



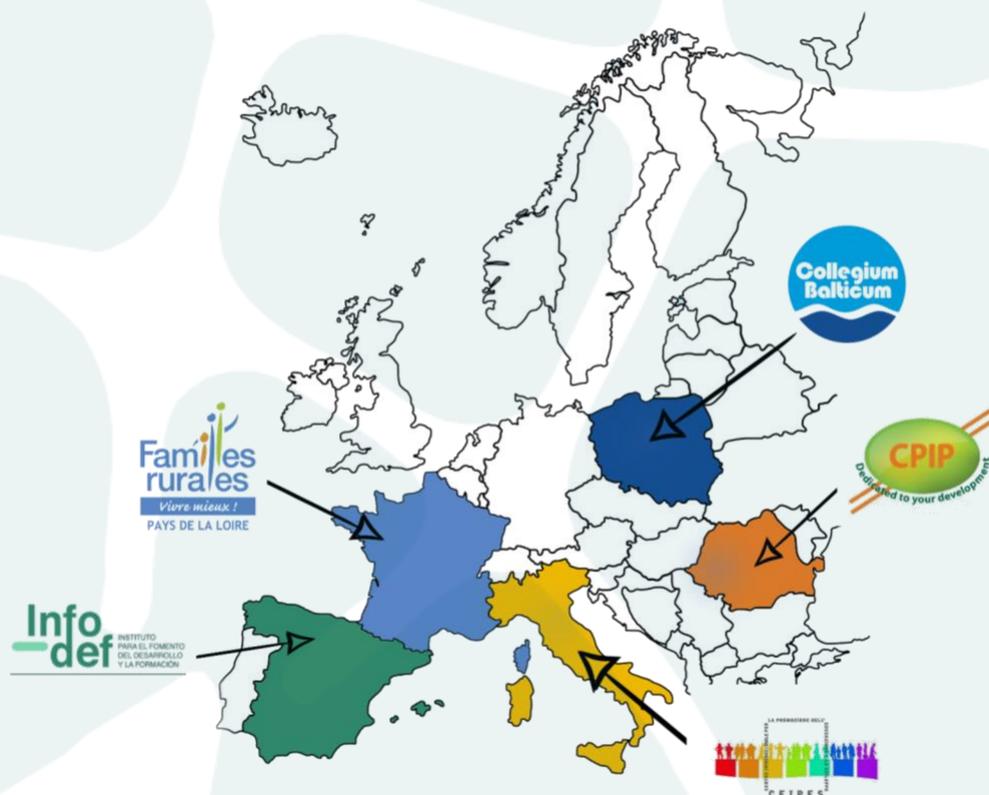
DIGITAL-S progetto n° 2017-1-FR01-KA204-037299

Progetto Erasmus+ - partnership strategica

Guida Professionale e Metodologica sulle ICT per formatori con poca esperienza:

Sperimentazione dell'apprendimento digitale per allievi adulti provenienti da
aree rurali

Lezioni da 5 paesi dell'UE



<https://digitalsinruralareas.wordpress.com/>



Colophon

Titolo Guida Professionale e Metodologica sulle ICT per formatori con poca esperienza: Sperimentazione dell'apprendimento digitale per allievi adulti provenienti da aree rurali
Lezioni da 5 paesi dell'UE

Editors Alexandra DESPRES, Marion AMY, Fulvio GRASSADONIO, Alessia DI FRANCESCA, Rodica PANA, Ana-Maria TANASE, Beata MINTUS, Anna KOWALIK-CONDER, Jesús BOYANO, Federico CAMPOS

Ringraziamenti speciali CAFOC of Nantes, Pays de la Loire region, France

Questa guida è parte del progetto DIGITAL-S

Il progetto è stato realizzato con il sostegno finanziario della Commissione Europea nell'ambito del programma ERASMUS+

Progetto Erasmus+ n° 2017-1-FR01-KA204-037299

www.digitalsinruralareas.wordpress.com

© Familles Rurales (Angers, Francia); Collegium Balticum (Szczecin, Polonia); CPIP (Timișoara, Romania); INFODEF (Valladolid, Spagna); CEIPES (Palermo, Italia); **Settembre 2019**

Tutti i diritti riservati. Parti di questa pubblicazione possono essere riprodotte, archiviate o trasmesse in qualsiasi forma in condizioni rigorose di citazione di fonti, editori o autori.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

“Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.”



Questa guida è rivolta a formatori ed educatori desiderosi di estendere e sviluppare le loro conoscenze e consapevolezza nel campo della formazione digitale, in particolare attraverso l'utilizzo di una piattaforma di e-learning.

L'output riguarda l'implementazione di metodi pedagogici innovativi con l'aiuto della tecnologia digitale nel campo dell'apprendimento permanente e dell'educazione degli adulti.

Le attività di formazione sulle competenze digitali di base sono sviluppate da 15 formatori vicini alle esigenze di oltre 250 allievi adulti e svantaggiati provenienti da aree rurali che hanno preso parte a questa sperimentazione.

L'obiettivo è di mostrare i vantaggi dell'e-learning e della tecnologia digitale sia ai formatori professionisti sia ai target group del progetto ovvero: adulti provenienti da aree rurali.

Grazie a questa guida, i formatori avranno l'opportunità di:

- Intraprendere un reale cambiamento dei propri approcci metodologici e d'apprendimento.
- Raccogliere strumenti e fonti d'informazione pertinenti ed efficienti per compiere il primo passo ad una transizione al digitale fluida e corretta.

Indice

1. SVILUPPARE LE INNOVAZIONI PER GENERARE UN'IMPATTO SUI SULLE COMPETENZE DEI FORMATORI E DEGLI STUDENTI ADULTI PROVENIENTI DALLE AREE RURALI	5
2. SFIDE E PROSPETTIVE DELL'APPRENDIMENTO DIGITALE.....	6
1.1. Opportunità e offerte dell'apprendimento digitale.....	6
1.2. Strumenti dell'apprendimento digitale.....	8
1.3. Glossario utile.....	11
1.4. Alla scoperta della piattaforma Moodle	13
1.5. Ostacoli per gli allievi adulti e il ruolo di formatore	14
1.6. Raccomandazioni per la formazione nelle competenze digitali.....	16
3. PANORAMICA GENERALE DEI GRUPPI TARGET COINVOLTI	20
3.1. Francia	21
3.2. Polonia.....	21
3.3. Romania	22
3.4. Spagna.....	23
3.5. Italia.....	23
4. ATTIVITÀ FORMATIVE CONCEPT & DESIGN	24
4.1. DIGITAL-S un approccio pedagogico.....	24
.....	31
4.2. Preparazione del programma formativo	32
4.3. Il processo valutativo.....	38
4.4. Processo di certificazione	41
5. DIGITALIZZAZIONE DEL PROGRAMMA FORMATIVO NELLA PIATTAFORMA MOODLE	43
5.1. Il processo di digitalizzazione	43
5.2. Strumenti e attività impiegate	45
5.3. Proprietà intellettuale e protezione dei dati	
6. LANCIO E VALUTAZIONE DELLA SPERIMENTAZIONE	48

6.1.	Risultati quantitativi: indicatori di successo	49
6.2.	Competenze digitali acquisite dagli allievi	50
6.3.	Risultati qualitativi: valutazione della soddisfazione degli allievi adulti.....	51
6.4.	Prospettive dei formatori sulla sperimentazione di DIGITAL-S.....	53
7.	RACCOMANDAZIONI DA SEGUIRE PER IL SUCCESSO DELLE ATTIVITÀ DI E-LEARNING	56
7.1.	Raccomandazioni sul TARGET GROUP.....	56
7.2.	Raccomandazioni sugli OBIETTIVI E I CONTENUTI DELL'APPRENDIMENTO	57
7.3.	Raccomandazioni sulla MEDIAZIONE TECNOLOGICA	57
7.4.	Raccomandazioni sul CONTESTO DI APPRENDIMENTO	58
8.	CONCLUSIONI	58
	ALLEGATI.....	60

Allegato 1 - DIGITAL-S questionario sul profilo delle ICT e l'uso da parte di allievi adulti

Allegato 2 - DIGITAL-S piano della sessione formativa (fase 1: attività formativa primaria)

Allegato 3 - DIGITAL-S piattaforma di E-learning, guida per l'utente

Allegato 4 - DIGITAL-S linee guida per la piattaforma E-learning per i formatori

La presente e-guida contiene dei collegamenti URL per accedere ai corsi e-learning sviluppati sulla piattaforma Moodle del CEIPES.

Passo 1 - Clicca sul link in basso per accedere alla piattaforma Moodle

<http://elearning.ceipes.org/login/index.php>

Per maggiori informazioni, vedi allegato 4 - linee guida per la piattaforma E-learning per i formatori.

1. SVILUPPARE LE INNOVAZIONI PER GENERARE UN'IMPATTO SUI SULLE COMPETENZE DEI FORMATORI E DEGLI STUDENTI ADULTI PROVENIENTI DALLE AREE RURALI

In un mondo dematerializzato in cui l'utilizzo di un computer e di Internet diventa un prerequisito essenziale da padroneggiare, il progetto DIGITAL-S ha l'ambizione di sviluppare e promuovere una delle 8 competenze chiave europee ovvero quella digitale.

A tal fine, il progetto europeo sostiene e fornisce strumenti ai formatori con scarse competenze digitali nel campo della formazione. Offrendo loro, l'opportunità di stare al passo con la costante evoluzione delle ICT (Information and Communication Technologies) integrandole nel proprio processo formativo.

Allo stesso modo, l'altro gruppo target del progetto costituito dagli studenti adulti provenienti da aree rurali (principalmente con background svantaggiati) con esigenze specifiche verrà offerta l'opportunità di migliorare o acquisire le proprie competenze digitali. In effetti, saper usare un computer e riuscire a raggiungere tutte le informazioni contenute in Internet è diventato un dovere sia come cittadini sia nel momento in cui si è alla ricerca di un lavoro.

Scopri di più sul progetto Europeo cliccando il seguente link:

<https://digitalsinruralareas.wordpress.com/>



2. SFIDE E PROSPETTIVE DELL'APPRENDIMENTO DIGITALE

1.1. Opportunità e offerte dell'apprendimento digitale

Internet ha cambiato tutto. Tuttavia, il potenziale dell'apprendimento digitale non è stato ancora pienamente realizzato. Oggi, ci sono molte sfide associate all'apprendimento digitale che a malapena diversi decenni fa potevano essere pensate.

