



Promoting fundamental Rights and Inclusive Education in
European Schools Through Gamification

2022-1-IT02-KA220-SCH-000085123

QUADRO DELLE COMPETENZE PER GLI INSEGNANTI

Sviluppato da: ALDA+ , Institut International des Droits de l'Homme et de la Paix, Innomate, The Square Dot Team, Istituto Omnicomprensivo Guglionesi, Universidad Internacional de Valencia - VIU and Cjgli Fen Lisesi

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono quelli dell'autore (o degli autori) e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Indice

SEZIONE I - Progetto VALUEBOX	3
SEZIONE II - Revisione della letteratura	4
Introduzione	4
Materie nel curriculum	5
Informazioni sull'apprendimento misto	6
Revisione del modello di apprendimento misto	8
Principi pedagogici	14
SEZIONE III - Risultati del sondaggio di VALUEBOX	16
Italy	17
Spagna	18
Turchia	19
Francia	19
Belgio	20
Grafici sulla valutazione dell'importanza dei valori	21
SEZIONE IV - Metodologia	24
Il modello di apprendimento misto VALUEBOX	24
Ruoli degli utenti	32
SEZIONE V - Contenuti dei moduli	38
Conclusione	45
Bibliografia	47
Allegato I - Grafici dei risultati del sondaggio VALUEBOX	50

SEZIONE I - Progetto VALUEBOX

Lo stile di vita europeo sottolinea l'integrazione e l'inclusione nella società per il benessere a lungo termine e la stabilità delle economie. L'Area Europea dell'Istruzione e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite promuovono un'educazione inclusiva e di qualità per tutti, evidenziando il ruolo delle scuole come centri di integrazione. Per garantire ciò, devono essere adottate precauzioni affinché l'educazione possa formare cittadini responsabili, amministrando sistematicamente l'educazione ai valori seguendo i valori indicati nella Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea, come la dignità umana, la libertà, l'uguaglianza, la democrazia e la solidarietà come parte della fondazione dell'Unione Europea. È importante adottare un approccio "whole-school" in cui gli studenti, i genitori, gli insegnanti e la comunità più ampia siano tutti attivamente coinvolti, e gli insegnanti sono i principali artefici del cambiamento. Una strategia utilizzata nell'educazione è la gamification, che comporta l'incorporazione di elementi di gioco in ambienti non di gioco per aumentare la motivazione e il coinvolgimento. Questo approccio ha avuto successo nelle strategie di marketing e ora viene implementato nei programmi educativi, inclusi lo sviluppo professionale degli insegnanti. In questo quadro, il progetto **VALUEBOX** (Promoting Fundamental Rights and Inclusive Education in European Schools through Gamification) mira a sostenere il personale educativo nella costruzione di un sistema educativo inclusivo e di alta qualità, oltre a promuovere la dimensione europea dell'insegnamento nelle scuole secondarie.

Per raggiungere questi obiettivi, il progetto mira a creare uno Strumento di Autovalutazione e Raccomandazione Gamificato sui valori comuni per consentire agli insegnanti di valutare le proprie competenze e sviluppare un piano d'azione per promuovere i valori comuni nelle scuole attraverso l'uso della gamification. Inoltre, verrà sviluppato un corso online gratis per Insegnanti sui Diritti Fondamentali, offrendo loro un corso interattivo, internazionale e gamificato, siccome proprio loro saranno i principali attori nell'insegnare i valori comuni che l'UE condivide, costruendo diversità e unità. Gli obiettivi specifici e le priorità di questa iniziativa sono focalizzati sulla promozione dell'inclusione e della diversità nell'istruzione, nonché sul sostegno agli insegnanti e ai dirigenti scolastici, e sono i seguenti:

- **Priorità 1:** Promuovere l'inclusione sociale e migliorare il raggiungimento delle persone con minori opportunità. Aumentare la disponibilità di risorse educative di alta qualità nell'istruzione scolastica per sostenere gli insegnanti nella creazione di ambienti inclusivi.

- **Priorità 2:** Supportare la capacità degli insegnanti di monitorare le proprie competenze di insegnamento dei valori sociali, civici, interculturali e comuni. Promuovere la capacità degli insegnanti di monitorare le proprie competenze di insegnamento.
- **Priorità 3:** Potenziare le competenze degli insegnanti per sensibilizzare sui valori comuni dell'UE e sui principi di unità e diversità.

Con il coordinamento di ALDA+, **VALUEBOX** è un progetto co-finanziato da Erasmus+ e con il partenariato formato da: Institut International des Droits de l'Homme et de la Paix (Francia), The Square Dot Team (Belgio), Universidad Internacional de Valencia - VIU (Spagna), Çiğli Fen Lisesi (Turchia), Innomate Ltd. (Turchia), Istituto Omnicomprensivo Guglionesi (Italia). Questo partenariato combinerà le competenze, le abilità e le competenze più appropriate dei partner, creando un team che garantisca risultati di progetto di alta qualità. Combinando le nostre risorse e applicando le nostre conoscenze collettive, affronteremo le esigenze del progetto per fornire risultati eccezionali.

SEZIONE II - Revisione della letteratura

Introduzione

Quello che individui e società valorizzano inevitabilmente modella - ed è modellato - dal mondo che li circonda in tutte le sue dimensioni e implicazioni. Il nostro background e la nostra educazione, il tempo storico in cui viviamo, lo stato sociale e politico intorno a noi, i nostri pensieri e le nostre esperienze personali, tutto questo plasma i nostri valori. Talvolta pendendo più verso valori umanistici, altre volte purtroppo meno. La dignità umana, la libertà, la democrazia, l'uguaglianza, la giustizia e la solidarietà, compresi i diritti delle persone appartenenti a minoranze, sono valori condivisi dagli Stati membri dell'UE. Essi formano il tessuto della nostra Unione che lega insieme paesi, comunità e persone, come delineato nell'Articolo 2 del Trattato di Lisbona. L'istruzione e la formazione inclusive e di alta qualità a tutti i

livelli, così come la dimensione europea dell'insegnamento, sono fondamentali per creare e mantenere una società europea coesa. Apprendere il patrimonio culturale comune e la diversità dell'Europa, così come una solida comprensione delle origini e del funzionamento dell'Unione Europea, è una conoscenza essenziale per ogni cittadino dell'UE. Valori, norme e concetti morali stanno guadagnando sempre maggiore importanza e sono discussi in tutto il mondo sia per quello che evocano nelle menti, sia per il significato che hanno per l'istruzione. In particolare, quando si mette in discussione il rapporto tra educazione ai valori e scuole, domande come "se l'educazione ai valori debba essere nelle scuole o no?", "Quali sono gli scopi dell'istruzione?", "Quali sono i valori comuni di base della società?", "Cosa significano i valori comuni?" e "Come dovrebbe essere applicata l'educazione ai valori nelle scuole?" sono domande a cui non è stata trovata ancora una risposta definitiva. L'istruzione non è solo un'area in cui si costruiscono conoscenze razionali e competenze tecniche, ma anche un'area in cui si trasferiscono valori culturali, atteggiamenti morali e comportamenti. Così, la scuola agisce come un'istituzione in cui l'istruzione avviene sotto la supervisione dello stato attraverso regolamentazioni legali e assume la funzione di soddisfare varie aspettative dello stato, della società, dei genitori e degli studenti. È in questo contesto che i partner di **VALUEBOX** hanno sentito la necessità di trovare risposte a queste domande fondamentali: "Come dovrebbero essere trattati i valori nell'educazione?", "Quali sono le possibilità nell'educazione per insegnare i valori, il ruolo dell'insegnante e l'influenza della cultura scolastica?".

Materie nel curriculum

Nel curriculum delle scuole secondarie, l'educazione ai valori può essere una materia all'interno delle discipline umanistiche o può essere considerata un campo proprio nell'istruzione, negli studi sociali, nelle scienze sociali e politiche, nella storia o nei programmi umani/culturali.

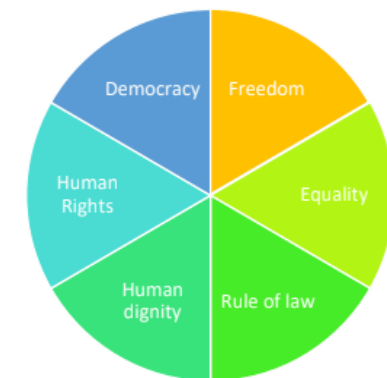


Figura 1.

Informazioni sull'apprendimento misto

Con le scuole di tutto il mondo che hanno adattato i loro metodi a causa del COVID-19, l'apprendimento misto sta diventando una nuova normalità. L'apprendimento misto è presente da svariato tempo e consiste nella combinazione dell'istruzione tradizionale faccia a faccia con aspetti dell'istruzione online, il tutto mentre gli studenti sono in classe con l'insegnante.

L'apprendimento misto mira a fornire agli studenti il meglio delle esperienze di apprendimento faccia a faccia e online. Le classi miste includono tecniche di istruzione faccia a faccia come l'istruzione diretta o la lezione, discussioni di gruppo e lavori di gruppo ridotti, mentre utilizzano anche la tecnologia per fornire apprendimento online in classe che gli studenti possono fare a casa, a condizione che abbiano accesso alla tecnologia necessaria. Gli educatori devono anche essere sempre più esperti nel favorire un apprendimento autentico e significativo affinché gli studenti siano coinvolti nell'indagine e nell'apprendimento nei modi richiesti dalle complessità della vita moderna (Darling-Hammond et al., 2019) e queste sono anche pedagogie da sviluppare. Le indagini TALIS del 2018 hanno rilevato che meno del 60% degli insegnanti ha riferito di assegnare compiti che richiedono agli studenti di pensare in modo critico, appena sotto la metà fa lavorare i propri studenti in piccoli gruppi per trovare una soluzione o permette agli studenti di risolvere compiti complessi, solo un terzo assegna agli studenti compiti per i quali non c'è una soluzione ovvia. E meno del 30% assegna agli studenti lavori di progetto estesi (OCSE, 2019).

L'istruzione online è spesso facilitata da un Sistema di Gestione dell'Apprendimento o LMS. Un LMS è un sistema secondo il quale l'insegnante mette tutte le lezioni e le attività che gli studenti devono svolgere per completare con successo il corso. Gli LMS tipici che le scuole usano includono Canvas, Schoology, Blackboard e anche Google Classroom. Se stai cercando un LMS che possa supportare la gamification, Classcraft può essere una soluzione adatta. Così come la discussione in classe e il lavoro di gruppo sono elementi base dell'istruzione faccia a faccia, i forum di discussione e l'apprendimento asincrono sono elementi base dell'apprendimento online. Le classi miste possono dare potere agli studenti che sono introversi o timidi di condividere le loro idee e imparare dagli altri utilizzando forum di discussione dove le conversazioni iniziate in classe possono continuare anche dopo la fine della lezione.

Gli insegnanti che non hanno mai insegnato un corso online, mai usato un LMS e forse anche raramente usato la tecnologia in classe con i loro studenti, hanno dovuto imparare a usare un LMS e mettere i loro materiali non digitali, compiti, attività, laboratori, ecc. su un LMS e questo cambiamento è avvenuto molto velocemente. Ci sono molte definizioni e varianti dell'apprendimento misto, descritte anche come "apprendimento ibrido", "istruzione mediata dalla tecnologia", "istruzione arricchita dal web" e "istruzione mista". Powell et al. (2015) affermano chiaramente che "l'approccio dell'apprendimento misto combina i migliori elementi dell'apprendimento online e faccia a faccia". È probabile che emerga come il modello predominante del futuro e diventi molto più comune di uno solo dei due". In generale, il termine viene a rappresentare un'esperienza di apprendimento che può essere regolata per ciascuno studente e non è limitata dalla geografia o da regole rigide. L'Innosight Institute ha adottato una definizione ombrello che è presente nella maggioranza della letteratura di questo campo. Quindi, basandosi sulla ricerca di Staker(2011), l'apprendimento misto è definito come "ogni volta che uno studente apprende almeno in parte in una sede fisica sotto supervisione lontano da casa ed in parte attraverso la consegna online con qualche elemento di controllo da parte dello studente su tempo, luogo, percorso e/o ritmo".

