

Scheda tecnica “Progetto E-Inclusion”



*Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca
Direzione Generale per lo Studente*



"Progetto E-Inclusion"

Integrazione scolastica
attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie

Allegato A
Allegato Tecnico

Scheda tecnica “Progetto E-Inclusion”

INDICE

1. Premessa	3
2. Obiettivi progettuali	5
3. Caratteristiche della domanda e dell’offerta	6
3.1 Analisi della domanda.....	6
3.2 Analisi dell’offerta	7
4. Approccio progettuale.....	11
4.1 Schema generale	11
4.2 Contenuti delle iniziative progettuali.....	12
4.3 Modalità di monitoraggio delle iniziative.....	13
5. Risultati Attesi	14

Scheda tecnica “Progetto E-Inclusion”

1. Premessa

Il "Progetto CIPE Scuola" (*“Interventi per lo sviluppo di servizi avanzati nelle scuole delle Regioni del Sud”- Delibera CIPE N°17 punto B del 9 Maggio 2003*) si propone di sviluppare contenuti digitali a supporto della didattica e di introdurre le nuove tecnologie nel processo didattico e di apprendimento, sostituendo il consueto paradigma *“Learn ICT”* con il nuovo *“ICT to learn”*.

Il progetto riveste un'importanza strategica per l'implementazione della strategia di sviluppo dei servizi per l'utilizzo della larga banda e dell'industria dei contenuti digitali, poiché il mondo della scuola, come evidenziano gli ultimi rapporti dell'OCSE¹, rappresenta uno dei settori chiave per avviare lo sviluppo del mercato dei contenuti digitali e, più in generale, di una diffusa cultura digitale nel Paese.

I dati relativi alla diffusione del mercato dei contenuti digitali in Paesi quali la Corea e la Finlandia, nei quali sono stati effettuati rilevanti investimenti per lo sviluppo di contenuti digitali proprio nel settore dell'istruzione, rappresentano una dimostrazione concreta dell'efficacia di tale politica.

Le principali linee di azione del "Progetto CIPE Scuola" sono la sensibilizzazione sia del lato della domanda (scuola, docenti, studenti), sia del lato dell'offerta (industria dei contenuti ed editori) e la promozione dell'incontro tra tali soggetti, condizione necessaria per rendere pratica abituale l'utilizzo delle nuove tecnologie nelle attività didattiche ed avviare il mercato dei contenuti digitali.

La portata dell'intervento ha richiesto la predisposizione di un accurato studio di fattibilità e ha fatto sì che l'implementazione del progetto sia stata configurata su un orizzonte temporale di due/tre anni (2005-2007), con una fase di avvio al primo anno presso un campione di scuole ed una progressiva estensione a tutte le scuole delle altre regioni.

All'interno dello studio di fattibilità del “Progetto CIPE Scuola” è stato individuato un ambito di intervento relativo agli studenti svantaggiati, per il quale è stata richiesta dal Comitato di Indirizzo, costituito dal Dipartimento per l'Innovazione e le Tecnologie e dal MIUR, la realizzazione di un progetto specifico, oggetto del presente documento.

Per studenti svantaggiati si intendono non soltanto gli alunni che soffrono di disabilità di ordine fisico, sensoriale o psichico, ma anche studenti che presentano una situazione di disagio ed emarginazione sociale o culturale, compresi quindi gli stranieri.

Tale progetto, denominato "Progetto E-Inclusion", si propone di favorire l'integrazione degli studenti svantaggiati attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie, riducendone la dispersione scolastica.

L'intervento dà inoltre attuazione concreta alla Legge 4/04, denominata "Legge Stanca", sull'accessibilità ad un anno dalla sua approvazione in Parlamento e vuole rappresentare un passo concreto verso la creazione di una società dell'informazione aperta a tutti, ispirata all'esigenza di

¹ Rapporto OECD IT Outlook 2005

Scheda tecnica “Progetto *E-Inclusion*”

rispondere ai bisogni di ogni individuo, a prescindere dalla condizione sociale e dalle competenze professionali.