Le recenti innovazioni tecnologiche hanno creato molte nuove opportunità per servire meglio gli studenti tradizionalmente svantaggiati. Forse il vantaggio più significativo degli strumenti dell'apprendimento digitale è la capacità di poter personalizzare l'apprendimento. Anni fa, un insegnante poteva solo sognare di avere la capacità di progettare un curriculum che fosse perfettamente adatto alle abilità, ai deficit e alle preferenze di ogni singolo studente della classe.

La crescente velocità e disponibilità dell'accesso a Internet può ridurre molti dei vincoli geografici che svantaggiano gli studenti.

Le risorse disponibili su Internet, ad esempio, sono ugualmente disponibili per tutte le scuole e per tutti gli studenti. Inoltre, l'accesso a Internet ha un costo uguale in tutte le scuole, istituzioni di IFP o organizzazioni indipendentemente dal paese in cui vivono gli studenti. Una delle possibilità ad esempio è che gli studenti, grazie ad Internet possono accedere a video online che forniscono istruzioni su una vasta gamma di argomenti a vari livelli di abilità e partecipare a videoconferenze in tempo reale con formatori o tutor situati in un altro paese (o persino un altro continente).



Rodica Pana, direttrice del CPIP durante l'evento di formazione dello staff tenutosi a Timișoara, Romania nel maggio 2018

In secondo luogo, l'evoluzione di diversi tipi di tecnologia ha permesso agli studenti di approcciarsi ad una formazione assistita dalla tecnologia. Al momento esistono centinaia di applicazioni che possono essere usate efficacemente dagli studenti per fortificare le proprie capacità di apprendimento.

Inoltre, se vogliamo dare un'occhiata più da vicino, i progressi nella tecnologia dell'intelligenza artificiale consentono ai formatori di differenziare le lezioni, fornendo loro un ulteriore supporto e materiale adatto allo sviluppo degli studenti le cui conoscenze e abilità sono molto al di sotto o al di sopra della media. Gli ultimi sistemi di tutoraggio "intelligente" sono in grado non solo di valutare le attuali debolezze di uno studente, ma anche di diagnosticare il motivo per cui gli studenti commettono determinati errori. Queste tecnologie potrebbero consentire ai formatori o agli insegnanti di raggiungere meglio gli studenti lontani dagli standard della propria classe, avvantaggiando così gli studenti con una preparazione più scarsa.

Queste tecnologie sono facilmente adattabili in modo tale da poter raggiungere più studenti. Proprio come un libro di testo ben scritto, un'applicazione software educativa ben progettata o una lezione online può raggiungere lo studente non solo nella singola classe ma in tutto lo stato o il paese.

Anche se la tecnologia è in continua evoluzione, è necessario strutturare al meglio questi strumenti digitali. Alcune sfide da affrontare in questo tipo di percorso di apprendimento sono:



Motivazione dello studente

- Le tecnologie possono aiutare gli studenti più emarginati, grazie alla personalizzazione del materiale o attraverso il gioco, aiutando studenti svogliati o con scarso rendimento. In ogni caso queste tecnologie aiutano a ridurre le sviste degli studenti, particolarmente dannose per gli studenti poco motivati o che ricevono uno scarso supporto scolastico a casa.



Capacità sociali

- Gli approcci che rinunciano all'interazione interpersonale sono incapaci di poter insegnare determinate cose. L'apprendimento in generale è un'attività sociale. Mentre un "tutor intelligente" è in grado di aiutare lo studente nei concetti matematici, potrebbe non essere in grado di aiutare lo studente nell'analisi di un testo letterario o su un dibattito riguardante l'etica.

È necessario pensare a questi nuovi metodi di apprendimento come uno strumento da utilizzare assieme alle tecniche tradizionali. È importante rendersi conto che le tecnologie possono essere utilizzate in sostituzione o in combinazione alle risorse già presenti. Nella sostituzione, sono forze intrinsecamente equalizzanti. Ad esempio, contenuti online ben progettati e ben strutturati potrebbero fornire un supporto critico a un insegnante alle prime armi che è troppo occupato per produrre gli stessi materiali coerenti e coinvolgenti che alcuni insegnanti più esperti, invece, possono creare.

Tuttavia, in alcuni casi può essere più appropriato pensare alle tecnologie come complementari, ad esempio, quando si richiede l'implementazione di insegnanti qualificati o studenti con maggiore esperienza. In questi casi, le tecnologie devono essere accompagnate dalle risorse tradizionali affinché ne possano beneficiare anche gli studenti con più difficoltà.

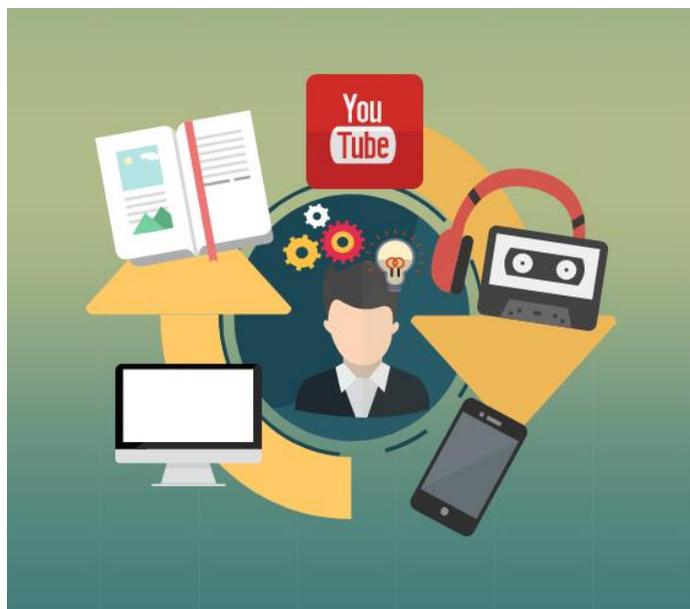
Infine, anche con la migliore implementazione, è probabile che l'apprendimento digitale avvantaggi gli studenti in modo diverso, secondo le circostanze personali e di quelle scolastiche.

1.2. Strumenti dell'apprendimento digitale

Come impariamo e ricordiamo? Questa visione dell'apprendimento è la prospettiva di elaborazione delle informazioni, che considera l'apprendimento come un cambiamento nella conoscenza della nostra memoria immagazzinata. Quando prestiamo attenzione agli input nel nostro registro sensoriale, le informazioni diventano parte della nostra memoria di lavoro (a breve termine). Se vogliamo conservare queste informazioni, bisogna codificarle come schemi nella nostra memoria (a lungo termine).

I formatori possono aiutare gli studenti nell'elaborazione delle informazioni al fine di organizzare nuovi input, collegandoli alle loro conoscenze esistenti e utilizzando supporti di memoria per recuperare informazioni. Per facilitare questi processi è possibile utilizzare dei software come risorse per l'apprendimento digitale.

Le risorse per l'apprendimento digitale supportano l'elaborazione delle informazioni aiutando gli studenti a sviluppare rappresentazioni mentali attraverso un mix di elementi multimediali.



Le risorse per l'apprendimento digitale includono contenuti e attività di apprendimento. Combinano elementi multimediali tra cui testo, immagini, video e audio per presentare informazioni.

L'attenzione e l'impegno dello studente con queste risorse aiuta a elaborare le informazioni nella memoria di lavoro. Quando gli studenti interagiscono in modo significativo con le informazioni multimediali, le codificano nella memoria a lungo termine. Queste interazioni potrebbero comportare attività di apprendimento all'interno della risorsa digitale stessa e/o come lezione creata dall'insegnante. Tuttavia, non tutte le informazioni presentate in forma multimediale supportano l'apprendimento. Perché l'apprendimento avvenga, le risorse stesse devono essere progettate utilizzando solidi principi educativi e devono essere intenzionalmente integrate nell'esperienza di apprendimento da parte dell'insegnante. La teoria educativa fornisce indicazioni sia per la progettazione delle risorse sia per come un insegnante può utilizzare al meglio tali risorse con gli studenti. Gli strumenti digitali sono software e piattaforme che possono essere utilizzate con computer o dispositivi mobili per poter lavorare con testi, immagini, audio e video.

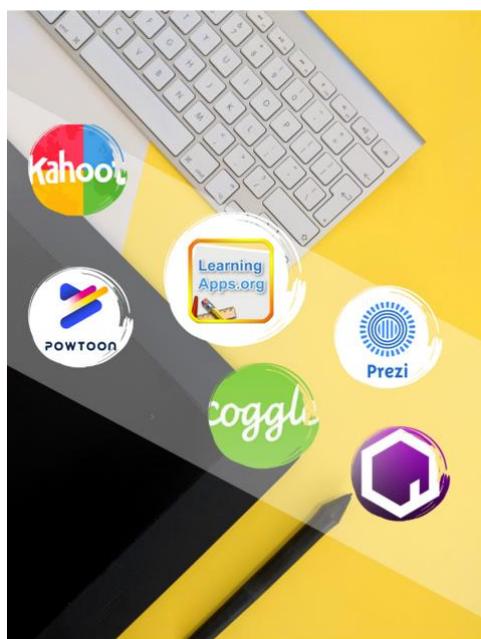
Questi strumenti possono includere programmi per l'editing di materiali digitali (ad es. Audio, video) e piattaforme per la collaborazione e la condivisione di risorse. Molti strumenti progettati per altri campi dell'educazione, o non specificatamente a fini educativi, sono comunque adatti per lo studio delle lingue. Allo stesso modo, insegnanti di lingue possono utilizzare questi strumenti in altri campi come ad esempio:

Nome	Presentazione	Website
Kahoot!	<p>“Kahoot!” è una piattaforma di apprendimento basata sul gioco, utilizzata nelle scuole e in altre istituzioni educative. È composto da giochi di apprendimento, quiz a risposta multipla accessibili via web, per rivedere le conoscenze degli studenti, per la valutazione formativa o come pausa dalle attività tradizionali in classe. Tutti i giocatori si connettono utilizzando un PIN di gioco generato mostrato nella schermata comune e utilizzano un dispositivo per rispondere alle domande create da un insegnante, un formatore o un'altra figura.</p>	<p>https://create.kahoot.it/register</p>
Powtoon	<p>Powtoon è un software di animazione sul Web che consente agli utenti di creare presentazioni animate manipolando oggetti pre-creati, immagini importate, musica fornita e voice over creati dall'utente. Powtoon utilizza un motore Apache Flex per generare un file XML che può essere riprodotto nel visualizzatore online Powtoon, esportato su YouTube o come file MP4.</p>	<p>https://www.powtoon.com/home/</p>
LearningApp	<p>LearningApps.org è un sito Web che offre agli insegnanti l'opportunità di creare le proprie applicazioni. Gli insegnanti possono creare più di 20 tipi di app, ad esempio giochi di memoria, ricerca di parole o parole crociate. Inoltre, dopo essersi registrati, possono creare lezioni per gli studenti e monitorare i loro progressi. L'app può essere utilizzata come parte della lezione, può coinvolgere tutta la classe o singoli studenti (dipende dall'attrezzatura della classe) oppure l'insegnante può chiedere agli studenti di farlo come compito per casa.</p>	<p>https://learningapps.org/</p>
Coggle	<p>Coggle è un software online per la creazione e la condivisione di mappe concettuali e diagrammi di flusso. Si tratta di un'applicazione gratuita sul web che consente a un individuo o un team di prendere appunti, fare brainstorming, pianificare o documentare un'idea, una ricerca, un rapporto o qualsiasi altra impresa creativa. Gli aggiornamenti e i salvataggi vengono effettuati in tempo reale. È un modo semplice e chiaro per condividere e comprendere informazioni complesse, uno spazio di lavoro condiviso per aiutare gruppi e team a lavorare in modo più efficace.</p>	<p>https://coggle.it/</p>
Prezi	<p>Prezi è uno strumento per la creazione di presentazioni online (chiamato prezis in breve). Prezi è simile ad altri software di presentazione come Microsoft PowerPoint, ma offre alcune caratteristiche uniche che lo rendono una buona alternativa. Negli ultimi anni è diventato popolare sia nelle scuole che nelle aziende.</p>	<p>https://prezi.com</p>
SAP AppHaus	<p>È un toolkit sviluppato da SAP AppHaus per creare storyboard. Gli storyboard sono un modo efficace per mostrare il valore delle idee e delle visioni di un prodotto nel proprio contesto di utilizzo. Permette ai leader aziendali e ai professionisti di tutti i settori di modellare le proprie idee e scenari sotto forma di storie illustrative divertenti senza la necessità di raffinate capacità di disegno. È molto utile usarlo nell'ambiente di apprendimento per aiutare studenti e insegnanti a spiegare meglio le proprie idee. “Scene” include una serie di illustrazioni predefinite per creare una trama visiva.</p>	<p>https://experience.sap.com/designservices/approach/scenes</p>

- Per preparare materiale didattico e assegnare compiti a casa;
- Per raccogliere parti di un lavoro degli studenti e fornire feedback;
- Per razionalizzare altri aspetti della propria vita professionale.

Gli strumenti digitali sono pertinenti perché possono essere utilizzati per adattare le risorse digitali al fine di fornire input atti a essere utilizzati in classe.

Gli editor di audio e video consentono, ad esempio, agli insegnanti di concentrarsi su alcune parti di una registrazione più lunga. Allo stesso modo, sia le fonti orali che testuali possono essere adattate per attività di comprensione, usando strumenti di trascrizione e collegamenti ipertestuali con riferimenti a dizionari o enciclopedie.



Elenco di strumenti digitali gratuiti, open source e utili per l'organizzazione di attività di apprendimento

1.3. Glossario utile

Sono lontani i tempi in cui l'istruzione a distanza e online stava solo iniziando a diventare più visibile e di facile accesso, aumentando la curiosità degli studenti. Oggi, l'apprendimento online è popolare quanto l'apprendimento nelle scuole, molti studenti, infatti, preferiscono questa possibilità, più flessibile ed economica.

Ma poiché l'apprendimento a distanza è diventato in qualche modo un percorso più consolidato, si sono evoluti anche una varietà di termini ad esso collegati, descrivendo i diversi modi in cui è possibile seguire un corso di formazione in remoto: apprendimento a

distanza, e-learning, apprendimento online, apprendimento misto. Di seguito un piccolo glossario che elenca i nomi o le espressioni più frequenti utilizzate nel campo dell'e-learning che possono aiutarti a comprendere meglio la differenza tra i differenti concetti.

Nome	Significato
Apprendimento online	Nell'apprendimento online, l'elemento chiave è l'uso di Internet. Si riferisce all'idea di utilizzare strumenti online per l'apprendimento. Fondamentalmente, un corso online implica una distanza tra te e i tuoi insegnanti. Lezioni frontali, esercizi, prove sono tutti realizzati attraverso le piattaforme virtuali.
Apprendimento misto	L'apprendimento misto è una combinazione di apprendimento a distanza e apprendimento tradizionale in classe. Fondamentalmente, si ha un programma (più o meno) fisso in è possibile frequentare una parte delle lezioni in classe. Tuttavia, la maggior parte dei corsi sarà online, consentendo di svolgere corsi ed esercizi online.
E-learning	L'e-learning in genere si riferisce all'interazione online tra uno studente e l'insegnante. Fondamentalmente, si riceve la formazione attraverso un supporto online, anche se l'insegnante si trova nello stesso edificio. L'e-learning può essere utilizzato sia in classe sia online. Inoltre, può essere utilizzato per simulare e intensificare situazioni di apprendimento basate sul lavoro.
Apprendimento a distanza	L'apprendimento a distanza è spesso usato come sinonimo di apprendimento online. Perché la diversa formulazione allora? Perché è stato inizialmente introdotto per attirare studenti da tutto il mondo. È così che ad esempio è diventato possibile per gli studenti europei, frequentare facilmente un college americano ed essere uno studente internazionale senza doversi spostare fisicamente.

1.4. Alla scoperta della piattaforma Moodle

Lo sviluppo di attività di e-learning richiede l'uso di una piattaforma di e-learning o Open Learning a distanza, come la piattaforma Moodle. Questa è una piattaforma open source utilizzata in campo educativo per condividere e scambiare informazioni. È uno strumento di supporto per le attività didattiche tradizionali. Attualmente è la piattaforma di e-learning più utilizzata al mondo e conta milioni di utenti in centinaia di paesi.

Per capire esattamente come funziona Moodle e di cosa si tratta, è sufficiente pensare a un'aula virtuale; immagina solo uno spazio in cui l'insegnante inserisce appunti e altro materiale, pubblica comunicazioni riguardanti programmi e la gestione della classe, gestisce prove ed esercitazioni. Il suo utilizzo è concepito per tutti i corsi di formazione che prevedono la condivisione di risorse, lavori di gruppo e scambi, con la partecipazione attiva degli utenti.



Moodle è un ambiente per l'apprendimento dinamico e modulare. È possibile scaricare il software tramite il seguente link:
<https://download.moodle.org/>

Moodle si basa su un modello educativo che sfrutta appieno il potenziale del networking. Il software funziona in modo abbastanza semplice e intuitivo; può essere installato su qualsiasi computer con PHP e un database SQL. Una volta completata l'installazione, viene impostato il portale Web. Innanzitutto, vengono definiti i ruoli, che possono essere quelli di insegnante, studente, amministratore, utente certificato, ecc. Ogni ruolo ha determinate funzioni, come la valutazione e il monitoraggio delle attività, e gode di determinati privilegi, che cambiano a seconda del contesto assegnato. Gli amministratori e gli insegnanti hanno accesso alle impostazioni del portale. L'insegnante personalizza il proprio corso scegliendo un titolo e una data d'inizio. Ogni corso inserito online è collegato a una password, che deve essere fornita agli utenti per l'accesso.

Le risorse su Moodle sono di diverso tipo; cartelle, file, URL, ecc. Le attività consistono in database in cui gli studenti possono inserire dati, test, chat e forum di approfondimento, glossari, feedback, raccolte di pagine Web e molto altro. Moodle rappresenta un sistema interattivo e dinamico, attraverso il quale le lezioni diventano un processo d'interazione e scambio.

Moodle rappresenta una vera rivoluzione nel campo dell'istruzione e ha permesso di estendere il potenziale della rete anche nelle scuole e nelle università. Ha creato un nuovo metodo di apprendimento e presenta numerosi vantaggi: gli studenti hanno l'opportunità di pianificare lo studio seguendo i corsi online in base alle loro esigenze, mentre gli insegnanti possono approfondire gli argomenti trattati in classe e al contempo interagire con gli studenti.

Il modello pedagogico utilizzato consente agli studenti di essere parte integrante del corso. Questi ultimi non solo hanno l'opportunità di valutare, ma possono anche commentare e dare suggerimenti. È un sistema open source, completamente gratuito attraverso il quale gli utenti possono mettersi in contatto e scambiare informazioni tra di loro. Rappresenta un nuovo modo di apprendere in cui gli studenti non sono più passivi, ma attori diretti del processo educativo. Possono collaborare con gli insegnanti nella creazione e costruzione del corso; un sistema flessibile e dinamico che si adatta alle esigenze di tutti e consente di sfruttare in modo eccellente il potenziale della rete.



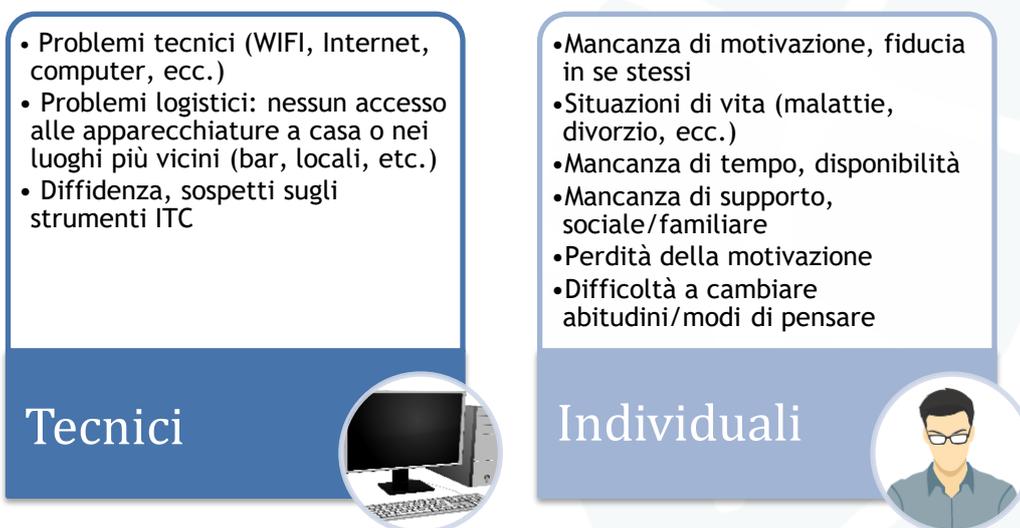
Alcuni formatori (INFODEF) alla scoperta della piattaforma Moodle durante l'incontro di formazione a Timișoara, Romania (maggio 2018).