Questa definizione include due aspetti chiave che distinguono questo modo di apprendimento dell'insegnamento e apprendimento tradizionali nelle scuole fisiche o in altri contesti di apprendimento fisici. In primo luogo, lo studente deve apprendere in una "sede fisica sotto supervisione lontano da casa" almeno per parte del tempo. Secondariamente, per qualificarsi come apprendimento misto, lo studente deve sperimentare la consegna online con qualche controllo sul tempo, luogo, percorso e/o ritmo. L'elemento di controllo dello studente è cruciale per la definizione perché distingue l'apprendimento online da altre forme di apprendimento arricchito dalla tecnologia, come quando l'insegnante usa un laptop e un proiettore per trasmettere media online o libri di testo a una classe di studenti o usa una lavagna interattiva per rendere l'istruzione diretta più vivace. Pertanto, la definizione di apprendimento misto di cui sopra è considerata dal punto di vista dello studente (Staker ibid.). Questo è anche importante da tenere a mente per lo sviluppo del modello di apprendimento specifico del progetto **VALUEBOX** al fine di supportare un approccio centrato sullo studente come sarà spiegato nelle sezioni successive di questo documento.

Il motivo principale è che nell'apprendimento misto, internet e le risorse disponibili sono utilizzati come mezzo di preparazione di una lezione sia per gli insegnanti che per gli studenti. All'interno di un ambiente di classe online, gli studenti vengono e ascoltano la lezione e fanno i compiti successivamente. Al contrario, durante l'apprendimento misto, gli studenti hanno già ricevuto le informazioni relative alla lezione (video, testi, altri materiali multimediali) prima di venire in classe e sono quindi meglio preparati a consolidare le conoscenze che acquisiranno in classe. Allo stesso modo, l'educatore usa la classe per creare un ambiente di riflessione con gli studenti su quanto hanno già studiato e per chiarire punti che non sono ancora stati compresi. Questa condizione crea anche opportunità e dà più tempo per l'interazione in classe e altre attività pratiche in classe. Crea anche un cambiamento nel ruolo dell'insegnante e nella relazione con gli studenti: l'educatore svolge il ruolo di guida/facilitatore e gli studenti possono diventare più attivi rispetto all'educazione faccia a faccia. Eryilmaz (2015) sottolinea anche la questione del controllo dello studente nell'apprendimento misto e la sua importanza per un apprendimento più efficace. Elenca una serie di attributi che consentono allo studente di scegliere come e quando utilizzare il materiale online (ad esempio, quante volte guardare un video) e può quindi contribuire a una comprensione più profonda e dettagliata dell'argomento.

Revisione del modello di apprendimento misto

Vari modelli di apprendimento misto vengono utilizzati e nuove versioni continuano a svilupparsi con l'evolversi della tecnologia e della pedagogia. Questi modelli variano in termini di diversi aspetti, tra cui i ruoli degli insegnanti, la programmazione, lo spazio fisico e i metodi di consegna. Nella maggior parte della letteratura, i modelli utilizzati sono stati raggruppati in sei cluster, ciascuno dei quali condivide elementi di design che li distinguono dagli altri (Staker, 2011). Per identificare quale modello sarebbe più vicino alle esigenze del progetto **VALUEBOX**, abbiamo esaminato le caratteristiche di base di ciascuno trovate nella letteratura come presentato nella seguente tabella:

Modello	Breve descrizione	Valutazione dell' idoneità per VALUEBOX
<p>Modello driver - Faccia a faccia</p>	<p>Questo paradigma funziona meglio in classi variegata con una gamma di livelli di abilità e padronanza tra gli studenti. In generale, solo un gruppo selezionato di studenti si impegnerà negli aspetti dell'apprendimento online.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti che hanno raggiunto livelli di padronanza superiori rispetto al livello della classe possono avanzare più rapidamente. Dare sfide appropriate agli studenti altamente talentuosi evita la noia. • Gli studenti che hanno livelli di padronanza inferiori rispetto al livello di classe ricevono la giusta attenzione per sviluppo delle loro competenze. Il vantaggio dell'apprendimento online per questi ragazzi è che possono ottenere tutta la pratica di cui hanno bisogno per diventare competenti nella materia e sviluppare i propri metodi per ricordare le informazioni quando è necessario. • Gli studenti possono anche ricevere più sostegno, in 	<p>L'individualizzazione dell'accesso alla formazione online è positiva. Tuttavia, il fatto che solo un certo numero di studenti selezionati abbia accesso all'apprendimento online, indipendentemente dai criteri di selezione, non sembra essere appropriato per il progetto, che non prevede la selezione di studenti specifici.</p>

	<p>modo che le loro competenze linguistiche possano essere acquisite più rapidamente.</p>	
<p>Modello a rotazione</p>	<p>Questa è davvero solo una variazione del modello delle stazioni di apprendimento che gli insegnanti utilizzano da anni. C'è un programma stabilito in base al quale gli studenti hanno il tempo faccia a faccia con i loro insegnanti e poi passano al lavoro online. Questo modello sembra essere più popolare nei seguenti ambienti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classi secondarie in cui gli insegnanti hanno già utilizzato e sono a loro agio con le stazioni di apprendimento tradizionali. • Classi secondarie in cui gli studenti possono essere divisi in base ai livelli di abilità in lettura e matematica. Quindi, gli studenti che stanno performando bene in matematica ma non in lettura possono avere tempo faccia a faccia con i loro insegnanti per la lettura prima di ruotare alle stazioni di apprendimento online per la matematica. Gli insegnanti possono dare agli studenti in difficoltà maggiore assistenza individuale in base 	<p>Sebbene il modello a rotazione abbia mostrato risultati positivi, questi sono stati riscontrati principalmente nelle scuole secondarie della California, secondo lo studio di Powell et al. (2015), che suggerisce che una possibile condizione per l'efficacia di questo modello sia che gli studenti siano già familiari con altre pratiche di apprendimento a rotazione. Questa condizione non può essere presunta per le scuole europee che partecipano a VALUEBOX.</p>

	alle loro necessità.	
Modello Flessibile	Con questo approccio, il materiale è principalmente consegnato online. Sebbene gli insegnanti siano nella stanza per fornire supporto in loco se necessario, l'apprendimento è principalmente auto-guidato poiché gli studenti apprendono e praticano nuovi concetti in un ambiente digitale.	L'intero processo di apprendimento online avviene principalmente nell'ambiente scolastico, il che presuppone che la scuola sia adeguatamente attrezzata con computer e/o altri dispositivi. Questo potrebbe essere una sfida per le scuole in cui mancano risorse e infrastrutture.
Modello di laboratorio online	Questo modello coinvolge studenti che viaggiano e frequentano una scuola con consegna educativa totalmente online per interi corsi. Non ci sono insegnanti certificati a disposizione, ma piuttosto para-professionisti formati che supervisionano. Questa è una buona opzione nelle seguenti circostanze: <ul style="list-style-type: none"> ● Studenti delle scuole secondarie che hanno bisogno di flessibilità di programmazione a causa di altre responsabilità (lavoro, cura dei figli). ● Studenti delle scuole secondarie che scelgono questa opzione per progredire a un ritmo più veloce di quanto 	Simile al modello flessibile, anche qui la disponibilità di un laboratorio di computer ben attrezzato nella scuola potrebbe essere una sfida.

	<p>farebbero in un ambiente scolastico tradizionale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Studenti che hanno bisogno di avanzare a un ritmo più lento rispetto a quello fornito dalle classi tradizionali. ● Scuole e distretti che affrontano vincoli di bilancio e non possono ospitare le loro popolazioni totali in classi tradizionali, sia per restrizioni di struttura che per l'incapacità di impiegare abbastanza insegnanti certificati. Questo modello allevia i problemi di dimensione delle classi. 	
<p>Modello self-blend</p>	<p>L'apprendimento self-blend combina l'istruzione in presenza con l'apprendimento online. Popolare nelle scuole superiori, il modello self-blend offre agli studenti l'opportunità di seguire corsi oltre a quelli già offerti nella loro scuola. Sebbene questi individui frequentino un ambiente scolastico tradizionale, optano anche per integrare il loro apprendimento attraverso corsi online offerti a distanza. Affinché questo metodo di apprendimento misto abbia successo, gli studenti devono essere altamente automotivati.</p>	<p>Questo modello fornisce un elemento di flessibilità che potrebbe adattarsi a scuole di diversi paesi e con profili variabili che parteciperanno alla nostra formazione. Potrebbe anche essere compatibile con il fatto che il focus di VALUEBOX è insegnato nella maggior parte dei paesi partecipanti come una materia di curriculum distinta nelle scuole secondarie. Inoltre, il fatto che il lavoro online venga svolto come compito a casa non crea la necessità di infrastrutture nella scuola; presuppone tuttavia</p>

		l'accesso online degli studenti da casa o altri siti.
Modello driver online	Il modello driver online è all'estremità opposta dello spettro rispetto al driver faccia a faccia, che è una forma di apprendimento misto in cui gli studenti lavorano a distanza e il materiale è principalmente consegnato tramite una piattaforma online. Sebbene i check-in faccia a faccia siano opzionali, gli studenti possono solitamente chattare con gli insegnanti online se hanno domande. Questo modello di apprendimento misto è ideale per gli studenti che hanno bisogno di maggiore flessibilità e indipendenza nei loro programmi giornalieri.	Sebbene qui abbiamo il massimo grado di flessibilità rispetto a tutti i modelli descritti, il fatto che questo modello si basi fortemente sull'apprendimento online con incontri faccia a faccia opzionali e non regolari sembra renderlo più appropriato per studenti universitari o adulti piuttosto che per studenti delle scuole secondarie che vanno a scuola quotidianamente e incontrano faccia a faccia l'insegnante.

Basandosi su questa revisione dei modelli di apprendimento misto esistenti, quello che è considerato più appropriato per la metodologia **VALUEBOX** è il modello self-blend principalmente per le seguenti ragioni:

- Fornisce un buon equilibrio tra apprendimento online e faccia a faccia senza sovrapporre uno dei due. Pertanto, rispetto ad altri modelli come quello a rotazione, è più probabile che sia compatibile con modi di insegnamento più tradizionali incontrati in una scuola "media" e potrebbe quindi essere più facile da adattare al programma scolastico regolare.

La maggior parte (se non tutti) dell'apprendimento online viene svolto a casa, pertanto:

- Non è dipendente da problemi di infrastruttura tecnica a scuola (disponibilità di laboratori di computer e altri dispositivi per tutti gli

studenti).

- Risparmia tempo in classe per l'elaborazione dei contenuti preparati/studiati in anticipo online a casa e per concentrarsi su attività pratiche e creative.
- È considerato più appropriato per il nostro gruppo target, cioè gli studenti delle scuole superiori, poiché fornisce loro un certo controllo sul loro apprendimento a casa, riconoscendo la necessità di indipendenza e iniziativa degli adolescenti, che è allo stesso tempo integrata dal supporto regolare dell'insegnante a scuola.