Il "Progetto *E-Inclusion*", volendo rispondere alle esigenze specifiche delle singole scuole che presentano studenti con diverse tipologie di disabilità e potendo sfruttare la disponibilità di alcuni prodotti presenti sul mercato, si presta ad una più rapida implementazione rispetto al "Progetto CIPE Scuola" complessivo. In particolare, l'obiettivo del "Progetto *E-Inclusion*" descritto nel presente documento è l'avvio operativo delle attività a partire dall'anno scolastico 2005/2006. Per tale motivo è stato previsto uno stralcio del presente progetto dal "Progetto CIPE Scuola" e formalizzato dalla Convenzione tra il Dipartimento per l'innovazione e le tecnologie e Innovazione Italia, stipulata il 27 luglio 2005.

L'area geografica di localizzazione dell'intervento del progetto rimangono le Regioni dell'Area Obiettivo 1 (Calabria, Sicilia, Puglia, Sardegna, Campania, Basilicata), più Abruzzo e Molise.

La presente scheda di definizione del progetto si pone l'obiettivo di delineare l'articolazione dell'intervento per le attività di competenza del Dipartimento per l'Innovazione e le Tecnologie in coordinamento con il MIUR.

Il presente documento è stato redatto sotto il coordinamento di Innovazione Italia, soggetto attuatore dei progetti finanziati nella delibera CIPE 17/2003 nell'ambito della Larga Banda, come da Convenzione Quadro stipulata in data 30 settembre 2003, tra il DIT e Sviluppo Italia. Le indicazioni presenti all'interno del documento sono il risultato di un Gruppo di Lavoro congiunto cui hanno preso parte la Direzione generale per lo studente del MIUR, DIT e Innovazione Italia.

Scheda tecnica “Progetto *E-Inclusion*”

2. Obiettivi progettuali

Il "Progetto *E-Inclusion*", il cui ambito d'intervento è ricompreso nelle direttive della Comunità Europea contenute nel Piano di Azione Europeo *e-Europe*, si propone di favorire l'inclusione nella vita scolastica degli studenti svantaggiati e l'integrazione multiculturale tramite l'accessibilità alle nuove tecnologie dell'informazione.

Lo sviluppo delle nuove tecnologie informatiche ha, infatti, permesso di rendere accessibili a tutti informazioni e servizi precedentemente inaccessibili, facilitando il superamento dei limiti strutturali e fisici che impedivano l'accesso a tali servizi ad una consistente parte della popolazione, categorie deboli, soggetti disabili, anziani, che per le loro caratteristiche erano, quindi, vincolati ad una posizione marginale nella vita sociale del Paese.

Allo stesso tempo, tuttavia, l'esperienza insegna che tali potenzialità possono essere concretizzate solo se l'approccio alle tecnologie informatiche tiene conto delle esigenze specifiche delle categorie svantaggiate, evitando che tale evoluzione tecnologica rischi paradossalmente di diventare un ostacolo al processo di inclusione o una barriera virtuale all'integrazione di una parte della popolazione, accentuando il divario già esistente con la restante parte del Paese.

Il "Progetto *E-Inclusion*" si propone quindi di affrontare il problema del corretto approccio alle tecnologie informatiche, intervenendo nell'ambito scolastico e, in particolare, nell'ambito delle attività didattiche che coinvolgono studenti svantaggiati.

Per tale progetto sono stati definiti i seguenti obiettivi:

- **favorire la riduzione del fenomeno della dispersione scolastica** degli studenti svantaggiati, facilitando il passaggio di tali studenti dalle scuole primarie e secondarie di primo grado alle scuole secondarie di secondo grado (a cui la riforma dell'ordinamento scolastico del Ministro Moratti estende l'obbligo scolastico) e garantendo l'acquisizione delle competenze di base necessarie per l'ingresso nel mondo del lavoro
- **favorire lo sviluppo di una cultura dell'attenzione alle nuove tecnologie assistive** ed informatiche, agevolando la nascita e l'accrescimento di una cultura verso le innovazioni tecnologiche e verso il loro impiego a supporto delle attività scolastiche presso la dirigenza scolastica, il corpo docente (in particolare, presso gli insegnanti su posti a sostegno) e le famiglie degli studenti svantaggiati
- **definire una metodologia di impostazione e di implementazione di progetti tecnologici** per soggetti svantaggiati al fine di diffondere presso le scuole una prassi rigorosa per lo sviluppo e l'implementazione di iniziative progettuali finalizzate all'introduzione delle tecnologie assistive ed informatiche, fornendo le conoscenze, i criteri e gli strumenti per valutare efficacemente le offerte del mercato in relazione alle reali esigenze della scuola

