzato.</p> <p>Il gruppo si riunisce ogni due settimane, la partecipazione è volontaria e tutelata da regole di riservatezza (a meno che la problematica non sia davvero importante).</p> <p>Metodologia</p> <p>Quelli che seguono sono alcuni consigli fondamentali per gestire questo tipo di gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascolto rispettoso. Non c'è giudizio, non ci sono neanche tabù. ▪ Approccio femminista (Empowerment+ Sorellanza) ▪ Flessibilità: le regole del gruppo. In questo senso, non esiste una programmazione prestabilita delle sessioni. Ogni sessione condiziona la successiva. ▪ Usare più il corpo che la mente ▪ Rispetto della privacy ▪ Approccio sistemico (Riconciliazione, Conoscenza di sé e Luogo di benessere). ▪ Atmosfera sicura e accogliente: giochi, dolci, canzoni di benvenuto, nome del gruppo, sedie disposte in circolo...) <p>Esempio di sessione</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Accogliere con la musica ▪ Ruota delle emozioni con diversi supporti e dinamiche, per capire in quale stato d'animo si trovano le studentesse e gli insegnanti all'inizio della sessione. ▪ Dinamica per rompere il ghiaccio ▪ Esercizio di lavoro su un argomento specifico ▪ Ruota delle emozioni, tramite la quale il gruppo analizza se qualcosa è cambiato.
Fattori di successo	<p>Alcuni elementi hanno reso possibile il successo di questa GP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La privacy rende più probabile che le studentesse si uniscano al gruppo e si sentano sicure nel parlare dei loro problemi. ▪ Preesistente rapporto di fiducia con gli insegnanti/coordinatori. ▪ Gruppo piccolo, con due insegnanti e 10-15 studentesse
Risultati raggiunti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gruppo consolidate ▪ Atmosfera cordiale ▪ Creazione del gruppo di mutuo sostegno/sorellanza ▪ Stabilito un efficace canale di comunicazione con i docenti
Evidenze che attestano l'efficacia dell'intervento	<p>La totalità delle nostre studentesse partecipa a questo gruppo perché ha scelto di farlo.</p> <p>Le studentesse hanno sviluppato un forte legame tra loro e con le altre docenti donne.</p> <p>In alcune occasioni, grazie a questo gruppo siamo riuscite a individuare la presenza di situazioni problematiche.</p>

Trasferibilità	Può essere implementata in qualsiasi istituzione educativa
Sfide	La sfida è trovare un po' di tempo per incontrarsi.
Altre osservazioni	N/D

Fonti

Sito/i web della buona pratica o altre fonti di informazioni supplementari	https://site.educa.madrid.org/ufil.puertabonita.madrid/
---	---