Con la rivoluzione digitale e l'espansione dell'industria 4.0, la domanda di professionisti specializzati è aumentata. Le organizzazioni, oggi più che mai, hanno bisogno di professionisti che sappiano capire e creare valore dal digitale.

Un uso adeguato delle tecnologie digitali migliora la diffusione d'informazioni e conoscenze. Oggi, tuttavia, esistono ancora persone che non hanno accesso alle tecnologie o che le usano senza un'adeguata coscienza critica. A livello educativo a volte nemmeno gli insegnanti sono formati sull'uso di questi nuovi media in ambito formativo.

Il lavoro analitico della sperimentazione DIGITAL-S ha identificato che, sulla base dei gruppi target selezionati, allievi adulti provenienti da aree rurali, sono presenti molti ostacoli che non consentono l'acquisizione delle competenze digitali in modo semplice.

Di seguito sono elencate le due categorie:



La figura del formatore è importante per superare questi ostacoli. Essendo il formatore un leader, lui o lei è un esperto nella gestione del gruppo e nello stimolare lo sviluppo dei partecipanti. I membri del gruppo generalmente riconoscono di essere professionalmente competenti e questo rende più semplice stabilire regole importanti per una formazione manageriale di successo. La posizione di formatore, come esperto, oltre a consentirgli di stabilire determinate regole di comportamento, consente di intervenire (o non intervenire) per guidare i partecipanti al rispetto delle regole (direttamente o indirettamente).



Alessia Di Francesca, formatrice del CEIPES, durante la precedente sessione di formazione del 25 settembre 2018 (Italia)

1.6. Raccomandazioni per la formazione nelle competenze digitali

L'accesso alla tecnologia non costituisce un fine in sé, se non sia supportato con approcci pedagogici appropriati. In un contesto di attività di formazione erogate con una piattaforma e-learning, è essenziale assicurarsi che agli studenti adulti sia data l'opportunità di effettuare una transizione sicura e riuscire ad apprendere meglio negli ambienti online.

In particolare, i formatori devono conoscere i fattori che influenzano la comprensione dei contenuti online da parte degli studenti, come percepiscono e seguono il programma online e come valutano la sua rilevanza. Da qui, l'importanza della pianificazione pedagogica, delle strategie di attuazione, di presenza, attraverso le interazioni e i feedback.

Il formatore può prendere in considerazione i vantaggi di iniziare le attività di formazione, comprese le quelle frontali in aula tra gli studenti, per innescare una dinamica di gruppo costruttiva. Lo slancio derivante da questa precedente sessione di allenamento stimolerà il pensiero e le risposte da parte degli studenti.

a) Dai il Benvenuto agli studenti

Assicurati che gli studenti si sentano a proprio agio (senza stress o paure) in un ambiente sicuro e amichevole

Assicurati di usare parole semplici e facili da capire per tutti gli studenti

Assicurarsi che gli studenti siano a conoscenza delle competenze digitali di base che potranno avere a seguito della formazione



Il 25 settembre, l'organizzazione CEIPES ha tenuto la prima sessione di formazione del progetto DIGITAL-S sulle Madonie presso il MYC- Madonie Youth Centre a Collesano

b) Presentazione della formazione sull'e-learning

Usa parole semplici e informa i gruppi target specifici sulle "soluzioni digitali" per quanto riguarda il miglioramento delle loro esigenze in termini di competenze digitali

Spiega in parole semplici cos'è "l'e-learning", come funziona e come può aiutare gli studenti nell'attività quotidiana. Assicurati di renderli curiosi!

Spiega i contenuti formativi e fai attenzione al comportamento (reazione) degli studenti mentre parli (sono stressati? Stanno parlando l'uno con l'altro? Sono diventati più interessati all'argomento? Hanno iniziato a porre ulteriori domande?)

c) Coinvolgi i target group specifici

Assicurati di coinvolgere i gruppi target specifici durante la presentazione della formazione. (Offri loro la possibilità di sentirsi importanti facendo spiegare le proprie competenze digitali: fai parlare loro!)

Come formatore, assicurati di avere sempre un atteggiamento positivo al fine di incoraggiare i gruppi target specifici a seguire i passi necessari per migliorare le proprie competenze digitali.

Verifica che alla fine delle prime attività di gruppo in presenza, tutti gli studenti adulti abbiano avuto la possibilità di stabilire una connessione con le loro emozioni attraverso un esercizio interattivo (assicurati che l'esercizio sia facile da capire e permetta loro di lavorare in gruppo).



La sessione di formazione iniziale rumena si è svolta il 24 settembre 2019 a Timișoara, in Romania. Ana Maria Tanase si è occupata di formare il target group di destinazione.

d) Valutare e condividere le esperienze

Tieni presente che il feedback del tuo gruppo di studenti sarà molto utile al fine di valutare l'offerta formativa sull'e-learning e apportare miglioramenti in base alle esigenze/bisogni degli studenti adulti.

Assicurati di annotare alla fine di questa prima attività di gruppo in presenza, la motivazione degli studenti, il loro desiderio di apprendere (o migliorare) le abilità digitali e anche se si sentono più curiosi e fiduciosi del e nel loro operato.



Foto delle attività in presenza relative alla formazione sull'apprendimento e-learning, tra cui un gruppo di volontari francesi di Familles Rurales Pays de la Loire e Marion Amy formatrice dell'organizzazione francese, Angers, settembre 2018

3. PANORAMICA GENERALE DEI GRUPPI TARGET COINVOLTI

L'offerta formativa di DIGITAL-S nel campo delle competenze digitali ha interessato diverse regioni europee tra cui Francia (Europa occidentale), Polonia e Romania (Europa orientale), Spagna e Italia (parte meridionale).

L'approccio transnazionale sviluppato attraverso un'equa distribuzione geografica dei gruppi target ha consentito di sviluppare un approccio comparato nei confronti dei formatori professionisti (gruppo target 1) e del livello di progresso e soddisfazione degli studenti adulti nelle aree rurali (gruppo target 2). Oltre alla posizione simile nelle aree rurali d'Europa, ogni gruppo di studenti adulti ha caratteristiche molto specifiche, come mostrato di seguito:



Gruppo 1

FRANCIA



Volontari di **Familles Rurales** sono poco qualificati, privi di competenze rispetto a software di base come Word, Excel e navigazione web semplice.

Gruppo 2

POLONIA



Poco qualificati e disoccupati come gli ex agricoltori della Pomerania occidentale, che lottano per trovare lavoro a causa della mancanza di competenze nelle ICT.

Gruppo 3

ROMANIA



Anziani dell'Associazione **Seniors di Timisoara**. Mancanza di competenze digitali e scarso utilizzo delle ICT.

Gruppo 4

SPAGNA



Donne, attraverso il programma **Aula Mentor**. Discriminazione multipla. Una piccola parte di non conosce le ICT che vengono scarsamente utilizzate.

Gruppo 5

ITALIA



Giovani a rischio di esclusione sociale e di fallimento scolastico. Delle aree **Madonite** con specifiche difficoltà di apprendimento.

3.1. Francia

Le aree rurali della Loira sono piuttosto numerose ed eterogenee. In effetti, la regione è caratterizzata da aree economiche attraenti e dinamiche (relativamente centrate attorno alle città lungo il fiume Loira come Angers, Saumur a est, Nantes e Saint-Nazaire a ovest vicino al mare Atlantico); e territori rurali in cui gli abitanti sono privi di lavoro, servizi pubblici e attività di vita comunitaria.

Sono due le città principali (Nantes e Angers) che offrono la maggior parte dei posti di lavoro nel settore terziario. Le aree rurali raccolgono la maggior parte delle attività del settore industriale, il che spiega perché la popolazione di questa zona ha difficoltà a gestire la tecnologia ed Internet.

I gruppi target francesi coinvolti nella sperimentazione DIGITAL-S sono volontari dell'organizzazione Familles Rurales. Sono membri attivi con alte responsabilità all'interno delle associazioni locali delle aree rurali che formano il movimento Familles Rurales.

Oggi, la normativa francese sulle organizzazioni senza scopo di lucro è complessa e causa alcuni problemi di comprensione nei confronti di presidenti e direttori delle associazioni. L'organizzazione Familles Rurales affronta questo problema supportandolo attraverso l'organizzazione di sessioni di formazione tenute in tutta la regione. Tuttavia, gli incontri faccia a faccia tra dipendenti e volontari di Familles Rurales stanno diventando sempre più difficili da gestire, la maggior parte di loro ha una famiglia e un lavoro full time da gestire e quindi vorrebbero avere più opportunità di accrescere le proprie competenze. In questo contesto, l'e-learning emerge come un'ottima soluzione.

3.2. Polonia

Il gruppo target assegnato al Collegium Balticum in Polonia è costituito da persone provenienti da aree rurali della regione della Pomerania occidentale. Come risultato dell'analisi delle esigenze del target selezionato, sembra che risultino scarse competenze digitali o comunque vorrebbero acquisirne di maggiori, a causa però della mancanza di risorse, della mancanza di tempo o di accesso a corsi, non possono farlo.

Il Collegium Balticum è una scuola privata, dove studiano anche persone provenienti da aree rurali. La maggior parte delle persone del gruppo target del progetto Digital-s sono studenti di tutte le età che hanno appena iniziato la propria carriera universitaria. Il corso

ha fornito l'opportunità per i partecipanti di sviluppare competenze digitali, conoscere l'e-learning e conoscere la piattaforma Moodle. La partecipazione al corso ha consentito inoltre ai partecipanti di conoscere gli strumenti digitali e sviluppare le competenze, acquisendo la possibilità di poter superare le barriere che la popolazione rurale dovrà affrontare in futuro. L'attuazione degli obiettivi richiede non solo determinazione, ma anche competenze specifiche.

L'e-learning e lo sviluppo delle competenze digitali offrono la possibilità di superare alcune barriere fisiche - come la distanza, l'orario di lavoro flessibile, la situazione finanziaria, la mancanza di accessibilità, le difficoltà derivanti dall'infrastruttura stradale e della comunicazione, nonché l'accesso insufficiente all'infrastruttura sociale, compreso tutto nella cura delle persone e della famiglia. L'e-learning e lo sviluppo delle competenze digitali offrono grandi opportunità per sfruttare il potenziale delle persone che vivono nelle aree rurali. Offre alle persone e all'intera società notevoli opportunità di sviluppo.