Scheda tecnica “Progetto *E-Inclusion*”

- **consentire la riusabilità delle iniziative progettuali più significative** e meritevoli tra le diverse scuole, favorendo la diffusione delle soluzioni tecnologiche adottate e dei percorsi formativi sperimentati rilevatisi più efficaci

3. Caratteristiche della domanda e dell’offerta

La comprensione della situazione attuale è stata analizzata sotto due aspetti:

- analisi delle caratteristiche della domanda con l’obiettivo principale di definire i bisogni delle scuole in tema di disabilità
- analisi delle caratteristiche dell’offerta con l’obiettivo principale di comprendere la tipologia di offerta di ausili hardware e software per i soggetti disabili

3.1 Analisi della domanda

L’analisi degli studenti disabili per tipologia di disabilità e tipologia di scuola evidenzia che gli studenti con disabilità psicofisica rappresentano il 93% del totale degli studenti disabili.

La disabilità psicofisica emerge come la tipologia di disabilità prevalente e tale evidenza ha guidato la definizione dell’area di intervento del "Progetto *E-Inclusion*". A tale evidenza numerica, inoltre, si aggiunge il fatto che se altri tipi di disabilità, come quella visiva ed uditiva, godono di un’offerta già ampia e definita di prodotti di sostegno, come tecnologie assistive e informatiche, lo stesso non si può dire della disabilità psicofisica, per la sua natura più complessa e per la difficile identificazione di prodotti utili ad assistere gli studenti disabili.

L’analisi dell’incidenza degli alunni disabili sul totale degli alunni per tipologia di disabilità e tipologia di scuola evidenzia come le maggiori percentuali di incidenza di alunni disabili sul totale alunni siano concentrate nelle scuole del primo ciclo (primarie e secondarie di primo grado), risultato storicamente legato alla fine della scuola dell’obbligo.

Le analisi svolte permettono di trarre alcune importanti evidenze circa l’analisi della disabilità nelle scuole. In particolare si evidenzia come:

- le tipologie di disabilità più diffuse sono quelle di carattere psicofisico, ovvero quelle circoscritte all’ambito cognitivo e motorio. Non è tuttavia ad oggi disponibile un’analisi più approfondita sui livelli di gravità delle disabilità psicofisiche.
- la distribuzione di alunni disabili, indipendentemente dalla tipologia di disabilità, si concentra prevalentemente nelle scuole elementari (scuole primarie) e secondarie di I° grado. I motivi di questa distribuzione non proporzionale sono legati a due principali fattori:

Scheda tecnica “Progetto *E-Inclusion*”

- la non obbligatorietà delle scuole materne così come le secondarie di secondo grado (precedentemente alla riforma dell'ordinamento scolastico del Ministro Moratti)
- il progressivo insorgere delle disabilità in età scolastica (alcune tipologie di disabilità non si manifestano in età prescolastica)
- l'incidenza degli studenti disabili nelle scuole delle Regioni del Sud è allineata alla media nazionale.
- la presenza dei docenti su posti di sostegno è concentrata prevalentemente nelle scuole elementari (scuola primaria) e secondarie di I° grado.

3.2 Analisi dell'offerta

L'analisi dell'offerta di strumenti e tecnologie (ausili) a supporto delle persone disabili è stata sviluppata a partire da una panoramica sul mercato italiano degli ausili, seguendo due principali passi metodologici:

- identificazione delle categorie di ausili
- raggruppamento delle aziende in base alla tipologia di ausilio offerto

Le fonti utilizzate per l'individuazione delle categorie di ausili sono state le pubblicazioni sul portale “SIVA” (www.siva.it) sulle tecnologie per le disabilità e l'autonomia, le ricerche e le pubblicazioni del portale “Superabile” dell'INAIL. Le evidenze emerse dall'analisi desk sono state inoltre validate attraverso un round di interviste ai principali attori (fondazioni).