Anche il modello flessibile potrebbe essere un'opzione supplementare, a condizione che l'attrezzatura tecnica necessaria sia disponibile nelle scuole partecipanti e, soprattutto, che gli studenti siano in grado di lavorare in modo indipendente con una quantità minore di guida da parte dell'insegnante. In questo senso, un suggerimento per il syllabus **VALUEBOX** potrebbe essere quello di includere alcuni elementi/moduli che potrebbero essere utilizzati in modo più indipendente dagli studenti a seconda dei profili, delle esigenze di apprendimento, dell'esperienza e degli stili di apprendimento di una certa classe. Un'altra questione da considerare è il tipo di elementi inclusi nella parte online di un approccio di apprendimento misto. Carman (2005) identifica 5 elementi chiave per un design di apprendimento misto di successo:

- Eventi dal vivo
- Contenuti online disponibili per l'apprendimento autogestito
- Collaborazione (peer to peer e peer to mentor)
- Valutazione
- Materiale di riferimento per una riflessione ulteriore su quanto appreso

Principi pedagogici

Come altri modelli di apprendimento misto, il self-blend include un numero di variazioni in termini di interattività degli studenti, ruoli di insegnanti e studenti, pratiche di lavoro faccia a faccia, ecc. Per progettare il modello di apprendimento misto del progetto, è importante definire non solo la quantità di utilizzo dell'apprendimento online in combinazione con il faccia a faccia, ma anche i principi pedagogici

complessivi che lo sosterranno. A tal fine, è importante tenere a mente che gli obiettivi del progetto non sono semplicemente di informare gli studenti sui Valori Europei, ma di coinvolgerli attivamente in modo che in questa direzione i seguenti aspetti dovrebbero essere affrontati dal modello di apprendimento misto:

- Aumentare l'interesse/motivazione degli studenti
- Creare opportunità di collaborazione tra studenti e insegnanti
- Gli studenti agiscono come contributori attivi della conoscenza
- Gli studenti riflettono sul proprio apprendimento (autovalutazione)
- Potenziamento del pensiero critico
- Miglioramento delle competenze digitali degli studenti
- Networking con altre scuole (condivisione dei contenuti)

Infatti, il modello self-blend consente l'uso di diverse pratiche che supportano questi obiettivi di un approccio centrato sullo studente, come il lavoro di gruppo tra gli studenti, l'apprendimento faccia a faccia con contenuti generati dagli studenti in gruppo, l'insegnamento faccia a faccia seguito dalla generazione di contenuti online individuali da parte degli studenti. Tutti questi esempi permettono agli studenti di agire come apprendenti autodiretti che prendono l'iniziativa e diventano co-progettisti dell'ambiente di apprendimento. Non sono partecipanti passivi di un contesto controllato dall'istruttore, ma creatori attivi che collegano e estendono il loro apprendimento oltre il dominio dell'istruttore.

Inoltre, per servire l'approccio centrato sullo studente e il ruolo dell'insegnante come facilitatore, **VALUEBOX** è il modello di apprendimento misto che incorpora elementi del modello di apprendimento basato sull'indagine che promuove:

1. Un approccio centrato sull'apprendente (Kember, 1997) in cui il focus dell'insegnamento è sull'apprendimento degli studenti piuttosto che sulla trasmissione di corpi di contenuti o conoscenze definiti;

2. L'apprendimento attivo, cioè l'apprendimento attraverso l'azione (Gibbs, 1988; Healey & Roberts, 2004) e può coinvolgere, ad esempio, gli studenti nella discussione di domande e nella risoluzione di problemi (Prince & Felder, 2006);
3. Sviluppo di competenze di apprendimento autodiretto in cui gli studenti si assumono la responsabilità del proprio apprendimento;
4. Una base teorica costruttivista (ad es. vedere Bruner, 1990) che propone che gli studenti costruiscono il proprio significato della realtà; sono gli studenti che creano la conoscenza piuttosto che la conoscenza che viene imposta o trasmessa attraverso l'istruzione diretta.

Molti di questi metodi induttivi utilizzano anche l'apprendimento collaborativo o cooperativo, con molto lavoro sia dentro che fuori dal tempo di classe formale svolto dagli studenti che lavorano in gruppi.

SEZIONE III - Risultati del sondaggio di VALUEBOX

Questa analisi delle esigenze è stata sviluppata come primo compito dell'attività 1 del progetto **VALUEBOX**. È stato creato un questionario considerando la necessità di determinare le competenze necessarie agli studenti delle scuole secondarie per comprendere i valori comuni come modo per costruire tolleranza e pace e, allo stesso tempo, analizzare le esigenze degli insegnanti in termini di Educazione ai Valori e Valori Comuni Europei. I risultati di questa analisi delle esigenze sono riuniti in questo Quadro delle Competenze per gli Insegnanti (COFT) e più avanti in questo documento verranno utilizzati dai partner per sviluppare i moduli e i sottomoduli sulle buone pratiche nell'educazione interculturale.

I partecipanti del questionario sono stati selezionati dai partner nelle loro organizzazioni e sono insegnanti che insegnano nelle scuole superiori. Innomate e Çığı Fen Lisesi (Turchia) avevano 20 partecipanti, ALDA+ e Istituto Omnicomprensivo Gugliesi (Italia) avevano 33

partecipanti, e l'Universidad Internacional de Valencia VIU (Spagna) aveva 86 partecipanti. Infine, l'International Institute for Human Rights and Peace (Francia) aveva 10 partecipanti.

Italy

ALDA+ e Istituto Guglionesi presentano una distribuzione di età diversificata dei Circa il 24% partecipanti a tra i 25 e i 34 anni. Il gruppo più numeroso di partecipanti ha tra i 45 e i 54 anni, costituendo circa il 45% del totale. Mentre le età tra i 3544 e 5564 rappresentano rispettivamente il 3% e l'8% dei partecipanti. Per quanto riguarda l'equilibrio di genere, il sondaggio ha una maggiore rappresentanza femminile rispetto agli uomini. Le donne rappresentano il 70% dei partecipanti mentre gli uomini il 30%. Inoltre, circa il 40% si identifica come insegnanti delle scuole superiori. I risultati del sondaggio mostrano che circa il 42% dei partecipanti ha già familiarità con l'Educazione ai Valori (VAE) mentre la maggioranza del 58% dei partecipanti non sa in cosa consista. Per quanto riguarda le loro esperienze con la VAE, i partecipanti riconoscono l'importanza di incorporare l'educazione ai valori nel loro insegnamento, ma identificano anche diverse sfide come la mancanza di tempo, risorse e strumenti didattici, nonché la necessità di ulteriore supporto per implementare nuove pratiche didattiche. Nel sondaggio, i partecipanti sono stati invitati a valutarsi in base alla loro conoscenza e decretare l'importanza dei Valori Comuni Europei. I risultati mostrano che per quanto riguarda la dignità umana, la maggior parte dei partecipanti, circa l'87%, la ritiene alta o molto alta. Allo stesso modo, la libertà è considerata molto alta con circa il 72% che tiene questa visione mentre circa il 24% la ritiene solo alta. Nel caso della democrazia, la stragrande maggioranza dei partecipanti, circa il 90%, la ritiene alta o molto alta. Per l'uguaglianza, il 96% dei partecipanti ritiene che fosse alta o molto alta. Il concetto di solidarietà è considerato alto o molto alto dal 93% dei partecipanti. Allo stesso modo, per quanto riguarda la giustizia, circa l'87% dei partecipanti ritiene che sia alta o molto alta. È anche interessante notare che in tutte le domande c'è circa il 6% dei partecipanti che ha una visione neutrale su questi concetti. Per quanto riguarda l'autovalutazione fatta dai partecipanti, è possibile analizzare che la maggior parte dei partecipanti (78%) si sente molto o adeguatamente preparata per insegnare i Valori e l'Etica (VAE) mentre circa il 18% è neutrale al riguardo e il 3% si sente non adeguato. La domanda successiva nel questionario riguardava le risorse didattiche per implementare l'Educazione ai Valori. Sembra che il 21% dei partecipanti ritenga di avere accesso a buone o ottime risorse per

implementare efficacemente l'educazione ai valori. Tuttavia, la maggioranza, il 54%, ritiene di avere risorse sufficienti, mentre il 21% pensa di non avere accesso a risorse e strumenti sufficienti. Per quanto riguarda la soddisfazione delle esigenze educative degli studenti quando si tratta di Educazione ai Valori, circa il 45%

Spagna

VIU (Universidad Internacional de Valencia) ha anche una distribuzione di età diversificata. Circa il 29% dei partecipanti ha tra i 25 e i 34 anni, circa il 31% tra i 35 e i 44 anni e circa il 25% tra i 45 e i 54 anni. Il sondaggio ha risposte equilibrate tra i sessi. Gli uomini rappresentano circa il 41% e le donne circa il 56% dei partecipanti. I risultati del sondaggio mostrano che la maggioranza (circa il 71%) non ha mai sentito parlare di VAE prima. Per quanto riguarda le loro esperienze con la VAE, i partecipanti generalmente hanno un atteggiamento positivo verso la VAE e solo 2 partecipanti hanno un'opinione negativa e non la considerano rilevante e utile per lo sviluppo degli studenti. Nel sondaggio, i partecipanti sono stati invitati a dare valutazioni in base alla loro conoscenza e all'importanza dei Valori Comuni Europei. Nonostante sia solo circa il 3%, la dignità umana è il valore con il punteggio più basso nelle risposte. D'altra parte, l'uguaglianza e la solidarietà sembrano essere i Valori Comuni Europei con i punteggi più alti con rispettivamente il 73% dei partecipanti e il 68% che percepiscono come "alto" o "molto alto". Per quanto riguarda l'autovalutazione sulla prontezza all'insegnamento dell'educazione ai valori, con circa l'86% la maggioranza afferma di sentirsi adeguatamente o molto adeguatamente preparata, mentre per le competenze circa il 60% ritiene di avere competenze molto adeguate o adeguate per insegnare l'educazione ai valori. Inoltre, per quanto riguarda le risorse didattiche, circa il 65% ritiene di non avere gli strumenti e le risorse didattiche necessari per soddisfare le esigenze degli studenti. Inoltre, il 72% del campione ha dichiarato che l'uso della gamification può aiutare a imparare di più sui Valori Comuni dell'UE. Mentre il 23% non è sicuro della sua efficacia e circa il 5% ha un'opinione negativa al riguardo. In generale, la maggioranza dei partecipanti ritiene che insegnare i Valori Comuni Europei favorisca un'atmosfera di tolleranza e inclusione nelle aule.

Turchia

Per Innomate e Cjgli Fen Lisesi, il 60% dei partecipanti ha tra i 35 e i 44 anni, il 30% ha tra i 45 e i 54 anni e il restante tra i 25 e i 34 anni. La stragrande maggioranza dei partecipanti si identifica come donna (90%) e come insegnante di scuola superiore (95%). I risultati del sondaggio mostrano che l'80% dei partecipanti conosce VAE. Per quanto riguarda la conoscenza e l'importanza che i partecipanti attribuiscono ai valori, i seguenti sono gli elementi degni di nota. Una maggioranza del 90% riconosce l'importanza della dignità umana mentre il 10% rimane neutrale. Inoltre, la conoscenza e l'importanza della libertà, della democrazia, dell'uguaglianza e della solidarietà sono considerati alti o molto alti dal 95% dei partecipanti in tutti e tre i casi. Inoltre, è importante notare che nel caso dell'uguaglianza, il 5% la ritiene bassa. Altresì, tutti i partecipanti ritengono che la loro conoscenza e l'importanza della giustizia siano alte o molto alte. Per quanto riguarda la prontezza all'insegnamento dell'educazione ai valori, il 55% dei partecipanti si sente adeguato o molto adeguato mentre è importante notare che il 30% dei partecipanti ritiene che le proprie competenze siano inadeguate rispetto al 45% che ritiene le proprie competenze adeguate o molto adeguate. D'altra parte, per quanto riguarda le risorse didattiche, i partecipanti sono equamente divisi tra coloro che ritengono di non avere gli strumenti didattici necessari e coloro che ritengono di averli (rispettivamente il 45% dei partecipanti ciascuno). Inoltre, la maggioranza del 65% ritiene che le esigenze degli studenti non siano soddisfatte mentre il 25% dei partecipanti pensa il contrario. Inoltre, la stragrande maggioranza dei partecipanti ritiene che la gamification sia benefica per l'insegnamento dei Valori Comuni Europei e che migliori ulteriormente un'atmosfera di tolleranza e inclusione nelle aule.

