



PRÀCTICA INFORMADA EN L'EVIDÈNCIA PER A LA INCLUSIÓ ESCOLAR (2020-1-ES01-KA201-082328)

Producte intel·lectual 2

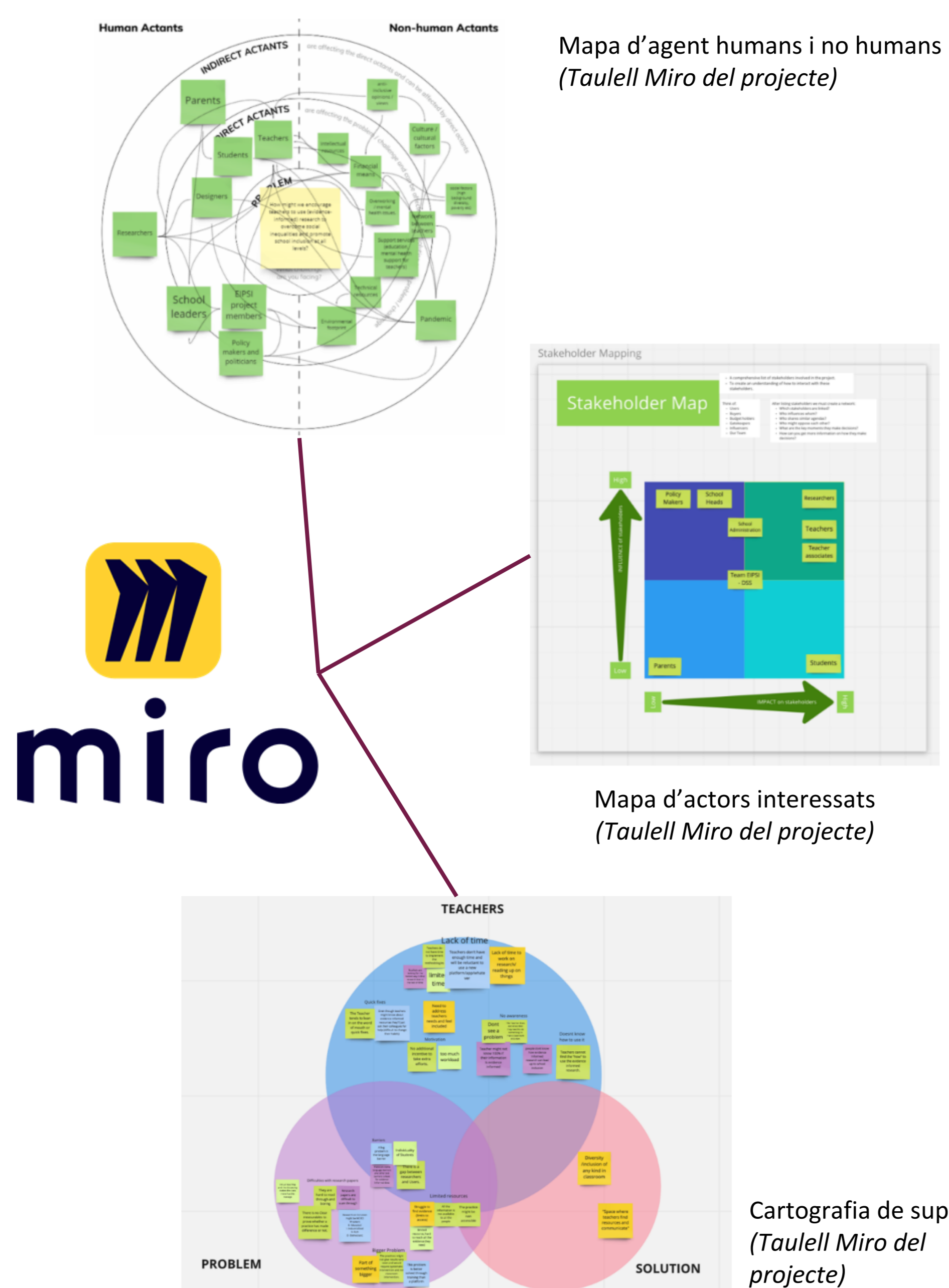
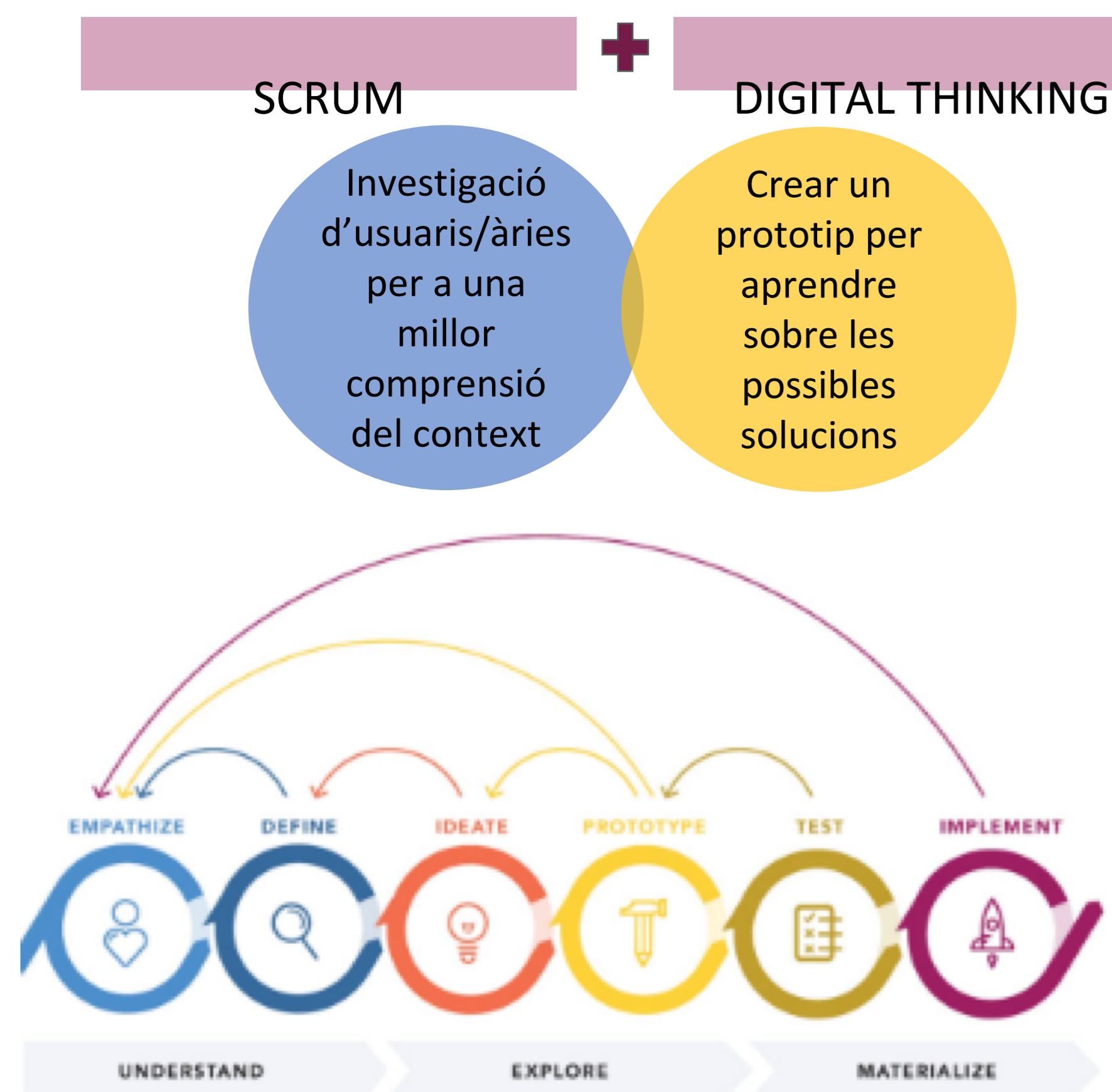
Objectiu