Nell'ottica del “Progetto *E-Inclusion*”, l'analisi è stata poi focalizzata sui prodotti destinati all'addestramento delle abilità in ambito scolastico.

Secondo lo standard ISO, l'offerta tecnologica per i soggetti disabili viene classificata nelle seguenti categorie:

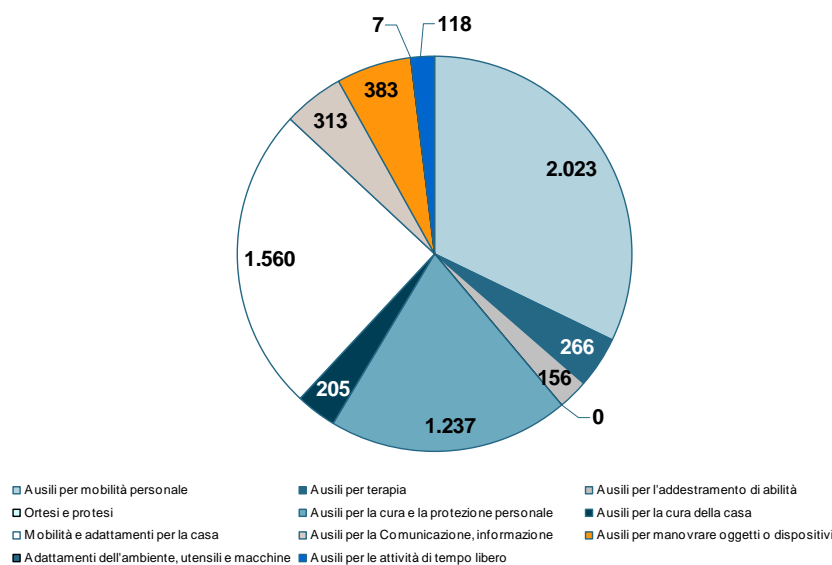
- **ausili per terapia:** ausili per la prevenzione del decubito come cuscini, materassi, traverse, protezioni, etc.
- **ausili per addestramento delle abilità:** ausili per la terapia e la rieducazione della comunicazione e per l'apprendimento di competenze cognitive, di competenze di base e di materie scolastiche
- **ortesi e protesi:** apparecchi e protesi per arti, calzature, etc.
- **Ausili per la cura e la protezione personale:** tutto ciò che rende autonomi nella cura della persona, dal vestiario agli ausili per vestirsi e svestirsi, per lavarsi, per prevenire e trattare lesioni
- **ausili per la cura della casa:** tutto ciò che rende autonomi nei lavori domestici e nel preparare e consumare i cibi
- **mobilia e adattamenti per la casa:** mobilia ed apparecchi adatti per l'autonomia domestica come seggioloni, sistemi di postura, letti, monta-scale, etc.
- **ausili per la mobilità personale:** ausili per il trasporto e la locomozione come bastoni, stampelle, tripod e quadripodi, deambulatori, carrozzine, solleva-persone, etc.

Scheda tecnica “Progetto E-Inclusion”

- **ausili per comunicazione, informazione e segnalazione:** dispositivi, macchine ed apparecchi dell'elettronica e dell'informatica per l'autonomia di comunicazione della persona disabile come apparecchi acustici, comunicatori alfabetici, etc.
- **ausili per manovrare oggetti e dispositivi:** strumenti per afferrare o manipolare altri oggetti o per il trasporto e la locomozione di persone od oggetti come stampelle, deambulatori, etc.
- **adattamenti dell'ambiente, utensili e macchine:** ausili per il miglioramento delle condizioni ambientali e di lavoro, strumenti di misura e utensili speciali
- **ausili per le attività di tempo libero:** ausili, strumenti, utensili per gioco, sport, musica, hobby

I prodotti presenti sul mercato italiano sono più di 6.000, concentrati sulle prime tre categorie di ausili: mobilità personale (33%), adattamenti per la casa (25%), cura e protezione personale (20%). La produzione di ausili a supporto dell'educazione e dell'apprendimento è limitata al solo 2%.