Francia

L'Institut international des droits de l'Homme et de la paix (2IDHP) ha una distribuzione di età diversificata con il 40% per entrambe le fasce di età tra 45 e 54 anni e tra 55 e 64 anni e il restante 30% tra i 35 e i 44 anni. Tutti i partecipanti sono insegnanti di scuola superiore e la maggioranza di loro è donna (90%). Il sondaggio mostra che il 70% dei partecipanti non è a conoscenza dell'Educazione ai Valori (VAE). Per quanto riguarda la conoscenza e l'importanza che i partecipanti attribuiscono ai valori, i seguenti sono gli elementi degni di nota. Per la dignità umana, il 70% dei partecipanti la valuta come molto alta. Per quanto riguarda la libertà e la democrazia, l'80% dei partecipanti le

ritiene alte o molto alte. Lo stesso vale per la solidarietà e la giustizia, mentre il più alto nella classifica è la solidarietà con il 90%. Per quanto riguarda l'autovalutazione sulla prontezza all'insegnamento dell'educazione ai valori, con circa l'80% la maggioranza afferma di sentirsi adeguatamente o molto adeguatamente preparata mentre per le competenze il 50% dei partecipanti si sente adeguato e il 30% dichiara la propria neutralità. D'altra parte, per quanto riguarda la disponibilità di materiali didattici, i partecipanti sono equamente divisi tra coloro che pensano che siano sufficienti e coloro che credono il contrario. Inoltre, solo il 50% dei partecipanti ritiene che gli studenti non siano soddisfatti riguardo all'Educazione ai Valori mentre il 20% rimane neutrale e il 10% pensa che siano soddisfatti. Tutti i partecipanti credono nell'impatto positivo della gamification nell'insegnamento dei Valori Comuni Europei e il 70% crede anche nella capacità dell'Educazione ai Valori di promuovere un ambiente inclusivo e tollerante.

Belgio

Nel caso del team Square Dot, hanno anche una distribuzione di età molto diversificata, inclinata verso i gruppi di età più avanzata 4554 e 5564 che costituiscono ciascuno il 25% dei partecipanti. Le fasce di età 2534 e 3544 rappresentano anche una porzione significativa con circa il 17% ciascuna. Le demografie più giovani (1824) e più anziane (6574) sono meno rappresentate con circa l'8% ciascuna. In termini di genere è quasi equamente diviso con il 50% che si identifica come donna e il 41,7% come uomo. Quando è stato chiesto loro della loro professione, il 50% ha riferito di essere insegnante di scuola secondaria mentre l'8,3% si è identificato come educatore VAE (Validation of Acquired Experience). Pertanto, la maggior parte dei partecipanti sono educatori attuali o in pensione. I risultati del sondaggio mostrano che circa il 58% dei partecipanti ha sentito parlare di Educazione ai Valori (VAE) prima e il feedback sulle loro esperienze è piuttosto positivo, menzionando soprattutto l'importanza di VAE per promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo. Per quanto riguarda la conoscenza e l'importanza che i partecipanti attribuiscono ai valori, i seguenti sono gli elementi degni di nota. Sia la dignità umana che l'uguaglianza hanno entrambi il 50% dei partecipanti che li valuta come alti o molto alti e per il resto il 25% dei partecipanti li considera moderatamente alti e circa il 17% piuttosto bassi. Per quanto riguarda la libertà, il 50% dei partecipanti la considera moderata mentre fino al 33% la ritiene abbastanza alta. Inoltre, il 50% dei partecipanti valuta la democrazia come molto alta e il resto come alta o neutrale. Per quanto riguarda la

solidarietà, la maggior parte dei partecipanti, circa il 67%, valuta le proprie competenze come moderate o alte. D'altra parte, la maggior parte dei partecipanti si sente adeguatamente preparata per insegnare i Valori Comuni Europei (67%) e per quanto riguarda la valutazione delle risorse didattiche, solo il 50% ritiene che siano sufficienti. Inoltre, il 50% dei partecipanti ritiene che gli studenti non siano soddisfatti delle risorse didattiche e la stessa percentuale crede nel potenziale della gamification come strumento efficace per facilitare l'insegnamento dei Valori Comuni Europei. I partecipanti ritengono inoltre che l'insegnamento dei Valori Comuni Europei possa migliorare un'atmosfera di tolleranza e inclusione nelle aule.

Grafici sulla valutazione dell'importanza dei valori

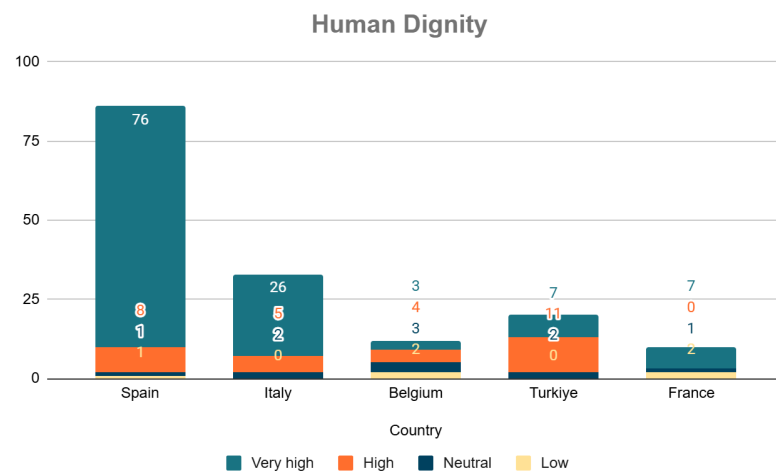


Figura 2. Dignità Umana

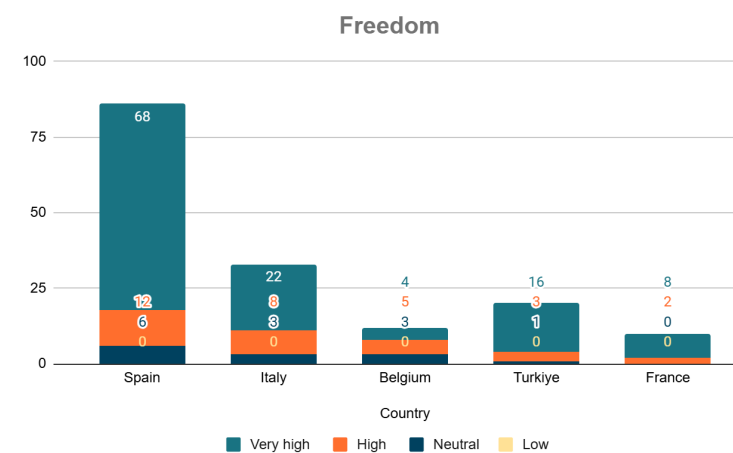


Figura 3. Libertà

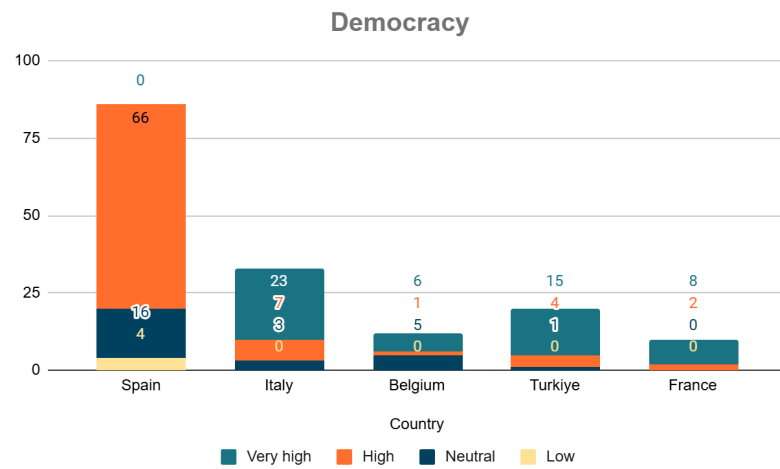


Figura 4. Democrazia

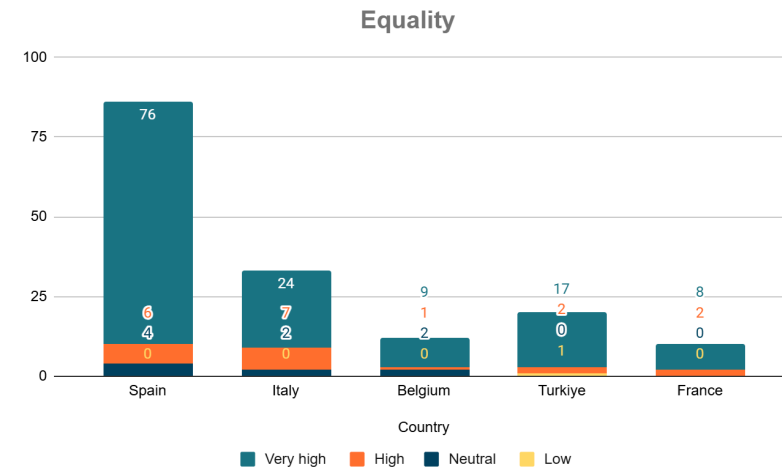


Figura 5. Uguaglianza

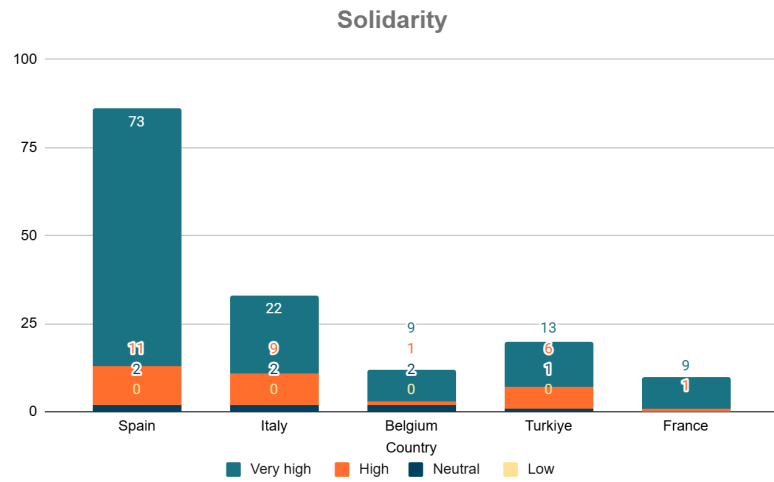


Figura 6. Solidarietà

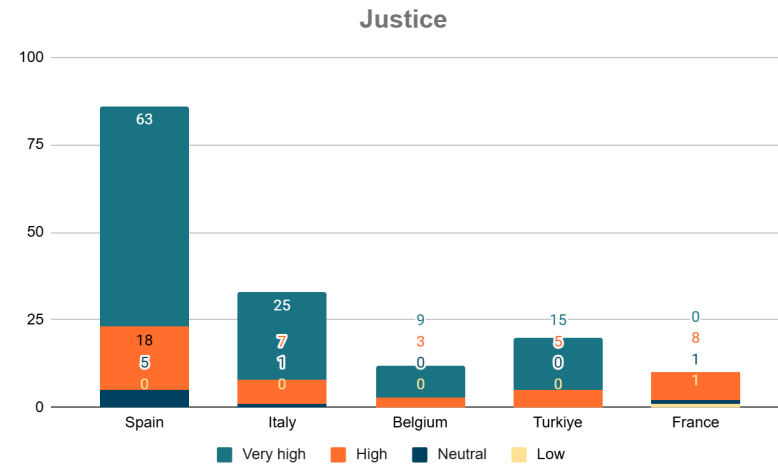


Figura 7. Giustizia

SEZIONE IV - Metodologia

Il modello di apprendimento misto VALUEBOX

Sulla base delle considerazioni spiegate sopra in termini di modelli di apprendimento misto trovati nella letteratura e dei principi pedagogici che sono considerati i più appropriati per gli obiettivi del progetto, abbiamo progettato un modello di apprendimento misto basato su cicli che promuove:

- Una combinazione equilibrata e significativa di lavoro faccia a faccia e online, che incorpora tutti e cinque gli ingredienti chiave del design dell'apprendimento misto di Carman (2005).
- Un approccio all'apprendimento centrato sullo studente e basato sull'indagine.
- Un approccio all'insegnante come facilitatore e progettista educativo.