3.3. Romania

In Romania, l'invecchiamento demografico è un processo particolarmente complesso, con molteplici ripercussioni economiche e sociali. Le aree rurali della Romania devono essere incoraggiate ad essere dinamiche, attive a livello sociale, contribuendo in tal modo allo sviluppo dell'economia.

Le aree rurali sono destinate al settore industriale e la popolazione di questa zona ha difficoltà a gestire la tecnologia e Internet, in particolare gli anziani.

Per quanto riguarda il gruppo target della Romania, è rappresentato dagli anziani, la maggior parte dei quali vive in zone rurali. Gli anziani delle aree rurali sono attivi nel campo sociale - hanno una propria Associazione per anziani. Sono coinvolti in molti progetti, eventi, festival locali, ma la società sta cambiando rapidamente e necessitano di supporto professionale soprattutto per quanto riguarda le proprie competenze digitali di base per un maggior coinvolgimento nell'apprendimento a distanza.

Chiamate telefoniche regolari e incontri faccia a faccia sono stati estremamente utili per mantenere una buona collaborazione con gli anziani, per mantenerli concentrati, per ricordare e per convincerli a completare il corso sulle competenze digitali al fine di avere l'opportunità di valutare i progressi delle competenze che andavano acquisendo.

3.4. Spagna

Il target selezionato da INFODEF in Spagna è stato: donne che vivono nelle aree rurali che in Spagna subiscono diverse discriminazioni.

La maggior parte di loro non usa le ICT. I ruoli di genere sono fortemente imposti e gli stereotipi sul genere sono ampiamente e profondamente radicati. Sebbene vi siano prove della migrazione femminile dalla campagna alla città, in realtà sono solo le donne con un livello di istruzione basso a lasciare la campagna in cerca di lavoro.

Nella maggior parte dei casi, le politiche spagnole attuali cercano far focalizzare le donne delle aree rurali a focalizzarsi sul lavoro autonomo, avviare un'impresa, diventare casalinghe o assumere ruoli professionali tradizionalmente maschili, come l'agricoltura. La formazione ha aumentato l'uso delle ICT da parte delle donne e ha generato in loro autostima e motivazione.

Dall'analisi eseguita prima dell'inizio della sperimentazione DIGITAL-S, sembra che i volontari desiderino saperne di più sulle competenze e le conoscenze digitali, in particolare nel campo della protezione dei dati e degli strumenti di collaborazione online.

3.5. Italia

L'area rurale in Sicilia è composta da una moltitudine di piccoli paesi e centri situati in diverse aree della Sicilia. Le aree rurali siciliane sono caratterizzate da abbandono, scarsa economia e decadenza in qualsiasi settore commerciale e sociale. Queste aree necessitano di interventi volti a migliorare l'attrattiva dei propri territori a supporto sia del sistema imprenditoriale che delle popolazioni locali, sia per le generazioni attuali che per quelle future.

Le aree rurali siciliane dovrebbero essere mantenute vive e dinamiche, sviluppando l'economia e migliorando le risorse locali, contribuendo così a fermare i fenomeni di abbandono e spopolamento dei paesi che causano una perdita di "capitale umano" per l'intera società siciliana sia per aspetti demografici che culturali e ambientali.

Per quanto riguarda il gruppo target del progetto, ovvero i giovani delle aree rurali siciliane, presenta numerose difficoltà nella fruizione delle opportunità che fanno parte della vita quotidiana in un contesto urbano. Ogni giorno, i giovani nelle aree rurali

affrontano una serie di problemi relativi all'accessibilità delle risorse e quindi alla loro formazione, che li porta ad avere gravi conseguenze sia nell'ambiente sociale che in quello lavorativo.

Dall'analisi dei bisogni ciò che è emerso è che il target possiede poche competenze digitali e vorrebbe incentivare la propria conoscenza, ma a causa della mancanza di risorse o problemi logistici, legati al trasporto o alla mancanza di un'offerta formativa adatta non può farlo. Molti di loro vorrebbero migliorare le proprie competenze digitali per avere un curriculum più completo o per svolgere la propria attività e promuoverla online. Un altro punto di debolezza in queste aree è anche la scarsa connessione a Internet che impedisce loro di avere una formazione molto più ampia.

4. ATTIVITÀ FORMATIVE CONCEPT & DESIGN

Per preparare un corso di e-learning interessante e utile per ciascun gruppo target, bisogna acquisire importanti conoscenze pedagogiche. Informarsi su come procede il processo di apprendimento e su come mantenere la motivazione degli studenti a partecipare al corso, grazie al quale i formatori professionisti possono creare un ambiente di apprendimento interattivo e interessante.

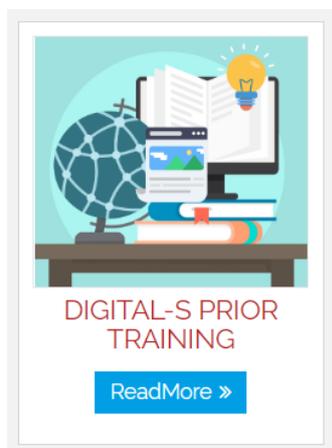
4.1. DIGITAL-S un approccio pedagogico

Quando si prepara un corso di e-learning, è necessario determinare innanzitutto l'obiettivo delle attività: cosa vogliamo raggiungere? L'obiettivo generale del progetto DIGITAL-S è sviluppare competenze digitali attraverso un programma di e-training sulla piattaforma Moodle e, di conseguenza, creare 5 corsi elettronici per ciascun gruppo con diversi livelli di abilità digitali.

Per raggiungere l'obiettivo generale, è importante definire gli obiettivi specifici e di conseguenza quelli operativi. Per questo motivo, abbiamo diviso le nostre attività in due fasi e ci siamo concentrati su un aspetto diverso in ciascuna di esse.

Per garantire che i partecipanti siano coinvolti e interessati alla formazione fornita con la piattaforma Moodle, è importante assicurarsi che comprendano questo nuovo modo di apprendere attraverso dei materiali digitali. Alla luce di ciò, la decisione è stata quella di dividere il processo formativo del progetto DIGITAL-S in due fasi.

a) Attività di pre-formazione



Il "corso di pre-formazione DIGITAL-S" è disponibile utilizzando il link seguente (corso digitale disponibile in inglese, francese, spagnolo, italiano, rumeno e polacco):

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=22>

La prima fase è stata quella di organizzare in ogni paese un'attività di pre-formazione: definita come un incontro faccia a faccia tra i formatori e i loro gruppi target di allievi adulti. A tale proposito, il primo stadio ha combinato l'e-learning con attività in presenza (note come blending learning). Lo scopo di questa sessione era la promozione dell'e-learning come opportunità di sviluppo per tutte le persone di qualsiasi età, specialmente nelle aree rurali.

La giornata di pre-formazione richiede la presenza fisica dei formatori e i partecipanti, con alcuni elementi di controllo degli studenti su tempo, luogo, percorso o ritmo di apprendimento. Questo approccio educativo è un aspetto molto importante nel modus operandi in ambito pedagogico. Consente di combinare materiali didattici online e opportunità di interazione con i metodi tradizionali in classe. Inoltre, i formatori possono trarre vantaggio da questo incontro per diagnosticare ancora meglio le esigenze dell'argomento del corso, nonché l'ambito delle competenze digitali dei partecipanti.

Questa attività risulta essere di grande importanza anche per i formatori coinvolti in questa sperimentazione:

OBIETTIVI - ATTIVITÀ DI PRE-FORMAZIONE	
Prospettiva degli studenti adulti	Prospettiva dei formatori
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Familiarizzare con l'idea della sperimentazione. Gli studenti adulti dovrebbero sapere in cosa sono coinvolti e qual è lo scopo di vedere il senso della loro attività. ▪ Introdurre il concetto di formazione e-learning per studenti adulti - spiegando i vantaggi e le possibilità del metodo di e-learning per lo sviluppo umano. ▪ Conoscere la piattaforma Moodle per essere poi pronti per l'uso in seguito direttamente a casa. ▪ Completare il corso online sulla "scoperta della piattaforma Moodle" insieme all'aiuto dei formatori. ▪ Sollevare tutti i potenziali vincoli dei partecipanti quando si tratta di utilizzare la tecnologia ICT per fini formativi. ▪ Incentivare a proseguire la formazione al termine dell'intero programma. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare una cooperazione reciproca e contatto gli studenti adulti. ▪ Organizzare la versione finale del corso online caricato sulla piattaforma Moodle, in base alle esigenze e alla disponibilità degli studenti adulti (fase 2). ▪ Verificare che la piattaforma Moodle sia ben organizzata, cosa funziona, cosa deve essere ulteriormente perfezionato, in base ai feedback degli studenti adulti al termine dell'attività di formazione. ▪ Pianificare il supporto per l'organizzazione e l'implementazione della seconda attività formativa che verrà svolta da casa sulla piattaforma Moodle (telefonate a intervalli di tempo, e-mail, ecc.). ▪ Prevenire qualsiasi problema, ostacolo che potrebbe apparire durante il processo di e-learning. ▪ Generare fiducia con il formatore e consentire lo scambio e le discussioni tra partecipanti.

Queste attività rafforzano l'impegno da parte degli studenti adulti a partecipare all'intera offerta di e-training e li aiuta a ottenere un senso di potere, che li porterà a completare il corso in modo indipendente e quindi a sviluppare pienamente le proprie conoscenze e competenze digitali.

L'attività di pre-formazione è durata circa 4-5 ore in ciascun paese. Richiedeva uno spazio adeguato e un posto dotato di computer con accesso a Internet. Prima di iniziare a lavorare sulla piattaforma Moodle, i partecipanti hanno preso parte alle attività di ice - breaking per conoscersi meglio e rendere l'atmosfera rilassata. Dopo aver effettuato l'accesso, insieme all'aiuto dei formatori, i partecipanti hanno scoperto la piattaforma Moodle (design, layout, usabilità, ecc.) E quindi i suoi contenuti. Quindi, dopo aver completato il corso online per scoprire la piattaforma Moodle, i formatori hanno dialogato con i partecipanti del contenuto letto e delle eventuali difficoltà incontrate. Infine, ogni partecipante ha commentato le sue esperienze relative alla partecipazione alla formazione.

