

# DEPIT- Designing for Personalization and Inclusion with Technologies

Il sistema educativo attuale è caratterizzato dalla complessità e dalla diversità. Questo rende necessario per i docenti acquisire nuove competenze e metodi/strumenti innovativi per poter fornire un insegnamento di qualità, flessibile, personalizzato ed inclusivo, e per interfacciarsi con complesse realtà d'aula. L'esistenza di nuove tecnologie educative e l'utilizzo di strumenti multimediali a scuola richiedono nuovi metodi per la progettazione, la gestione e l'organizzazione di percorsi e materiali didattici. Molti dei modelli di progettazione presenti, pur validi, o sono troppo rigidi e poco adatti per la realtà complessa, o richiedono ai docenti tempi di lavoro non sostenibili. Spesso i docenti predispongono programmazioni annuali che non sono di supporto per la progettazione quotidiana.

Lo scopo del progetto è di sviluppare, testare e trasferire una metodologia di progettazione didattica innovativa e una relativa App a supporto nelle scuole e università dei paesi partner, promuovendone l'adozione in altri paesi europei.

Obiettivi di progetto sono:

- Lo sviluppo di una metodologia di learning design in grado di supportare i docenti nella gestione di nuove e complesse realtà d'aula e nella differenziazione tra i bisogni degli studenti.
- Lo sviluppo di una applicazione (una app di Google Chrome per PC e di una mobile APP per Android e IOS) che sia semplice ed usabile sia in aula che da casa, e che supporti il docente nella progettazione delle attività.
- Il testing e la validazione della APP in diverse scuole dei territori coinvolti;
- L'implementazione di un MOOC per aprire oltre ai territori coinvolti l'opportunità di apprendimento e promuovere l'utilizzo della app e della metodologia;
- La disseminazione e il trasferimento della metodologia e della app in altre scuole, università che si occupano di scienze della formazione, ed insegnanti, a livello locale, nazionale ed europeo.

Per il raggiungimento dei risultati 10 partner da 4 diversi paesi europei lavoreranno insieme secondo quattro fasi di lavoro

1. In una prima fase i partner definiranno and metteranno a punto l'approccio metodologico di progetto;
2. In una seconda fase, i partner svilupperanno una app per la progettazione didattica e per l'organizzazione dei materiali pedagogici, testandone l'uso direttamente nelle scuole facenti parte delle reti di scuole e di insegnanti del consorzio;
3. In una terza fase, verrà lanciato il consolidamento nell'uso della metodologia e dalla relativa app, tramite a) un corso per insegnanti in servizio; b) un corso per insegnanti pre-servizio (studenti universitari); c) il lancio di un Massive Open Online Course (MOOC), primo di una serie già pianificata, per assicurare un diretto e permanente accesso ad altri insegnanti, scuole e stakeholders.
4. La quarta fase sarà dedicata a predisporre strumenti per la valorizzazione e il mainstreaming dei risultati, che includerà anche la realizzazione di eventi moltiplicatori.

DEPIT quindi fornirà strumenti e risorse validati e pronti all'uso (metodologia di progettazione didattica, app, un MOOC e un manuale per l'uso) che potranno essere facilmente trasferiti, adattati e applicati in diverse realtà d'aula, in altre scuole, territori e Paesi con diverse caratteristiche, problemi e necessità.

Gli effetti positivi del progetto, in termini di percorsi didattici personalizzati, inclusivi e flessibili, contribuirà a massimizzare il potenziale di apprendimento di ogni studente, aiutandolo a meglio rispondere ai bisogni del ventunesimo secolo.

# DEPIT- Designing for Personalization and Inclusion with Technologies

The present school education system is characterised by complexity and diversity. This makes it necessary for teachers to acquire new skills and innovative methods and tools to be able to deliver high quality teaching, to build flexible, personalised and inclusive educational paths, and to deal with complex class room realities. The existence of new educational technologies and the use of multimedia instruments within schools, furthermore requires new ways for how to design, manage and organise learning paths and educational material. Many of the existing learning design methodologies, even if being valid: either they are not flexible enough and thus not appropriate for the today's complex school reality; or they require work load not being sustainable. In addition, teachers often predispose annual plans, that don't support day by day design.

The aim of this project is to develop, test and transfer an interactive learning design methodology and App into the participating school and university systems of the partner countries, then promoting its adoption in further EU countries. In particular the objectives are:

- To develop a Learning Design Methodology that will support teachers in managing new and complex class room realities, and differentiation between learner needs.
- To develop an Application (a Google Chrome APP for PC and mobile App for Android and IOS), easy to use, to support the teacher in designing their learning activities, possible to use both in class room and at home.
- To test and validate the Learning Design Methodology and App in several schools and at different levels in the partner territories.
- To implement a MOOC to open up the learning opportunities to other territories and to promote the use of the methodology and the app;
- To disseminate and transfer the Learning Design Methodology and related App to other schools, universities and teachers outside the partnership at both local, national and European level.

To achieve the above objectives, 10 partners from 4 different countries will cooperate throughout four different action phases:

- 1) In the 1st action phase partners will define and fine-tune the methodological approach that the project intends to follow.
- 2) In the 2nd action phase partners will develop an App for the Learning Design and organisation of pedagogical material, testing their use directly in schools and with teachers that belong to the networks of the consortium;
- 3) In the 3rd phase a training process will be launched to consolidate the use of the Methodology and App:
  - a) through a training course for the teachers of the involved pilot schools;
  - b) by the introduction of the training content within the course curricula of the science education programme of the 4 universities involved, to prepare future teachers/trainers;
  - c) through the development of the course content in a

Massive Open Online Course (MOOCs), first of a series already planned, to guarantee a direct and permanent access and use by other schools, universities, teachers, students and stakeholders.

4) The 4th phase is finally dedicated to transfer and mainstream results at local, national and European level, including the organisation of multiplier events.

This will result in validated tools and resources, that can be easily transferred, adapted and applied into different class room realities, schools and countries since they were jointly developed, tested and tried out in various schools, territories and countries representing different characteristics, problems and needs.

The positive effects of the project in terms of more personalised, inclusive and flexible learning paths, will contribute in maximising each individual's learning potential and will help them to better respond to the needs of the 21st century.