Figura 8. Carman's (2005) | 5 elementi principali del modello blended learning

Poiché uno dei principi di base del modello è che non esiste una soluzione unica per tutti, il modello è progettato per fornire linee guida generali agli insegnanti invece di offrire soluzioni fisse. Descrive i passaggi/fasi che guidano gli studenti, sotto la facilitazione dell'insegnante, attraverso una fase esplorativa per affrontare gli argomenti e gli obiettivi del syllabus **VALUEBOX**. A tal fine, la tabella seguente spiega i passaggi insieme a esempi indicativi tratti dagli argomenti trattati dal progetto. Tuttavia, si dovrebbe notare che la forma ciclica del modello nella Figura 8 denota che questo processo potrebbe essere continuo e che la fase finale potrebbe essere l'inizio di una nuova avventura esplorativa/apprendimento. Il modello distingue tra gli obiettivi pedagogici ed educativi di ciascuna fase. Gli obiettivi pedagogici si riferiscono agli obiettivi di apprendimento più ampi; corrispondono al modello basato sull'indagine e potrebbero essere applicati in diverse aree del curriculum. Gli obiettivi educativi si riferiscono agli obiettivi di apprendimento specifici di **VALUEBOX** nel campo dell'Educazione ai Valori. Questi ultimi sono utilizzati qui come esempio e potrebbero essere adattati dall'insegnante ad altri obiettivi affrontati dal syllabus **VALUEBOX**, a seconda dell'età, degli interessi o

delle esigenze degli studenti. Il modello è anche indicativo in termini di durata: potrebbe essere adattato dall'insegnante a 2 o 3 ore di insegnamento (escludendo il lavoro online svolto dagli studenti a casa) o essere esteso al formato di un progetto più lungo che affronta molteplici obiettivi educativi e coinvolge un numero maggiore di attività.

Fase	Obiettivi pedagogici	Educational goal (Example)	Mezzo (Online/Faccia a faccia) ed Esempi di utilizzo
<p>1. Impegno nell'argomento, sviluppo delle conoscenze di base e autovalutazione delle conoscenze pregresse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Attirare l'attenzione degli studenti e coinvolgerli nell'argomento prima di arrivare in classe. ● Creare una base di conoscenza per ulteriori elaborazioni in classe. ● Fornire loro alcune conoscenze iniziali che li facciano sentire sicuri rispetto al nuovo 	<p>Gli studenti sono incoraggiati a iniziare a pensare alla connessione tra società e valori.</p>	<p>Online:</p> <p>Gli studenti guardano un video a casa prima di venire in classe, scelto dal moodle dedicato al valore correlato.</p> <p>Questo potrebbe essere accompagnato da un set di domande preliminari destinate a autovalutare le loro conoscenze e registrare le loro opinioni iniziali.</p>

	<p>argomento da affrontare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aiutarli a valutare ciò che già sanno sull'argomento o quali sono le loro convinzioni/atteggiamenti preesistenti. 		
<p>2. Affrontare le domande</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti discutono e riflettono sulle loro idee sui Valori Comuni Europei. • Alcune domande saranno poste dall'insegnante. • Gli studenti comprendono 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimono la loro opinione sui valori. • Una domanda finale sui valori sarà posta dall'insegnante. 	<p>Faccia a faccia:</p> <p>L'insegnante pone diverse domande. Gli studenti lavorano in coppia, condividono idee, preparano un rapporto sulle idee e le presentano. L'insegnante lavora come iniziatore e motivatore.</p>

	l'importanza dei valori nella società.		
3. Raccolta di risorse e dati	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti raccolgono e esplorano risorse per rispondere alle domande affrontate precedentemente in classe. 	Le ipotesi iniziali degli studenti sul legame tra valori e società sono convalidate.	<p>Faccia a faccia o online:</p> <p>Gli studenti saranno divisi in gruppi. Saranno assegnati compiti diversi per ciascun gruppo, come studi di caso, interviste, ecc.</p> <p>Altri gruppi target possono essere coinvolti, come migranti, minoranze, ecc.</p>
4. Valutazione e sintesi dei dati	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare la validità delle risorse raccolte. • Utilizzare il pensiero critico. • Condividere il significato 	<ul style="list-style-type: none"> • Fare una chiara visione e descrizione sui valori comuni e le descrizioni. • Verranno esaminate le diverse implementazioni in diversi paesi. 	<p>Faccia a faccia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti condivideranno i loro risultati con la classe. Ogni gruppo avrà un presentatore: <ul style="list-style-type: none"> ○ L'insegnante facilita

	con i pari.		la discussione.
5. Pensare a nuove idee	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziare la creatività degli studenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli studenti comprendono le loro responsabilità nel promuovere i valori comuni nella società. 	<p>Online: Gli studenti lavorano online in gruppi per progettare le loro attività su determinati valori basati sui principi e le conclusioni tratte finora. L'insegnante fornisce un modello online per descrivere i valori.</p>
6. Comunicare idee, valutare il successo e autovalutazione	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità di presentazione e negoziazione. • Valutazione tra pari. • Autovalutazione e riflessione. • Pensiero critico. 	<p>Gli studenti imparano dalle idee e dalle esperienze degli altri attraverso un processo di condivisione delle idee sui valori.</p>	<p>Faccia a faccia e online: Ogni gruppo di studenti presenterà le proprie attività sul valore determinato. Le presentazioni saranno valutate dai pari.</p> <p>Un test di autovalutazione può essere somministrato dall'insegnante online in questa</p>

			<p>fase per aiutare gli studenti a riflettere sul loro apprendimento durante l'intero processo. Questo può essere utilizzato esclusivamente per l'autovalutazione degli studenti o anche condiviso con l'insegnante per fornire un feedback sull'efficacia dell'intero processo.</p>
--	--	--	--

La parte di apprendimento online del processo descritto sopra sarà implementata attraverso una piattaforma online interattiva che dovrebbe facilitare gli aspetti chiave del modello, che sono:

- Lavoro di gruppo
- Accesso alle risorse online
- Strumenti di caricamento
- Condivisione di risorse da parte di studenti e insegnanti
- Collaborazione e supporto da parte di esperti esterni
- Strumenti di creazione per insegnanti e studenti
- Networking

Per supportare alcuni degli aspetti chiave del modello di apprendimento misto, la piattaforma online dovrebbe essere in grado di fornire:

- Spazi di lavoro collaborativi per studenti e insegnanti con livelli di privacy regolabili, ad esempio accessibili da tutta la classe, accessibili da membri specifici di un gruppo che lavorano su un compito/progetto/attività comune.
- Uno spazio pubblico internazionale comune dove tutte le scuole possono condividere i loro contenuti. Questo potrebbe essere integrato con strumenti di social networking: commenti, condivisione tramite social media (Facebook, Twitter, ecc.)
- Forum/strumenti di comunicazione tra studenti e insegnanti. Anche qui il livello di privacy/accessibilità dovrebbe essere regolabile, ad esempio la discussione può essere visibile a tutti gli studenti della stessa classe o ai membri di un sotto-gruppo.
- Strumenti per caricare vari formati di contenuti (testi, video, immagini e altri multimedia). Questi dovrebbero essere resi disponibili sia agli studenti (ad esempio, caricamento di compiti a casa) che agli insegnanti (ad esempio, condivisione di risorse suggerite con gli studenti).
- Repository dove le risorse sui Valori Europei possono essere cercate e accessibili dagli studenti. Un repository internazionale comune dovrebbe essere disponibile per tutti gli utenti della piattaforma, mentre gli insegnanti dovrebbero anche avere la possibilità di creare i propri "sotto-repository" dove possono condividere e caricare risorse più rilevanti per gli argomenti su cui stanno lavorando con i loro studenti.
- Spazi collaborativi dove gli studenti possono interagire con i portatori di interesse nel campo dei Valori Europei. Questo potrebbe essere particolarmente utile in casi, attività di piani di lezione che includono l'educazione ai valori. Il contenuto di questi ambienti digitali dovrebbe essere adattabile in termini di privacy: a seconda dell'obiettivo dell'interazione, l'insegnante dovrebbe essere in grado di scegliere se dovrebbe essere pubblicamente disponibile ad altre scuole o privato.

- Strumenti di connessione/networking tra gli utenti, ad esempio gli studenti della stessa classe possono essere connessi come pari/amici o membri di un determinato gruppo di lavoro. Tali connessioni potrebbero essere disponibili anche tra studenti di scuole e paesi diversi.
- Un profilo utente/e-portfolio che registra i punteggi di autovalutazione e le attività online (commenti, risorse caricate, valutazioni date e ricevute, connessioni con pari, appartenenze a gruppi). Questo sarebbe particolarmente utile per gli studenti, in termini di autovalutazione e monitoraggio del loro apprendimento da parte dell'insegnante.
- Una sezione "aiuto" che contiene supporto tecnico su come utilizzare la piattaforma e le sue funzionalità.

Ruoli degli utenti

Basandosi sul modello di apprendimento misto suggerito sopra e sulle funzionalità che una piattaforma online dovrebbe essere in grado di supportare, i seguenti ruoli degli utenti possono essere distinti sia in termini del loro ruolo educativo/pedagogico più ampio, sia in termini di diritti di accesso online:

Utente	Ruolo educativo/pedagogico	Caratteristiche tecniche/diritti di accesso alla piattaforma
Insegnante	<ul style="list-style-type: none"> Valuta le conoscenze pregresse, le attitudini e le competenze degli studenti riguardo al tema dell'attività/piano di lezione/progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> Accesso agli strumenti di valutazione online e alla modifica/creazione di strumenti di valutazione, come sondaggi. Accesso ai profili degli studenti/e-portfolio dove sono registrati i risultati dell'autovalutazione e tutte le altre attività (caricamenti di risorse, commenti, valutazioni).
	<ul style="list-style-type: none"> Adatta piani di lezione o attività preconfezionati alle esigenze dei propri studenti o progetta risorse proprie. 	<ul style="list-style-type: none"> Accesso completo a un repository con risorse online. Accesso agli strumenti di modifica e creazione che consentono possibili adattamenti di queste risorse.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Accesso agli strumenti di "compiti a casa", ad esempio domande a scelta multipla che motivano gli studenti a indagare sulla questione.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Facilita l'apprendimento degli studenti in classe e online, ad esempio coordina la collaborazione tra studenti, il lavoro di squadra, guida gli studenti attraverso il processo di indagine, stimola la curiosità e l'interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accesso agli spazi collaborativi degli studenti e diritti di interazione (rispondere alle possibili domande degli studenti online, fornire feedback online durante l'implementazione di un'attività/compito a casa).
	<ul style="list-style-type: none"> ● Monitora e fornisce feedback continuo agli studenti in classe e online (valutazione formativa). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accesso agli spazi collaborativi degli studenti e diritti di interazione (rispondendo alle possibili domande degli studenti online, fornendo feedback online durante l'implementazione di un'attività/compito a casa). ● Accesso ai profili degli studenti/e-portfolio.