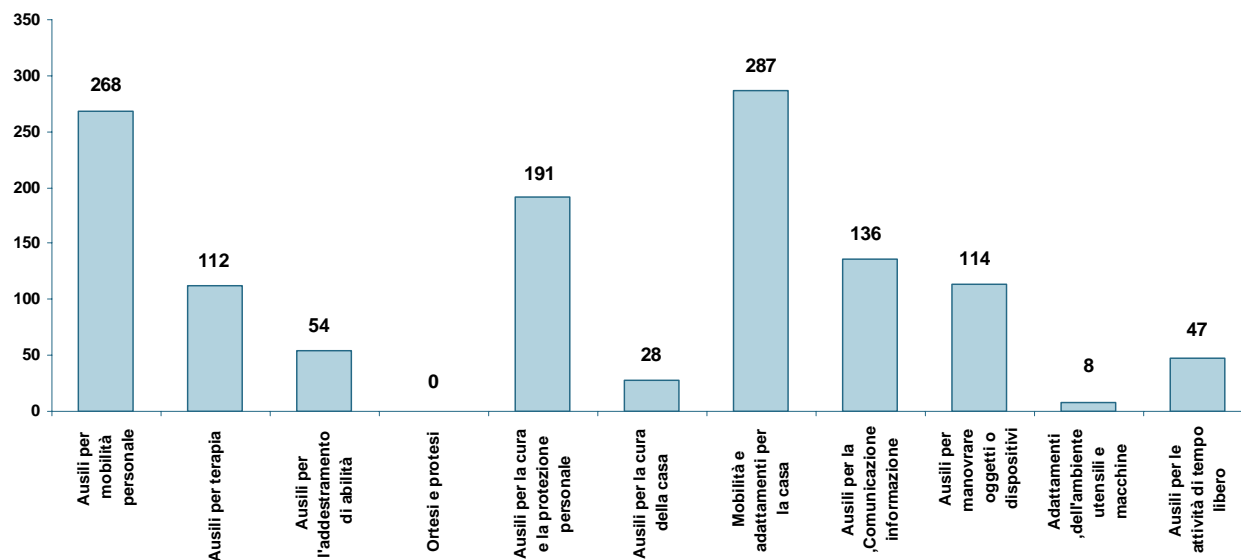
Figura 1: Fotografia della numerosità di prodotti per tipologia di ausili



Le aziende presenti sul territorio italiano risultano essere circa 1.000, un insieme di piccole e medie imprese produttrici e distributrici (di produttori internazionali) di ausili, concentrate prevalentemente nel Nord Italia (Emilia Romagna, Lombardia, Piemonte, Veneto). Tra le aziende presenti in Italia, soltanto 54 producono ausili software per agevolare l'apprendimento.

Scheda tecnica "Progetto E-Inclusion"

Figura 2: Fotografia della numerosità di aziende per tipologia di ausili



Tra i prodotti destinati all'addestramento delle abilità in ambito scolastico c'è una prevalenza di software destinati all'apprendimento e allo sviluppo di competenze cognitive, di competenze di base e di competenze scolastiche. I dati di dettaglio sono riportati nella figura seguente:

Figura 3: Classificazione degli ausili per l'addestramento di abilità

Sotto Classificazione Ausili per "Addestramento Abilità"	N°Aziende	N°Prodotti
Ausili per la terapia e la rieducazione della comunicazione	14	40
Ausili per l'apprendimento della comunicazione alternativa e aumentativa	0	0
Ausili per la rieducazione sulla continenza	6	2
Ausili per lo sviluppo di competenze cognitive	13	43
Ausili per l'apprendimento di competenze di base	11	46
Ausili per l'apprendimento di materie scolastiche	4	19
Ausili per la formazione professionale	0	1
Ausili per l'apprendimento delle arti	0	0
Ausili per lo sviluppo di competenze sociali	0	0
Ausili per l'apprendimento al controllo di dispositivi di ingresso e all'utilizzo di oggetti e dispositivi	6	6
Ausili per l'apprendimento delle attività della vita quotidiana	0	0
Totale	54	157

In particolare, tra i software per lo sviluppo dell'apprendimento e di competenze figurano principalmente i software relativi allo sviluppo di competenze quali la lettura e la scrittura di testi, la logica e la matematica.