Recollir recursos per reduir la bretxa en els resultats de l'alumnat mitjançant la promoció d'una pràctica basada en evidències de recerca.

Metes

- 1 Animar i motivar a docents a utilitzar l'evidència científica en la presa de decisions per millorar l'aprenentatge de l'alumnat.
- 2 Facilitar el procés d'ús d'evidències. Amb aquest objectiu, esperem contribuir a reduir les bretxes i promoure la inclusió escolar.

Metodologia



PROTOTIP DE PLATAFORMA DIGITAL OBERTA (ODP) PER A L'ALLOTJAMENT DE RECURSOS VÀLIDS I INFORMATS PER L'EVIDÈNCIA

Primeres idees

S'aconsegueix gràcies a democratitzar el coneixement, l'ús de la tecnologia, la transformació de les escoles i l'empoderament del professorat i dels líders escolars perquè utilitzin enfocaments innovadors a l'aula. També, accedint i, utilitzant fonts d'informació validades i de qualitat per donar suport a les seves decisions.

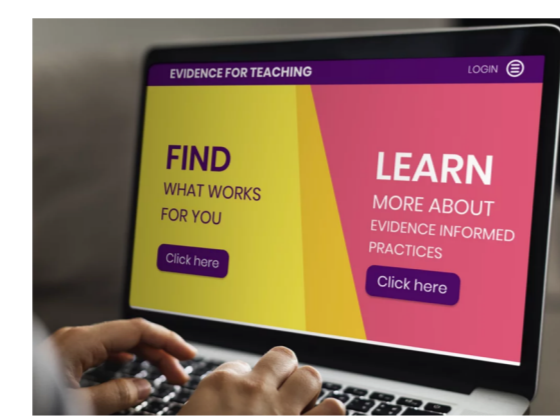
Perfil de les institucions destinatàries



Centres de primària i secundària (UE); d'alta complexitat, amb un nombre elevat d'alumnat immigrant i/o amb necessitats educatives de suport educatiu, alts nivells de mobilitat escolar durant el curs i entorn familiar de baix nivell socioeconòmic.

Rellevància

Els **Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)** són un conjunt de 17 objectius globals establerts pel Programa de Desenvolupament de les Nacions Unides. Aquests objectius són una crida universal a l'acció per acabar amb la pobresa, protegir el planeta i garantir que totes les persones gaudeixin de pau i prosperitat. L'objectiu de la **Digital Society School (DSS)** és desenvolupar projectes que beneficiïn els ODS i treballar per oferir una nova perspectiva sobre una solució innovadora. Els ODS d'aquest projecte són:



Aquest projecte aborda específicament les següents qüestions en què se centra **EdTech** pel canvi social:

- Com pot ajudar la tecnologia a reunir millors innovacions, idees i solucions educatives per a la societat?
- Quin és l'ús de la tecnologia dins d'un enfocament sistemàtic més ampli de l'educació?

Procés de creació

- 1 Empatitzar, comprendre i investigar dominis relacionats amb el projecte, amb l'objectiu d'entendre primer els problemes i necessitats abans de pensar en possibles solucions.
- 2 Comprendre el punt de vista d'usuaris/àries pel que fa a l'ús de pràctiques basades en l'evidència i la connotació cultural global associada a la inclusió arreu d'Europa.
- 3 Experimentar i treballar possibles solucions. Planificació de dues sessions de co-creació.
- 4 - Desenvolupar la sessió de co-creació
- Analitzar els coneixements de la sessió de co-creació
- Conceptualitzar el prototip final
- 5 - Conceptualitzar el prototip final de Figma
- Prova d'ús per part d'usuaris/àries finals
- Finalització del guió i el vídeo per a la presentació ...

Resultats, impactes i caràcter innovador

TANGIBLE	Resum metodològic, objectius i resultats	Procés i resultat de la recerca d'usuaris/àries	Procés complet i resultats	Presentació del prototip	Vídeo del prototip	Accés a la plataforma	Document de prova d'usabilitat
	https://bit.ly/IO2method	https://bit.ly/IO2user	https://bit.ly/IO2results	https://bit.ly/IO2prototype	https://bit.ly/IO2video	http://bit.ly/EipsiHub	https://bit.ly/IO2usability

INTANGIBLE

ACTIVITATS DE DIFUSIÓ

- Públic ampli i conscienciació sobre la importància de la inclusió escolar i l'ús de pràctiques basades en evidències. Elaboració de perfils d'usuaris/àries per elaborar perfils i realització de proves d'ús amb docents i altres parts interessades.
- El coneixement generat és aplicable als centres educatius per abordar temes diversos (tutoria, formació, docència...).
- L'aspecte més innovador de la present proposta és la metodologia emprada per assolir els objectius i on el protagonisme a recaigut sobre els usuaris finals.

Visita la plataforma Evidence for Teaching!



<http://bit.ly/EipsiHub>