	<ul style="list-style-type: none"> • Condivide le proprie risorse con il resto della rete di scuole VALUEBOX. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso agli strumenti di caricamento e creazione con vari gradi di privacy (può essere visibile solo dai propri studenti o anche dal resto della rete VALUEBOX).
	<ul style="list-style-type: none"> • Valuta l'impatto di un'attività/piano di lezione (valutazione sommativa). 	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a strumenti online preconfezionati o a strutture per sviluppare i propri strumenti di autovalutazione sommativa, per implementare o progettare una valutazione finale degli esiti di apprendimento.
	<ul style="list-style-type: none"> • Crea condizioni per l'interesse continuo degli studenti nell'argomento studiato ed esplorato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caricamento di ulteriori risorse per riferimento futuro.
Studente	<ul style="list-style-type: none"> • Raccoglie dati e risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accesso a tutte le risorse fornite in un repository comune (indipendentemente dal fatto che siano strettamente connesse con l'argomento dell'attività/piano di lezione/progetto). • Diritti di interazione con esperti esterni all'interno di

		uno spazio di apprendimento collaborativo.
	<ul style="list-style-type: none"> • Valuta e sintetizza i dati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Principalmente faccia a faccia in classe. • Diritti di interazione e collaborazione con i pari online in un ambiente collaborativo privato.
	<ul style="list-style-type: none"> • Crea nuove idee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diritti di interazione e collaborazione con i pari in un ambiente collaborativo online privato.
	<ul style="list-style-type: none"> • Condivide e comunica idee. 	<ul style="list-style-type: none"> • Faccia a faccia in classe. • Diritti per caricare nuove risorse online e condividerle con i pari della stessa scuola, altri studenti e insegnanti della rete VALUEBOX, e esperti in uno spazio pubblico comune. • Diritti di condivisione tramite strumenti di social

		networking (Facebook, Twitter, ecc.).
	<ul style="list-style-type: none"> ● Si impegna nella valutazione tra pari. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accesso agli strumenti di votazione e valutazione in modo che gli studenti possano valutare le risorse/idee/prodotti dei pari.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflette sulle nuove conoscenze e competenze acquisite durante l'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accesso agli strumenti di autovalutazione sommativa amministrati dall'insegnante online. ● Accesso costante ai propri risultati.
Mentore esterno esperto	<ul style="list-style-type: none"> ● Condivide la propria competenza ed esperienza con gli studenti per coinvolgerli nell'argomento specifico dell'attività/lezione/progetto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diritto di interazione con gli studenti in uno spazio di collaborazione pubblico o privato gestito e supervisionato dal docente. ● Accesso a servizi di chiamata online con gli studenti, sotto la supervisione e l'amministrazione del docente.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Fornisce un supporto continuo alle nuove 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diritti di interazione con gli studenti in uno spazio di

	idee/progetti degli studenti.	collaborazione pubblico o privato gestito e supervisionato dal docente. <ul style="list-style-type: none">● Accesso ai nuovi prodotti/risorse prodotti dagli studenti online, in modo che l'esperto esterno possa fornire un feedback.
--	-------------------------------	--

SEZIONE V - Contenuti dei moduli

Modulo/Argomenti/Sezioni del modulo	Obiettivi	Informazioni generali sul modulo
<p>Modulo 1: DIGNITÀ UMANA</p> <p>1.1 Introduzione al modulo (struttura, obiettivi e risultati di apprendimento attesi), definizione di Dignità Umana e aspetti fondamentali.</p> <p>1.2 Strumenti didattici e riferimenti: focus sulla dignità umana</p> <p>1.3 Buone pratiche sull'insegnamento della dignità umana a livello di scuola secondaria</p>	<p>L'obiettivo finale del modulo sulla dignità umana è fornire input, strumenti didattici e buone pratiche per insegnanti a livello di scuola secondaria per migliorare le loro competenze didattiche sul valore della dignità umana.</p> <p>In particolare, gli obiettivi specifici di questo modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condividere strumenti didattici, come siti web e video che possono essere utili per l'educazione sulla dignità umana. • Fornire input sulla definizione di dignità umana. 	<p>Il sottomodulo 1 è stato progettato per fornire una panoramica sul concetto di valore della Dignità Umana. In questo sottomodulo verranno forniti input introduttivi sulla struttura e gli obiettivi del modulo, nonché sui risultati di apprendimento attesi, e anche approfondimenti sulla definizione di dignità umana e sugli aspetti fondamentali.</p> <p>Il sottomodulo 2 è una sezione dedicata a fornire strumenti didattici e riferimenti per gli insegnanti sulla dignità umana. In questa sezione esploreremo i materiali utili che possono aiutare nell'educazione della dignità umana a livello di scuola secondaria.</p> <p>Il sottomodulo 3 fornirà buone pratiche e suggerimenti di attività per insegnanti da applicare nelle scuole secondarie nell'insegnamento della dignità umana. Questa sezione sarà</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Fornire idee di buone pratiche e suggerimenti di attività per insegnanti da sviluppare con gli studenti in classe. 	<p>focalizzata sulle azioni pratiche che possono essere intraprese per migliorare l'educazione su questo tema.</p>
<p>Modulo 2: LIBERTÀ</p> <p>2.1 Introduzione al modulo (struttura, obiettivi e risultati di apprendimento attesi), vari approcci alla nozione di libertà e marker sui suoi limiti.</p> <p>2.2 Strumenti didattici e riferimenti: focus sulla libertà e impegno per la libertà</p> <p>2.3 Buone pratiche nell'insegnamento della libertà a livello di scuola secondaria</p>	<p>L'obiettivo di questo modulo è fornire agli insegnanti di scuola secondaria gli elementi per interpretare la nozione di libertà, nonché una serie di strumenti e metodi educativi per affrontare questo tema con gli studenti.</p> <p>Più specificamente, gli obiettivi di questo modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> Introdurre l'argomento riflettendo sui diversi modi di interpretare la nozione di libertà e identificando i possibili limiti. Fornire agli insegnanti una gamma di risorse che possono essere utilizzate per supportare 	<p>Il sottomodulo 1 fornirà una panoramica sul modulo, i suoi obiettivi e i risultati attesi. Approfondirà la nozione di libertà da diverse angolazioni, per identificare i suoi vari componenti, e quindi i diversi possibili approcci a questa nozione, inclusi i suoi limiti. Questi elementi saranno anche studiati attraverso il prisma di testi fondamentali sulla libertà.</p> <p>Il sottomodulo 2 consiste in una presentazione delle risorse esistenti sul tema, che possono essere utilizzate per supportare l'insegnamento della libertà: siti web, video, indicatori statistici. Una presentazione di diversi esempi di impegni per la libertà nel mondo completerà questa presentazione.</p> <p>Il sottomodulo 3 presenterà una selezione di attività educative e buone pratiche che possono essere proposte agli studenti delle scuole secondarie per aiutarli a comprendere meglio il posto e l'importanza della libertà nella loro vita</p>

	<p>l'insegnamento di questo tema, e esempi di impegni per diverse forme di libertà nel mondo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Condividere metodi educativi, suggerimenti e buone pratiche di attività che possono essere implementati in classe come parte dell'educazione secondaria sulla libertà. 	<p>quotidiana, nella società e nel mondo. Questo sottomodulo affronterà anche la metodologia da adottare per il successo dell'implementazione di queste attività.</p>
<p>Modulo 3: DEMOCRAZIA</p> <p>3.1 Introduzione al modulo (struttura, obiettivi e risultati di apprendimento attesi) e definizioni di democrazia, e panoramica storica.</p> <p>3.2 Strumenti didattici e riferimenti: focus sulla democrazia</p>	<p>L'obiettivo di questo modulo è sviluppare le competenze didattiche degli insegnanti a livello di scuola secondaria l'educazione alla democrazia.</p> <p>Gli obiettivi più specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fornire un'introduzione all'argomento, con input sulla definizioni di democrazia e la sua panoramica storica. 	<p>Il sottomodulo 1 fornirà una panoramica sul modulo, condividendo gli obiettivi e i risultati attesi per questo modulo. Fornirà anche ulteriori informazioni sulla definizioni di democrazia e su una panoramica storica generale.</p> <p>Il sottomodulo 2 sarà dedicato a condividere con gli insegnanti strumenti didattici, come: siti web, video, film e altri riferimenti che possono aiutare nell'insegnamento inclusivo e partecipativo della democrazia.</p>

<p>3.3 Buone pratiche sull'insegnamento della democrazia a livello di scuola secondaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fornire agli insegnanti esempi di strumenti didattici, come siti web, film, video e altri materiali che supporteranno l'insegnamento. ● Condividere buone pratiche e suggerimenti di attività che possono essere sviluppati con gli studenti delle scuole secondarie sull'insegnamento della democrazia. 	<p>Il sottomodulo 3 sarà focalizzato sulla condivisione di buone pratiche efficaci e inclusive per insegnanti interessati a sviluppare le proprie competenze didattiche sulla democrazia.</p>
<p>Modulo 4: SOLIDARIETÀ</p> <p>4.1 Introduzione al modulo (struttura, obiettivi e risultati di apprendimento attesi) e definizione e significato della solidarietà.</p> <p>4.2 Strumenti didattici e riferimenti: focus sulla</p>	<p>L'obiettivo di questo modulo è sviluppare le competenze didattiche degli insegnanti a livello di scuola secondaria sull'educazione alla solidarietà.</p> <p>Gli obiettivi più specifici sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprensione completa della solidarietà e della sua rilevanza per le questioni contemporanee. 	<p>Il sottomodulo 1 introduce il modulo, i suoi obiettivi e i risultati attesi. Si concentrerà sull'importanza della solidarietà nel promuovere empatia, cooperazione e coesione sociale. Esaminando movimenti storici ed esempi contemporanei, si otterranno approfondimenti su come la solidarietà ha plasmato il nostro mondo e continua a guidare il cambiamento positivo.</p> <p>Il sottomodulo 2 esplorerà i concetti di solidarietà e impegno per la solidarietà, enfatizzando la loro importanza in vari contesti sociali, politici ed economici. Gli insegnanti</p>

<p>solidarietà e impegno per la solidarietà.</p> <p>4.3 Buone pratiche sull'insegnamento della solidarietà a livello di scuola secondaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fornire agli insegnanti strumenti pratici e approfondimenti per applicare i principi della solidarietà nella loro vita personale e soprattutto professionale. ● Condividere buone pratiche e suggerimenti di attività che possono essere sviluppati con gli studenti delle scuole secondarie sull'insegnamento della solidarietà. 	<p>impareranno le basi teoriche della solidarietà, strumenti pratici per promuoverla e esempi reali di solidarietà in azione, nonché possibili strumenti didattici e riferimenti.</p> <p>Il sottomodulo 3 fornirà buone pratiche e suggerimenti di attività per insegnanti da applicare nelle scuole secondarie nell'insegnamento della solidarietà. Questa sezione sarà focalizzata sulle azioni pratiche che possono essere intraprese per migliorare l'educazione su questo tema.</p>
<p>Modulo 5: UGUAGLIANZA</p> <p>5.1 Introduzione al modulo (struttura, obiettivi e risultati di apprendimento attesi) e definizione e significato dell'uguaglianza.</p>	<p>L'obiettivo di questo modulo è fornire agli insegnanti di scuola secondaria un insieme di chiavi per comprendere i concetti di uguaglianza e strumenti e metodi educativi per affrontare questo tema con gli studenti.</p> <p>Più specificamente, gli obiettivi di questo modulo sono:</p>	<p>Il sottomodulo 1 analizza criticamente diverse teorie dell'eguaglianza, dall'egualitarismo al libertarismo, e valuterà la loro rilevanza nell'affrontare le complessità della società contemporanea. Inoltre, esploreremo come concetti come l'uguaglianza delle opportunità, l'uguaglianza davanti alla legge e l'uguaglianza sostanziale si intrecciano con discussioni più ampie sulla discriminazione, i privilegi e la giustizia sociale.</p>