Scheda tecnica “Progetto E-Inclusion”

Lo sviluppo delle tecnologie informatiche ha portato alla produzione di differenti tipologie di software diversamente diffusi sul mercato. Tali software si distinguono in:

- **software didattici:** software per facilitare l'apprendimento della letto-scrittura, della matematica e della logica
- **software riabilitativi:** software destinati alla programmazione di sessioni di riabilitazione che prevedono, ad esempio, la possibilità di interagire col computer per mezzo di un microfono e avere in risposta un riscontro visivo dei segnali emessi
- **software diagnostici:** software che consentono di effettuare uno screening sulla disabilità, prevalentemente sviluppati per persone con disabilità uditive
- **software emulatori:** software che emulano l'utilizzo di mouse o delle tastiere, prevalentemente destinati a persone con disabilità psicomotorie
- **software di comunicazione alternativa:** software per apprendere in modo interattivo con il supporto delle immagini la composizione di frasi elementari (*Picture Communication Symbols*)
- **software di ingrandimento:** software che permettono di configurare il video terminale del PC in maniera ottimale in base alle esigenze dell'utente ipovedente
- **software grafici:** software che consistono in sistemi di scrittura e videoscrittura per disabilità uditive e disabilità cognitive

L'approfondimento dell'offerta di alcuni produttori fa emergere, inoltre, una buona diffusione dei software didattici, riabilitativi e grafici, e una scarsa attenzione/diffusione di quelli diagnostici e di comunicazione alternativa.

In sintesi, l'analisi del mercato dell'offerta ha portato ad effettuare un serie di valutazioni sui fattori critici per l'impiego in ambito didattico delle tecnologie assistive ed informatiche per i soggetti disabili, quali:

- **binomi tecnologia-tipologia di disabilità:** l'impiego delle tecnologie assistive e delle tecnologie informatiche deve essere ponderato in base alla tipologia di disabilità a cui sono destinate:
 - Nel caso di disabilità fisico/sensoriale la tecnologia informatica (computer, internet) è un ausilio che consente di sopperire ad una funzione organica compromessa. La corretta destinazione ed impiego della tecnologia utilizzata si basa sulla verifica da parte dell'utente disabile di semplici criteri di funzionalità
 - Nel caso di disabilità cognitive, il ruolo della tecnologia è legato invece all'operatore che si serve dell'ausilio per interagire con l'utente disabile (ad esempio come strumento di riabilitazione)
- **requisiti tecnico funzionali del software:** La selezione dei software specifici per disabili richiede la verifica di alcuni requisiti tecnico-funzionali:

Scheda tecnica “Progetto E-Inclusion”

- Lo sviluppo software e la redazione dei contenuti digitali devono rispettare gli standard di accessibilità, l’impiego di soluzioni multimediali per l’erogazione dei contenuti
- Le finalità e gli obiettivi del software devono essere specificate dalle case produttrici, così come le interfacce hardware e software di base richieste, l’ambito e le restrizioni di utilizzo, qualora dall’impiego del software si possano creare disturbi a particolari tipologie di utenti disabili
- Presenza di un sistema di *tutoring* offerto dalle case produttrici che preveda servizi di formazione, consulenza e assistenza tecnica, in particolare quando è richiesta una specifica configurazione del software in funzione delle esigenze del studente disabile
- **interfaccia hardware–software:** i software non sono sviluppati per interfacciarsi su hardware o ausili standard predefiniti. Ciascun software viene progettato tenendo conto della tipologia di tecnologia assistiva e di hardware di supporto di cui necessita il disabile per potere usufruire dei contenuti del software in questione. Esistono tuttavia software che sono compatibili con i più comuni ausili quali tastiere speciali, emulatori di mouse, etc.
- **caratteristiche offerta software:** l’offerta tecnologica di contenuti digitali e software specifici per studenti disabili è ancora scarsamente sviluppata perché il settore rappresenta solo una nicchia di mercato, dove la grande maggioranza degli attori è rappresentata da aziende di medie-piccole dimensioni

4. Approccio progettuale

4.1 Schema generale

Lo studio di fattibilità ed, in particolare, le attività di analisi della domanda e dell’offerta hanno permesso di constatare la specificità e la complessità delle diverse tipologie di disabilità e di studenti stranieri presenti all’interno del mondo delle scuole.