Nel condurre questa attività di pre-formazione, i formatori possono avere un contatto costante con gli studenti adulti. Sono in grado di dire e analizzare se il contenuto trasferito li raggiunge. Possono vedere se il materiale è interessante, se l'argomento è attraente per loro. Durante le lezioni, possono correggere gli errori iniziali.

Come conclusione di questa prima fase, si può affermare che l'attività di formazione precedente è un'ottima opportunità per verificare e valutare il livello di competenza, impegno, interesse, argomenti del gruppo, familiarizzare con il formatore con i partecipanti e con la Piattaforma Moodle. Questo è un momento chiave per il successo dell'intera offerta di e-learning, perché crea fiducia sia per il formatore, sia per le attività intraprese e per se stessi - il partecipante avrà così la sensazione di essere in grado di completare individualmente l'intero corso da casa. Inoltre offre la possibilità agli istruttori di gestire la piattaforma Moodle per la prima volta prima di iniziare la seconda fase.

Esempio di un piano di sessione dell'attività di pre-formazione DIGITAL-S svolta in Francia

Durata / tempo	Obiettivo pedagogico	Previsioni di attività	Metodo di animazione	Strumenti, documenti o supporti utilizzati	Valutazione
9.00 35'	Accoglienza e presentazione della giornata	Presentazione del trainer	-	Ordine del giorno consegnato ai partecipanti	-
9.35 10'	Presentazione della giornata di formazione (progetto E+ DIGITAL-S)	Presentazione del trainer	Discussioni sul progetto	Cronologia del progetto Digital-s	-
9.45 15'	Conoscenza tra i partecipanti per aumentare la coesione	Scambi in modo ludico	Giochi per rompere il ghiaccio	Stanza, sedie, ecc.	-
10.00 45'	Scoprire le opportunità di ODL	Brainstorming su come gli studenti percepiscono l'ODL con il trainer	Framemo	Sito web e post-it digitali	Feedback a voce del mattino
10.45	Pausa caffè				
11.00 90'	Espressione dei pensieri e delle preoccupazioni dei partecipanti sull'e-learning (avvisi, consigli per il successo)	Condivisione dei sentimenti Esercizio di apprendimento aperto e a distanza in situazioni di vita reale con piccoli scenari	Gioco del "come ti senti" (immagini di gatti) Progettazione SAP PPT per suggerimenti	Documenti stampati Caratteri stampati e sfondo	Scambio tra i partecipanti
12.30	Pranzo				
13.30 90'	Padroneggiare l'uso di una piattaforma di e-learning	Connessione del partecipante sulla piattaforma	Esercizi individuali sulla piattaforma con l'aiuto del trainer Pooling dei risultati	Manuale consegnato ai partecipanti quiz	Feedback
15.00	Pausa caffè				
15.15 45'	Condividere delle esperienze tra i partecipanti per migliorare fiducia e motivazione	Tempo di riflessione e domande, testimonianze, ecc.	Discussioni	-	Questionario online da far compilare ad ogni partecipante
16.00 30'	Valutazione della giornata	Quiz per rispondere e aprire la discussione di ogni partecipante	Quiz al computer	Sito Web Framaform	Valutazioni di fine giornata

b) Attività formative 2 - corso online sulle competenze digitali

Il corso online su “Competenze digitali di base per adulti in ambito privato e professionale” è disponibile tramite i seguenti link:



Lingua inglese:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=15>

Lingua francese:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=24>

Lingua italiana:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=21>

Lingua rumena:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=19>

Lingua spagnola:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=18>

Lingua polacca:

<http://elearning.ceipes.org/course/view.php?id=20>

La seconda fase della sperimentazione DIGITAL-S consisteva nella preparazione e nel lancio di un accurato corso online in cui i partecipanti avrebbero svolto autonomamente da casa - con il supporto del proprio formatore a distanza (help desk da remoto).

Il consorzio del progetto DIGITAL-S ha effettuato un'analisi per identificare le reali esigenze educative degli studenti adulti e gli argomenti di interesse prima di lanciare il corso online in ciascun paese. In base ai risultati ottenuti con un questionario creato a tale scopo (vedere Allegato 1 - Profilo del questionario DIGITAL-S e utilizzo delle ICT di studenti adulti), ciascuna organizzazione partner del progetto DIGITAL-S è stata in grado di selezionare gli argomenti in base al proprio target di riferimento.

Argomento 1

FRANCIA



Protezione dei dati e collaborazioni online



Argomento 2

POLONIA



Sicurezza e ricerca delle informazioni su internet



Argomento 3

ROMANIA



Strumenti per la Comunicazione



Argomento 4

SPAGNA



Servizi online: Internet per tutti i giorni e Microsoft Word



Argomento 5

ITALIA



Creazione di contenuti online e offline



In questa fase, l'obiettivo principale dei formatori è stato quello di creare una preparazione ben ponderata del corso di e-learning, compresi i feedback del primo giorno di formazione e le esigenze, le competenze e le limitazioni dei gruppi target di studenti adulti provenienti da aree rurali. Tenendo presente che nel caso di un'attività di formazione a distanza, non hanno altra scelta che prevedere tutto, attraverso un programma di e-learning molto preciso e personalizzato.

Nella prima fase della formazione in presenza, i formatori hanno dato la possibilità ai partecipanti al corso di incontrarli fisicamente e di essere assistiti direttamente nelle attività relative al corso. Nella seconda fase della formazione, il supporto dei formatori era principalmente indiretto. Sia nella prima che nella seconda fase, l'aspetto del supporto da parte dei formatori è stato cruciale. Il supporto per i partecipanti alle lezioni di e-learning è stato molto importante. Durante il corso online, il partecipante non ha avuto alcuna possibilità di incontrare il formatore e porre domande su un eventuale problema.

Di conseguenza, oltre a un programma di formazione online ben pianificato e studiato, tenersi in contatto con gli studenti è un aspetto molto importante nel processo di e-training. Poiché, dà ai partecipanti la sensazione di essere importanti per il formatore e aumenta la fiducia e la motivazione degli studenti adulti per completare il corso. Inoltre, l'invio d'informazioni che ricordano le lezioni da svolgere su Moodle aiuta i partecipanti a

sviluppare importanti competenze nell'aspetto dell'e-learning come: la gestione del tempo, l'autodisciplina e il metodo sistematico.

Alla luce di questo, per aumentare il livello di motivazione degli studenti adulti a concentrarsi su di loro e coinvolgerli nell'apprendimento a distanza, ogni partner ha applicato un programma di follow-up per supportare i partecipanti, inclusi vari metodi e strumenti:

- | | | | | |
|--|--|--|---|--|
| <p>1. E-mail individuali come promemoria per concentrarsi sul completamento del corso digitale, il formatore ha anche inviato e-mail specifiche in base alle esigenze dei partecipanti;</p> | <p>2. Contatti telefonici costanti - per ricordare il coinvolgimento nell'apprendimento a distanza - un corso sulla piattaforma Moodle. È anche utile quando i partecipanti incontrano problemi tecnici di connessione.</p> | <p>3. Incontri faccia a faccia addizionali per presentare e spiegare il contenuto e gli esercizi del corso digitale (ma anche per ricordare loro come ottenere l'accesso alla piattaforma Moodle).</p> | <p>4. Discussioni online su forum e chat consente all'utente Moodle di pubblicare le proprie dichiarazioni su un argomento specifico e di commentare le dichiarazioni degli altri partecipanti alla lezione.</p> | <p>5. Corsi addizionali (ore) per raccogliere le proprie opinioni, incoraggiandoli a scoprire le funzionalità della piattaforma Moodle e migliorare le proprie competenze digitali di base completando il corso online, ecc..</p> |
|--|--|--|---|--|



Il formatore ha un ruolo fondamentale durante l'apprendimento perché svolge da collante tra la formazione tradizionale e in presenza e il mondo e-learning.

4.2. Preparazione del programma formativo

L'obiettivo dei 5 diversi moduli online "Competenze digitali di base per adulti in ambito privato e professionale" è stato concepito in modo tale da garantire ai partecipanti la capacità e la sicurezza di includerli in modo individuale. Alla luce di ciò, i formatori hanno collaborato per offrire un programma formativo online che risulti interessante con informazioni sul livello sostanziale pertinente, interattivo e accattivante, coerente nella struttura e nell'aspetto (per garantirne la trasparenza e facilitare la navigazione dell'utente sulla piattaforma Moodle ed evitare impacci). Infine, sono stati realizzati strumenti tecnici appropriati, come grafiche, animazioni, file audio adattati alle esigenze dei partecipanti.

a) Il processo DIGITAL-S

Nel creare un piano formativo su scala nazionale e internazionale, la fase di pianificazione è cruciale. Il processo DIGITAL-S comprende una pianificazione con cinque passaggi al fine di organizzare le diverse attività lavorative da eseguire e da implementare. Questo processo si è rivelato utile e necessario per creare un ambiente di e-learning il più uniforme possibile in termini di aspetto e coesione come in termini di materia, e allo stesso tempo attraente per diversi gruppi target:



Per chi?

Prima di iniziare il lavoro, è importante considerare per chi sarà il corso, quale sarà il gruppo target, e l'età degli studenti. Un ruolo importante è svolto dalle tecnologie disponibili per i partecipanti alle classi, dal leader e dalla piattaforma Moodle.

Cosa?

Le attività di e-learning sono numerose e diverse. Tuttavia, i formatori dovrebbero considerare che le connessioni Internet a banda larga non sono sempre disponibili, specialmente nelle aree rurali. Realizzare dei file con un numero limitato di animazioni, grafiche, video, ecc..

Quale livello di competenza?

Questo punto riguarda la valutazione della gamma di competenze che i formatori si aspettano dai partecipanti al corso. Quando si prepara un corso online, è necessario definire chiaramente quali prerequisiti poniamo agli utenti soprattutto nel campo delle competenze informatiche.

Per quanto tempo?

Il partecipante deve sapere quanto tempo durante la settimana dovrebbe assegnare al corso, se saranno necessarie determinate ore di frequenza al computer (ad esempio chat condivise). Nel caso DIGITAL-S, ad esempio, è stato deciso di concedere agli studenti adulti una durata di 4 settimane per completare l'intero corso.

Come?

- **Supporto tecnico per i partecipanti: come possiamo aiutarli sulla piattaforma Moodle?** A seconda del numero di persone che si occupano del corso, possiamo separare le funzioni di supporto tecnico relative all'uso della piattaforma dal supporto sostanziale

relativo alle classi. Siamo in grado di utilizzare strumenti direttamente disponibili su Moodle e fornire sia comunicazioni asincrone (forum di discussione, sistema di messaggistica interno) sia sincrone (chat sulla piattaforma) e strumenti esterni come messaggistica (testo e voce), e-mail, telefono, ecc..