<p>5.2 Strumenti didattici e riferimenti sul concetto di uguaglianza e sul loro sviluppo storico.</p> <p>5.3 Buone pratiche nell'insegnamento dell'uguaglianza a livello di scuola secondaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprensione del concetto di uguaglianza, inclusa la sua evoluzione storica, le basi filosofiche e le interpretazioni contemporanee in diversi contesti. ● Ottenere una comprensione completa dei tre principali paradigmi dell'uguaglianza: uguaglianza formale, uguaglianza sostanziale e uguaglianza trasformativa. ● Condividere buone pratiche e suggerimenti di attività che possono essere sviluppati con gli studenti delle scuole secondarie sull'insegnamento della uguaglianza. 	<p>Il sottomodulo 2 esplorerà l'uguaglianza attraverso una combinazione di esplorazione teorica e applicazione e fornirà approfondimenti sulla natura sfaccettata dell'uguaglianza e sulla sua importanza nella modellazione dei moderni paesaggi legali, sociali e politici.</p> <p>Il sottomodulo 3 presenterà una selezione di attività educative e buone pratiche che possono essere proposte con una panoramica completa delle sfide poste dall'ineguaglianza nella società contemporanea.</p>
--	--	---

<p>Modulo 6: GIUSTIZIA</p> <p>6.1 Introduzione al modulo, definizioni di giustizia, procedure e istituzioni e focus sulle nozioni di universalità ed equità nella giustizia.</p> <p>6.2 Strumenti didattici e riferimenti sulla giustizia.</p> <p>6.3 Buone pratiche nell'insegnamento della giustizia a livello di scuola secondaria.</p>	<p>L'obiettivo di questo modulo è fornire agli insegnanti di scuola secondaria un insieme di chiavi per comprendere la nozione di giustizia e strumenti e metodi educativi per affrontare questo tema con gli studenti.</p> <p>Più specificamente, gli obiettivi di questo modulo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introdurre l'argomento con definizioni della nozione di giustizia, i campi in cui interviene e il suo ruolo essenziale in una democrazia che rispetta i diritti umani. ● Presentare le istituzioni coinvolte nell'implementazione della giustizia, i loro ruoli e funzioni, a diverse scale. 	<p>Il sottomodulo 1 affronterà la nozione di giustizia da diverse angolazioni, evidenziando il suo ruolo essenziale in una democrazia e i collegamenti tra giustizia e diritti umani. Affronterà anche l'implementazione della giustizia, inclusa una presentazione delle istituzioni che la rappresentano e dei loro ruoli, nonché le chiavi per comprendere le procedure giudiziarie e le gerarchie giurisdizionali. Attraverso alcuni esempi (come la pena di morte nel mondo), il confronto della legislazione in diversi paesi aiuterà a mettere in discussione l'universalità della giustizia e la sua adattabilità.</p> <p>Il sottomodulo 2 consiste in una presentazione delle risorse esistenti sull'argomento, che possono essere utilizzate per supportare l'insegnamento della giustizia: siti web, video, infografiche. Una presentazione di vari esempi di giurisprudenza completerà questa parte.</p> <p>Il sottomodulo 3 presenterà una selezione di attività educative e buone pratiche che possono essere proposte agli studenti delle scuole secondarie per aiutarli a comprendere meglio il posto e l'importanza della giustizia in una società democratica. Questo sottomodulo menziona anche la</p>
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none">● Fornire agli insegnanti una gamma di risorse che possono essere utilizzate per supportare l'insegnamento dell'argomento, ed esempi di testi e istituzioni che servono per l'applicazione e la protezione della giustizia● Condividere metodi educativi, suggerimenti e buone pratiche di attività che possono essere implementati in classe come parte dell'educazione secondaria sulla giustizia.	metodologia da adottare per il successo dell'implementazione di queste attività.
--	---	--

Conclusione

Per concludere, il **QUADRO DELLE COMPETENZE PER GLI INSEGNANTI VALUEBOX** si propone di essere un documento guida e introduttivo per insegnanti ed educatori, tracciando tutti gli aspetti importanti dell'insegnamento e dell'apprendimento dell'Educazione ai Valori (VAE) e dell'uso di pratiche didattiche innovative per trasmetterla, concentrandosi in particolare sul progetto **VALUEBOX** e le sue caratteristiche. Nella prima sezione, i partner del progetto delineano il progetto **VALUEBOX**, le sue caratteristiche e priorità, sottolineando l'importanza e la rilevanza dell'incorporazione dei valori comuni europei e come queste azioni supporterebbero lo sviluppo di studenti e insegnanti. Nella revisione della letteratura, ulteriore importanza è stata data ai concetti di apprendimento misto e ai diversi modelli per supportare tale modalità di insegnamento. Per identificare meglio la soluzione più adatta agli scopi del progetto **VALUEBOX**, tutti i diversi modelli sono affrontati e spiegati (driver faccia a faccia, rotazione, flex, laboratorio online, self-blend e modelli driver online) e altri principi pedagogici sono identificati come vitali affinché queste pratiche siano efficaci. Inoltre, nella Sezione III sono discussi anche i risultati del sondaggio **VALUEBOX**. Questa analisi delle esigenze mirava a indagare le competenze e le esigenze degli insegnanti riguardo all'Educazione ai Valori e ai valori comuni europei. Condotta nei 5 paesi partner (Italia, Spagna, Turchia, Francia e Belgio), mostra che la conoscenza e l'importanza attribuita all'Educazione ai Valori varia a seconda del paese, tuttavia c'è un riconoscimento generale dell'importanza dell'Educazione ai Valori e dell'uso di strumenti innovativi (come la gamification) per favorirla al meglio. Nonostante ciò, il modello di apprendimento misto **VALUEBOX** è presentato come una combinazione equilibrata e significativa di lavoro faccia a faccia e online, in grado di incorporare tutte le caratteristiche del design dell'apprendimento, nonché di promuovere un apprendimento centrato sullo studente, un approccio l'insegnante come facilitatore e progettista educativo. Diviso in 6 fasi, focalizzate sulla raccolta di risorse e dati e assicurando sempre che l'autovalutazione fosse continua e approfondita. Infine, l'anteprima dei contenuti dei moduli mira a fornire una panoramica generale del contenuto dei moduli, dei loro obiettivi e della struttura che avrà nel corso online che il partenariato svilupperà all'interno del progetto **VALUEBOX**. Pertanto, questo quadro consente una panoramica completa di ciascuno degli aspetti che ha un ruolo nell'implementazione e nel successo del progetto e delle sue attività.

Bibliografia

Bailey, J., Ellis, S., Schneider, C., Vander Ark, T. (2013), DLN Smart Series

http://www.digitallearningnow.com/wp-content/uploads/2013/02/DLNSmartSeries-BL-paper_2012-02-05a.pdf

Bruner J. (1990), Acts of Meaning. Cambridge, Mass, Harvard University Press

Carman J.M. (2005), Blended learning design : Five key ingredients, [Blended Learning Design.indd \(pbworks.com\)](#)

Darling-Hammond L., Flook L. , Cook-Harvey C. , Barron B. & Osher D. (2019), Implications for educational practice of the science of learning and development, Applied Developmental Science, DOI: 10.1080/10888691.2018.1537791

Eryilmaz M. (2015), The Effectiveness Of Blended Learning Environments, DOI: <https://doi.org/10.19030/cier.v8i4.9433>

Staker, H. (2011) Profiles of Emerging Models. Innosight Institute,

<http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/The-rise-of-K-12-blended-learning.emerging-models.pdf>

Healey, M. and Roberts, J. (Eds) (2004) Engaging students in active learning: case studies in geography, environment and related disciplines. Cheltenham: Geography Discipline Network and School of Environment, University of Gloucestershire

Horn, M. B. & Staker, H. (2011) The Rise of K- 12 Blended Learning. Innosight Institute,
<http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/The-rise-of-K-12-blended-learning.pdf>

Horn, M. B. & Staker, H. (2012) Classifying K-12 Blended Learning Horn, Innosight Institute,
<http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>

Kember D. (1997), A reconceptualisation of the research into university academics' conceptions of teaching, Learning and Instruction (Volume 7, Issue 3), [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(96\)00028-X](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(96)00028-X)

Gibbs, G. (1988) Learning by Doing: a Guide to Teaching and Learning Methods (London: Further Education Unit)

Powell, A., Watson, J., Staley, P., Patrick, S., Horn, M., Fetzer, L., Hibbard, L., Oglesby, J., & Verma, S. (2015). Blending Learning: The evolution of online and face-to-face education from 2008–2015. Vienna, VA: International Association for K–12 Online Learning. Retrieved from http://www.inacol.org/wp-content/uploads/2015/07/iNACOL_Blended-Learning-The-Evolution-of-Online-And-Face-toFace-Education-from-2008-2015.pdf

Prince M. J. & Felder R. M., Inductive Teaching and Learning Methods: Definitions, Comparisons, and Research Bases, DOI:
10.1002/j.2168-9830.2006.tb00884

OECD (2019), A Teacher's guide to TALIS 2018, TALIS, OECD Publishing, Paris, [TALIS-Teachers-Guide-to-TALIS-2018-Vol-I_ENG.pdf \(oecd.o](#)