Nel definire l’approccio progettuale da adottare per il "Progetto E-Inclusion", tali aspetti hanno portato alla considerazione che l’adozione di un approccio progettuale predefinito e standardizzato, valido per ogni ambito, mal si adatta all’obiettivo di rispondere ai bisogni concreti delle scuole e alla volontà di raggiungere risultati nel breve periodo.

A tale proposito, si è quindi preferito adottare un approccio di tipo "*bottom-up*", in cui siano le scuole stesse a definire le iniziative progettuali da mettere in campo, coerentemente con i macro-obiettivi del "Progetto E-Inclusion".

I dati relativi all’incidenza delle diverse tipologie di disabilità e l’elevata concentrazione nelle scuole primarie e secondarie di I° grado hanno poi evidenziato l’opportunità di circoscrivere l’ambito progettuale a tali scuole, al fine di ridurre il fenomeno della dispersione scolastica nel passaggio alle scuole secondarie di secondo grado.

Scheda tecnica “Progetto E-Inclusion”

Sulla base dello schema generale sopra descritto, l’approccio progettuale definito per il "Progetto E-Inclusion" prevede i seguenti passi:

- **invito a presentare un’iniziativa progettuale da parte delle scuole**, (metodo “*call for tender*”) al fine di strutturare l’intervento sulle esigenze specifiche di ogni singola scuola, evitando, quindi, una soluzione generale e poco efficace
- **presentazione da parte delle scuole di iniziative progettuali** ideate e strutturate alla luce delle esigenze dei propri studenti disabili. Per tali iniziative è richiesta la definizione di un percorso formativo personalizzato per gli studenti, in cui prevedere l’introduzione di un’opportuna combinazione di tecnologie assistive e di tecnologie informatiche a supporto delle attività didattiche
- **selezione delle migliori iniziative progettuali** proposte dalle scuole sulla base di criteri di valutazione predefiniti e finanziamento delle stesse fino ad un massimo di 20.000 Euro per iniziativa
- **implementazione delle iniziative progettuali** e monitoraggio

Tale impostazione, inoltre, non presenta come pre-requisito la verifica della disponibilità di infrastrutture informatiche presso le scuole.

Il raggiungimento degli obiettivi dei singoli progetti sarà verificato attraverso una attività di monitoraggio continuo, al fine di garantire l’efficacia degli interventi e documentare i risultati conseguiti da riutilizzare per nuove iniziative.

4.2 Contenuti delle iniziative progettuali

Affinché i contenuti sviluppati nelle iniziative progettuali ideate dalle scuole siano coerenti con gli indirizzi strategici del "Progetto E-Inclusion", queste dovranno conseguire uno o più dei seguenti obiettivi:

- favorire l’inclusione nella vita e nelle attività scolastiche nel loro complesso degli studenti svantaggiati ed incentivarne l’integrazione sociale con gli altri studenti
- aumentare l’autonomia degli studenti disabili, focalizzando le iniziative progettuali sia sull’analisi della difficoltà della persona, ma soprattutto sull’analisi delle sue potenzialità al fine di accrescerne l’autonomia tramite l’impiego delle tecnologie assistive ed informatiche
- avvicinare gli studenti svantaggiati alle conoscenze delle tecnologie informatiche
- migliorare il processo di apprendimento degli studenti svantaggiati attraverso la definizione di percorsi formativi, anche sperimentali, che prevedano l’utilizzo integrato delle tecnologie assistive e delle tecnologie informatiche nel processo didattico
- favorire l’individuazione precoce delle disabilità attraverso tecnologie personalizzate che facilitino il riconoscimento delle disabilità meno facilmente determinabili a priori, quali, ad esempio, la dislessia e l’afasia

Scheda tecnica “Progetto E-Inclusion”

- estendere l'applicazione di esperienze significative, già realizzate in ambito scolastico, al fine di valorizzarle e portarle a riferimento come progetti di eccellenza per altre iniziative future