- **Specificare le forme d'iscrizione al corso** - Ciascun utente accede da solo o assieme all'amministratore della piattaforma? L'accesso richiede una password fornita dall'insegnante? Il partecipante riceverà un'e-mail dall'amministratore della piattaforma?
- **Definizione delle regole per passare (completare) il corso** - quali requisiti deve soddisfare un partecipante per completare il corso? A tal fine, lo studente dovrebbe familiarizzare con tutti i materiali sulla piattaforma, sia per risolvere il test finale o affrontare un quiz dopo ogni lezione. I requisiti per conseguire il corso dovrebbero essere chiaramente spiegati all'inizio del programma di formazione, in quanto i formatori non hanno il controllo diretto sull'indipendenza del lavoro svolto dal partecipante; pertanto, un sistema con un numero maggiore di attività valutate potrebbe funzionare meglio.

b) Struttura del corso online

Per far sì che vi sia un livello eterogeneo generale tra i partecipanti, tenendo conto che per alcuni di essi le competenze digitali sono molto scarse, l'offerta formativa è stata concepita in un modo univoco. Inoltre, non bisogna trascurare che i trainer hanno sperimentato per la prima volta attività di e-learning per implementare e caricare file sulla piattaforma Moodle di destinazione.

I corsi online sulla piattaforma Moodle sono contrassegnati con punti di riferimento visivi chiari e definiti, insieme a un indice molto semplice per ogni lezione e sotto-lezione. Ognuno di essi è stato realizzato nel seguente modo:

1. Introduzione generale al corso

- Breve introduzione che definisce l'oggetto del corso e i requisiti iniziali (quali abilità e conoscenze dovrebbe avere la persona che s'iscrive al corso, come navigare nel corso)
- Due lezioni principali (ogni lezione non ha più di 5 argomenti secondari).
- Corso in breve: utilizzo del materiale didattico (elenco degli argomenti discussi durante il corso).
- Obiettivi del corso (abilità, che saranno padroneggiata dal partecipante alla lezione).

- Regole di valutazione (descrizione dei criteri di valutazione utilizzati per i singoli compiti e nel suo insieme).
- Programma delle lezioni (date importanti relative al corso, date d'inizio e fine, ecc.)
- Comunicazione e aiuto. Forme e regole di contatto con il formatore (date delle consultazioni e forme di comunicazione, questo punto definisce i doveri del formatore).

2. Contenuti principali del corso

- Autovalutazione delle competenze iniziali in base ai contenuti della lezione.
- Titolo della lezione e una breve introduzione.
- Obiettivi di ogni lezione (competenze menzionate che saranno padroneggiate dai partecipanti).
- Lezione in breve - scopo del materiale (elenco degli argomenti discussi durante la lezione - argomenti della sotto selezione).
- Riepilogo dei contenuti della lezione sotto forma di file di testo, video, grafica, ecc. Con materiali aggiuntivi (inclusi collegamenti a siti Web interessanti) per i partecipanti che desiderano informarsi ulteriormente.
- Esempi ed esercitazioni pratiche riferite alla teoria.
- Test o attività che verificano la conoscenza degli argomenti della lezione.
- Autovalutazione finale delle competenze relative all'argomento delle lezioni.
- Forum delle notizie. Solo l'insegnante può pubblicare messaggi su di esso, viene utilizzato per la pubblicazione di annunci relativi alle lezioni, è una forma di comunicazione leader - studente (si possono pubblicare date, eventi importanti, spiegazioni generali, ecc.). Il forum risulta valido per tutti gli argomenti del corso.
- Fonti (libri, ma anche elenchi di siti Web relativi al corso).

3. Completamento/riepilogo del corso

- Riepilogo generale - spiegazione di ciò che accadrà al termine, se il corso si conclude con un certificato, è necessario chiarire come il partecipante può ricevere questo certificato, ecc...
- Un quiz finale sulla partecipazione al corso è utile per poter misurare lo stato di avanzamento delle competenze acquisite grazie al corso.

- Questionario sulla soddisfazione obbligatoria implementato alla fine del corso online per valutare il grado di soddisfazione dei partecipanti rispetto al corso complessivo (strutturazione, durata, supporto, strumenti utilizzati, ecc.)

CPIP - COMMUNICATION TOOLS

-  Introduction and Rules for completing the course
-  Initial self-evaluation of competences
-  Lesson 1. The Usefulness of Communication Tools - Skills to Build Trust, Connecting with People and Lead Effectively
 -  1.1 What are the Tools for Communication? Most Popular Communication Tools
 -  1.2 The link between Technology and Online Communication
 -  1.3 Achieving Purposeful Collaboration with the Right Tools
 -  1.4 Make your Internal Communication Measurable
 -  1.5 Top 5 Tips to Improve your Online Communication Skills
-  Test for lesson 1.
-  Lesson 2. Most Popular Social Platforms - Keep a balance and protect yourself
 -  2.1 Facebook and Instagram
 -  2.2 Twitter and LinkedIn
 -  2.3 WhatsApp
 -  2.4 YouTube
 -  2.5 Viber and Google+
-  Test Lesson 2.
-  Final self-evaluation of competences
-  Final satisfaction survey

Struttura di un modulo online (CPIP - Romania)

c) Lo scenario e il contenuto

Sulla base delle conclusioni risultanti dall'analisi precedente, i formatori hanno sviluppato una serie di lezioni con l'uso di strumenti interattivi, prestando attenzione alla qualità e alla visualizzazione del materiale formativo e dei contenuti caricati sulla piattaforma Moodle. In effetti, dovrebbero mantenere l'attenzione del partecipante alta, che è relativamente difficile nel caso di un semplice testo.

In un ambiente e-learning, l'opzione migliore è preparare diverse pagine singole con porzioni limitate di testo non più lunghe di una pagina. I formatori partecipanti al corso si sono anche assicurati di preparare degli elementi grafici per arricchire il testo - illustrazioni, diagrammi, ecc....

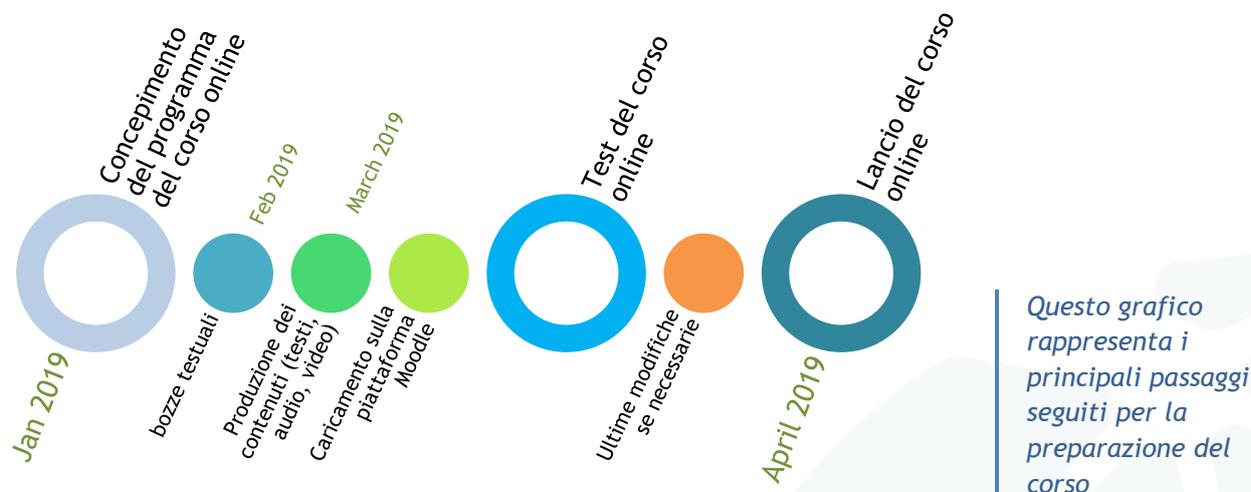
In un corso online, la teoria è meglio compresa se combinata ad esempi pratici. Questo è il motivo per cui i formatori si sono assicurati di presentare descrizioni di situazioni reali che implicano problemi da risolvere.



Sulla base della prima esperienza (attività di formazione precedente con discenti adulti), i formatori preparano i corsi elettronici durante l'incontro di Valladolid, in Spagna, nel novembre 2018

Il corso online dovrebbe anche essere graficamente uniforme e allo stesso tempo dovrebbe caricarsi rapidamente, cioè essere disponibile per le persone senza un collegamento efficiente - per questo motivo abbiamo creato uno schema per scopi di progetto - uno schema comune in base al quale ogni partner ha creato il suo proprio corso.

I partner di DIGITAL-S hanno deciso che il corso non includesse lezioni o chat virtuali, considerando che gli strumenti di comunicazione sembravano di difficile accesso e gestione per gli studenti.



Una volta che i formatori hanno raggiunto la fase finale della produzione lavorativa, nel senso che hanno sviluppato il contenuto del corso e lo hanno caricato sulla piattaforma Moodle, è stato importante verificare le ipotesi formulate nella fase di analisi. Il corso online può essere testato attraverso una fase di prova con uno studente che ne verificherà gli effetti e la pertinenza. Questa fase è senza dubbio di grande importanza. In effetti, è facile non dare importanza ad un dettaglio che in seguito si mostrerà molto importante durante il corso. Se il corso è corretto sia in termini tecnici (tutti gli strumenti di Moodle sono impostati correttamente, non ci sono errori di ortografia e stilistici), sia sostanziali, i formatori possono renderlo disponibile online e dare il via alle lezioni.

4.3. Il processo valutativo

Il feedback è una parte fondamentale della formazione e una delle dimensioni più importanti dell'educazione. Tuttavia, non è sempre facile sapere cosa sta succedendo nella testa degli studenti adulti. In risposta a questa sfida, in particolare in un contesto di e-learning dove la comunicazione è indiretta, i formatori devono trovare un modo per scoprire cosa hanno compreso gli studenti e cosa non. Alla luce di questo, un test ben progettato, anche a scelta multipla, può fornire informazioni critiche sulle condizioni dello studente.