Allegato I - Grafici dei risultati del sondaggio VALUEBOX

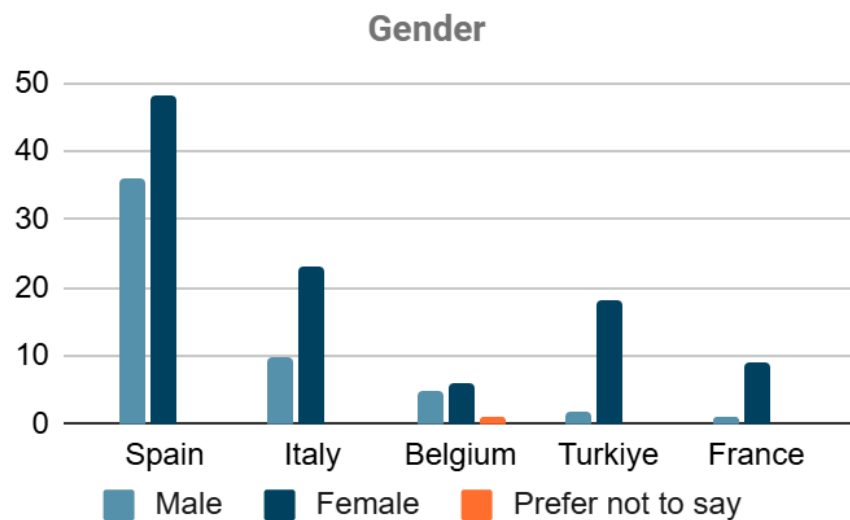


Figura 9. Genere degli intervistati

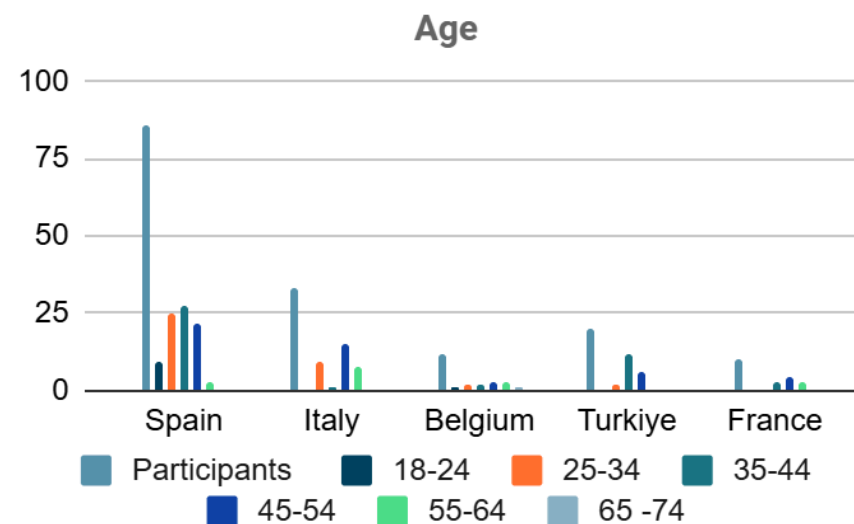


Figura 10. Età degli intervistati

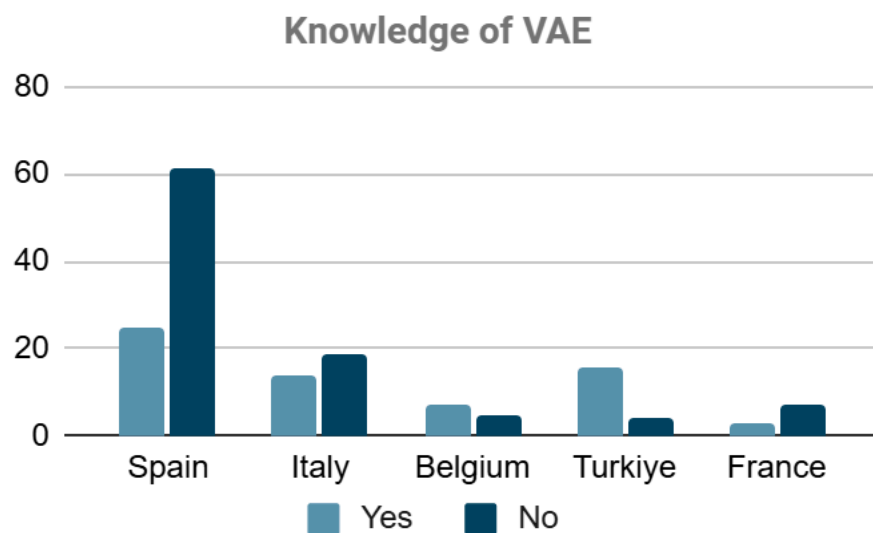


Figura 11. Conoscenza dell'insegnamento dei valori

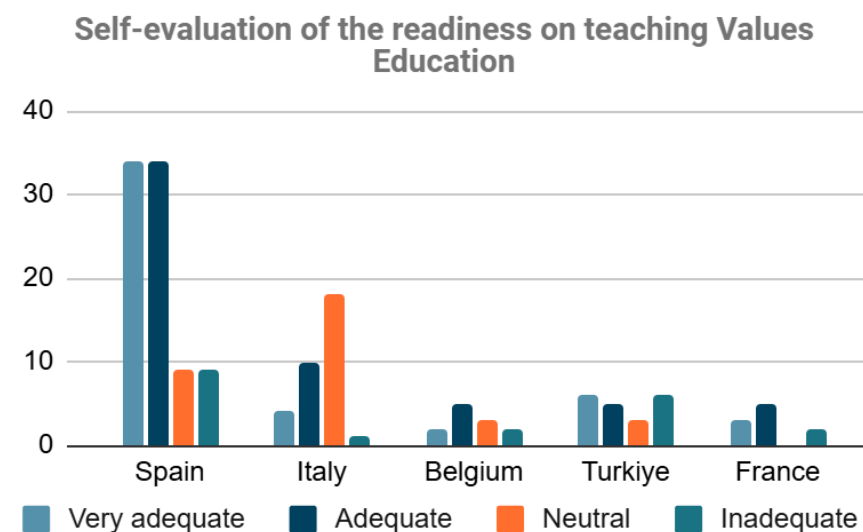


Figura 12. Autovalutazione della preparazione all'insegnamento dell'Educazione ai Valori

Self-evaluation of the competence on teaching Values Education

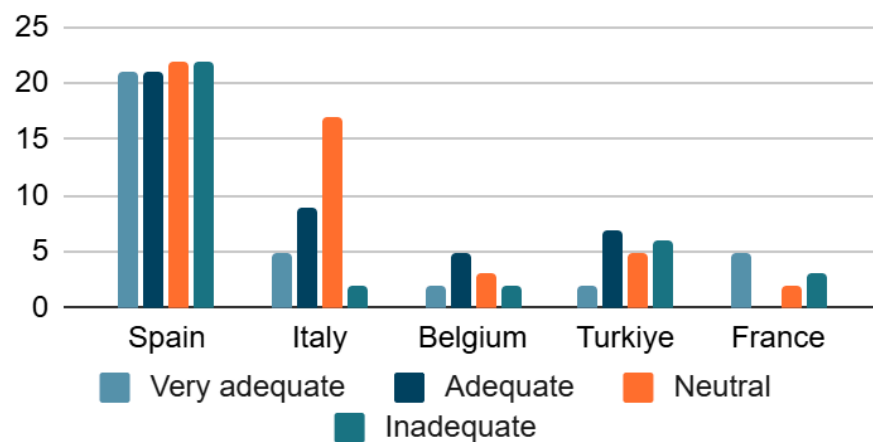


Figura 13. Autovalutazione delle competenze sull'insegnamento dell'educazione ai valori

Do you have enough teaching resources on Values education?

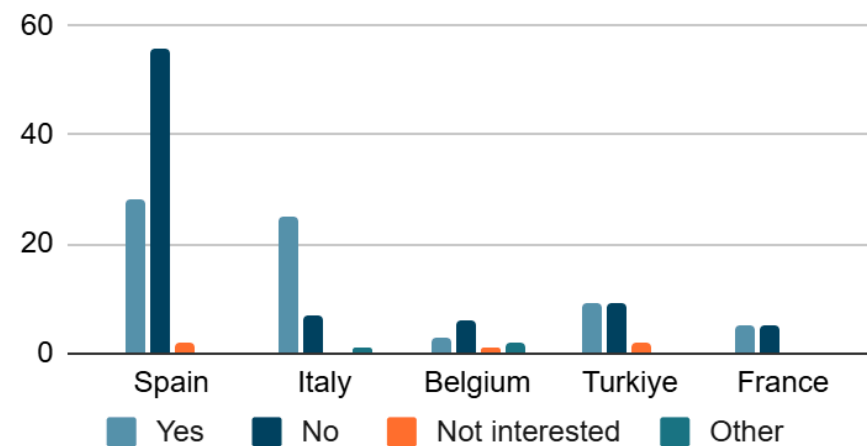


Figura 14. Disponibilità di materiali d'insegnamento

Do you think students' needs are currently met?

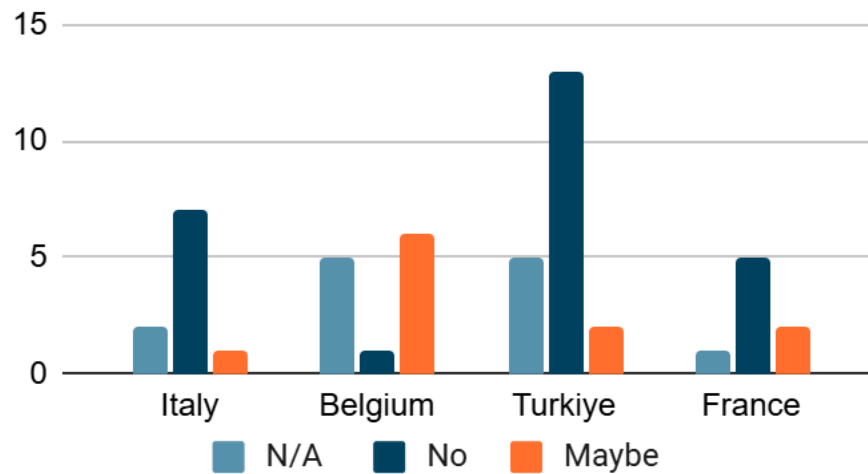


Figura 15. Bisogni degli studenti e situazione attuale
*Dati dagli intervistati spagnoli non sono disponibili

Can gamification help the learning EU values?

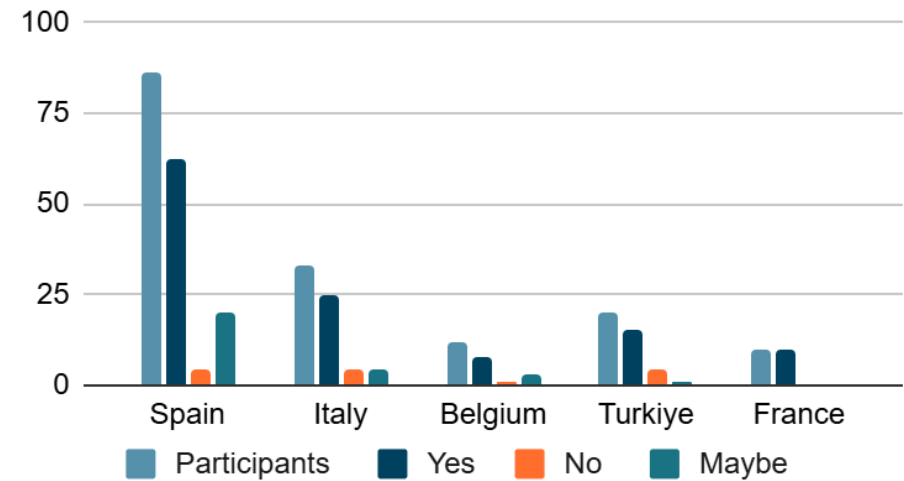


Figura 16. Gamification e apprendimento dei valori UE

Does the teaching European Common values foster more inclusive learning environments?

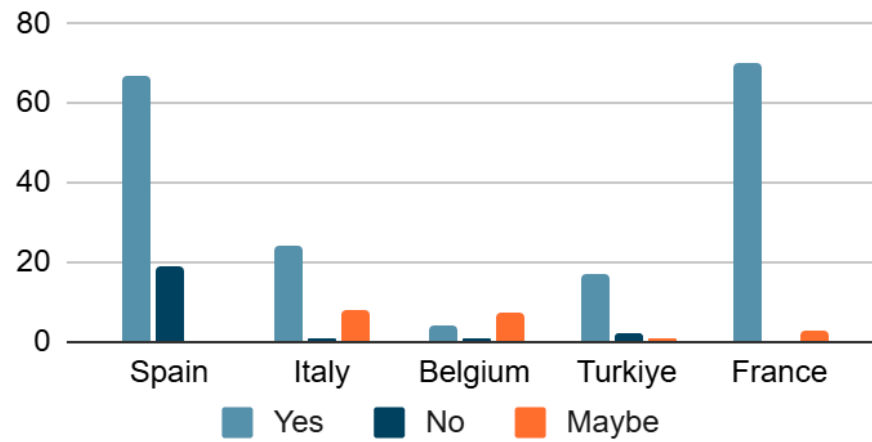


Figura 17. Insegnamento dei valori comuni europei e ambiente di apprendimento inclusivo