Allo stesso tempo le iniziative progettuali devono rispettare alcuni requisiti e specifiche normative che ne garantiscono la rispondenza ai principi ispiratori del "Progetto E-Inclusion" e, più in generale, a quelli del Piano di Azione Europeo *e-Europe 2005*:

- le soluzioni tecnologiche e i relativi supporti tecnologici hardware e software da impiegare nelle iniziative progettuali devono rispondere ai requisiti di fruibilità ed essere conformi alla Legge 9 gennaio 2004, al Decreto del Presidente della Repubblica 1 marzo 2005, n. 75 “Regolamento di attuazione della legge n.4/04” e ai requisiti tecnici e i diversi livelli per l'accessibilità contenuti nel Decreto Ministeriale 8 luglio 2005;
- i supporti tecnologici hardware e software da impiegare nelle iniziative progettuali devono essere prodotti referenziati, collaudati e già presenti sul mercato
- le iniziative progettuali devono tener conto dell'autonomia di utilizzo delle tecnologie da parte degli studenti disabili. L'utilizzo delle tecnologie informatiche avanzate, quali, ad esempio, alcuni software didattici specifici, è vincolato alla tipologia di tecnologia assistiva disponibile ed interfacciabile con tali software ed alla capacità di utilizzo degli studenti disabili di tali tecnologie assistive oltre che delle tecnologie informatiche di base
- le iniziative progettuali devono prevedere la “Conversione Equivalente” dei contenuti digitali. Qualora non sia possibile convertire integralmente per particolari tipologie di disabilità i contenuti digitali da impiegare nelle iniziative progettuali, questi devono almeno rispettare i criteri di “conversione equivalente” del testo o del contenuto originario

4.3 Modalità di monitoraggio delle iniziative

Per tutte le iniziative progettuali proposte dalle scuole e selezionate tra le iniziative da sostenere nell'ambito del "Progetto E-Inclusion" è prevista una attività di monitoraggio che si propone di:

- verificare il grado di raggiungimento degli obiettivi dei singoli progetti proposti dalle scuole rispetto agli obiettivi preventivati. A tale proposito le scuole finanziate dovranno predisporre periodicamente un report di stato avanzamento delle attività
- documentare i risultati raggiunti e le criticità dei singoli progetti realizzati al fine di favorire futuri riutilizzi delle iniziative più significative (“*best practice*”)
- verificare ed archiviare la documentazione progettuale e rendicontare le attività svolte dalle scuole

Per lo svolgimento di tale attività è previsto **sia il coinvolgimento di Innovazione Italia** (ente attuatore del progetto), **sia il coinvolgimento di un soggetto esterno** a mezzo di gara ad evidenza pubblica incaricato di monitorare l'avanzamento dei singoli progetti delle scuole.

Scheda tecnica "Progetto E-Inclusion"

5. Risultati Attesi

Il "Progetto E-Inclusion" si propone di perseguire nel corso del prossimo anno scolastico (2005/2006) i seguenti risultati:

- **finanziamento di circa 110 iniziative particolarmente innovative** presentate da scuole primarie e secondarie di primo grado delle Regioni del Sud del valore massimo di **20.000 Euro IVA esclusa ad iniziativa (24.000 Euro Iva inclusa)** e per un importo complessivo pari a **2,200 Milioni di Euro Iva esclusa (2,640 Milioni di Euro Iva inclusa)**.
- **facilitare l'integrazione di circa 800-1.200 studenti** svantaggiati presenti nelle scuole delle Regioni del Sud, ipotizzando di coinvolgere le scuole con almeno 5 alunni disabili
- **offrire un supporto a circa 400-600 docenti su posti di sostegno**, impegnati nell'insegnamento agli studenti svantaggiati

Lo svolgimento dell'attività di monitoraggio consentirà inoltre di:

- individuare le esperienze di maggior successo, da segnalare come "*best practice*"
- mappare le attrezzature ed i supporti informatici ed assistivi dati alle scuole (nella forma del comodato d'uso gratuito), da riutilizzare in altre esperienze, una volta completata la necessità della singola scuola con quella particolare forma di disabilità