Durante la preparazione del corso online, i formatori DIGITAL-S hanno sviluppato metodi di verifica della comprensione dei contenuti tra i partecipanti adulti. Hanno fatto in modo che ogni sezione del corso fosse completata assieme ad una qualche forma di verifica delle competenze e delle abilità.

a) L'autovalutazione delle competenze digitali

Un quiz di autovalutazione preliminare è implementato all'inizio del corso per consentire al partecipante di valutare il proprio livello di competenza. L'autovalutazione delle competenze riguarda argomenti e aree coperte dal corso.

Lo scopo dell'autovalutazione è identificare le aree che devono essere sviluppate. Per ciascuna delle competenze esercitandosi in modo ottimale. Il contenuto del corso è progettato per concretizzare e aiutare il partecipante a valutare obiettivamente le competenze in questo settore.

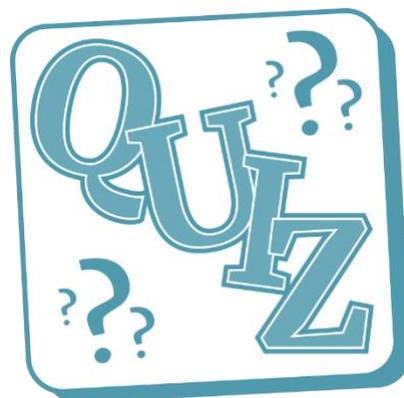
L'autovalutazione finale delle competenze contiene le stesse domande dell'autovalutazione iniziale, ma il partecipante risponde a queste domande dopo il corso. È più obiettivo perché confronta le proprie idee sul livello indicato nella valutazione iniziale con le attività e i compiti reali e specifici che deve svolgere durante il corso sulla piattaforma Moodle.

Grazie all'autovalutazione delle competenze, il partecipante e il formatore identificano le aree che richiedono uno sviluppo. È anche di aiuto per i partecipanti nominare le proprie competenze e l'individuazione del proprio livello di competenza. Incoraggiare gli studenti a riflettere su ciò che sono in grado di fare, ciò su cui hanno un problema, aiuta a sviluppare la capacità di concretizzare le aree in cui vogliono svilupparsi.

Grazie alla valutazione, i formatori ricevono feedback: in quale area è necessario l'aiuto, se alcuni concetti sono stati ripetuti, qual è il livello di competenza del gruppo, ecc. Tali informazioni sono molto rilevanti e consentono di riflettere sulla preparazione delle attività successive e sul ripristino di queste quando necessario.

b) Quiz di valutazione

La piattaforma Moodle offre ai formatori l'opportunità di creare quiz costituiti da una vasta gamma di domande, tra cui la scelta di risposte multiple, vero-falso e brevi domande-risposte. Nel caso della sperimentazione per DIGITAL-S, i quiz sono stati implementati alla fine di ogni lezione e includono domande strettamente correlate al contenuto della lezione.



Il modulo quiz ha un numero enorme di opzioni e strumenti, il che lo rende uno strumento molto flessibile. Queste domande sono conservate nella “banca delle domande” del corso e possono essere riutilizzate all'interno del corso e tra i vari corsi. I quiz possono consentire approcci multipli. Ogni tentativo è automaticamente contrassegnato e il trainer può scegliere se dare un feedback e/o mostrare le risposte corrette. I partecipanti possono svolgere il quiz più volte, tornare alla domanda precedente e riesaminarla per contrassegnarla in seguito come risposta corretta.

I quiz non avevano lo scopo di verificare la memorizzazione del contenuto ma aiutare a comprendere e ad applicare in modo pratico le nozioni apprese. L'obiettivo non è stato verificare e cumulare gli errori, bensì creare l'opportunità per i partecipanti di riflettere, analizzare come e perché si è verificato un errore e soprattutto, avere la possibilità di correggerlo.

Inoltre, i formatori dovrebbero essere consapevoli del fatto che lo studente di una classe in remoto ha accesso a fonti illimitate di supporto: note personali, Internet e l'aiuto di altre persone. Di conseguenza, il corso online dovrebbe essere preparato in modo tale che i compiti da svolgere costringano gli studenti a pensare, a richiedere l'interpretazione di questioni specifiche, ad analizzare e trarre conclusioni, ecc.

Molto importante nel caso della formazione da remoto è il feedback relativo alle attività che vengono svolte. Dopo aver completato il quiz, lo studente deve ricevere un feedback sul perché la risposta che ha dato non è corretta.

Una soluzione può essere fornire informazioni su altri forum che trattano lo stesso argomento e dove può trovare ulteriori informazioni su di esso. I forum ad esempio possono offrire questa risposta.

4.4. Processo di certificazione

La certificazione è definita come la somma dei metodi e dei processi utilizzati per valutare i risultati (conoscenza, know-how e/o competenze) di un individuo, che generalmente porta alla certificazione finale (Fonte: Cedefop, 2008).



In entrambi gli ambienti sia tradizionale sia di e-learning, la valutazione degli studenti svolge un ruolo molto importante. Nei corsi che utilizzano in parte o del tutto internet, si presenta un cambiamento nel metodo di valutazione, in cui le tecniche di valutative non sono metodi utili per misurare i progressi dello studente, perché si basano principalmente sul controllo delle capacità mnemoniche. Sono quindi in grado di confermare solo le conoscenze dello studente facendo affidamento sulla riproduzione e l'elaborazione delle informazioni acquisite.

Nei nuovi programmi di e-learning, la valutazione deve basarsi su un'analisi delle capacità dei partecipanti di risolvere i problemi e sulla capacità di pensare in modo analitico, riflessivo e critico. Nei corsi online del progetto DIGITAL-S, i formatori hanno ideato e utilizzato badge e certificati.

Badge e certificati digitali che descrivono le aree di attività possono fornire un quadro più completo di tutti i vantaggi dell'educazione formale, non formale e informale.

a) Il badge Digital-s

Lo scopo dell'utilizzo del badge è quello di:

- **Incoraggiare gli studenti a impegnarsi in comportamenti formativi positivi,**
- **Identificare le fasi e i progressi del percorso formativo,**
- **Verificare l'impegno, l'apprendimento e l'ampliamento dell'ambito delle conoscenze e delle competenze.**

Nella piattaforma Moodle, i badge sono un sistema di simboli grafici o di testo che fungono da ricompensa o conferma che un partecipante ha completato con successo un'attività specifica, ad es. lezioni, quiz., etc. Questi badge possono essere utilizzati nel corso online come elemento di gioco, di motivazione all'azione o persino come l'elemento che consente di seguire il corso della formazione.



Il badge rivela informazioni quali: il nome della persona premiata, la descrizione del risultato, il tipo di badge, la data di emissione, la data di scadenza e i criteri per il riconoscimento e i dati che ne confermano la credibilità.

b) Certificazione Digital-s

Il certificato fornisce una registrazione leggermente più ampia dei risultati raggiunti, ma anche le attività a cui il richiedente ha preso parte nel corso del tempo.

Il modo in cui badge e certificati possono motivare gli studenti ad acquisire nuove conoscenze e abilità, dipende certamente da loro, e dalle loro motivazioni.

In primo luogo sono stimoli come la curiosità, i propri interessi che richiedono nuove competenze per la propria soddisfazione e non per i premi. Questi sono più visibili nei corsi di e-learning che stimola l'autonomia degli studenti. In secondo luogo, ad esempio possono assumere il ruolo di premio o penalità, certificazione in termini di prospettive per ottenere un lavoro o una posizione migliore.

I motivatori esterni stimolano e controllano l'attività degli studenti e questi provengono da altre parti interessate che prendono parte al processo didattico.

Indipendentemente dal tipo di classificazione, si può presumere che la motivazione per acquisire badge e certificati digitali possa avere origini diverse. Certamente per molte

persone i fattori interni ed esterni si sovrappongono e le loro relazioni reciproche richiedono una ricerca scientifica.



Il certificato DIGITAL-S non fornisce informazioni sul livello di competenza, ma indica le aree d'interesse del corso.

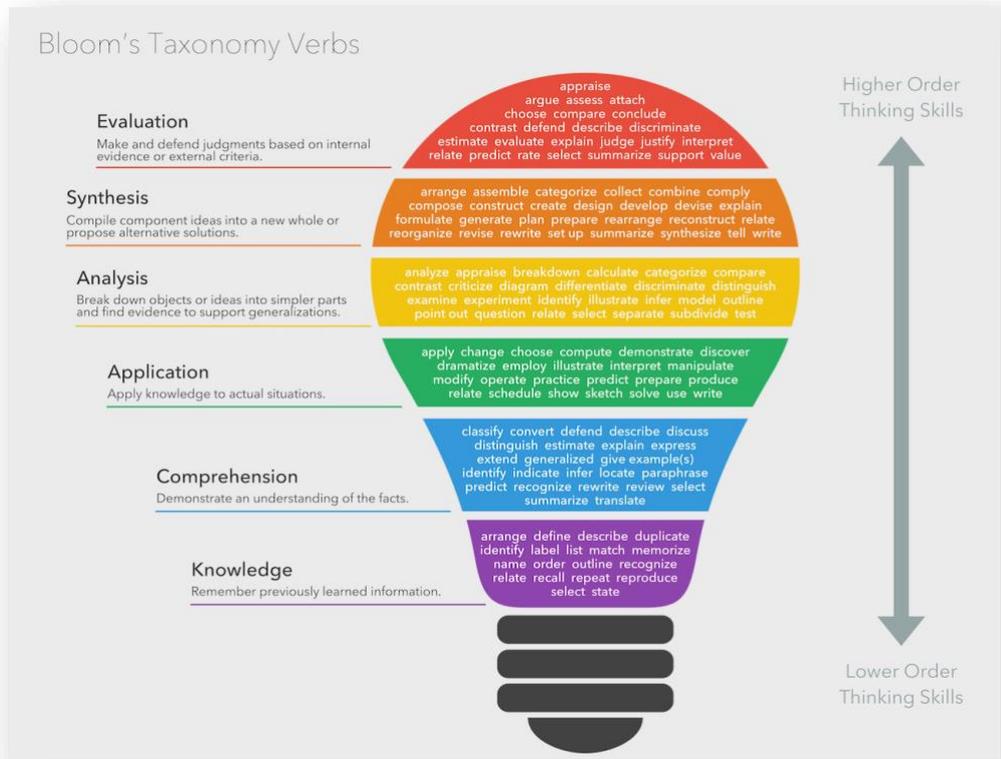
5. DIGITALIZZAZIONE DEL PROGRAMMA FORMATIVO NELLA PIATTAFORMA MOODLE

5.1. Il processo di digitalizzazione

La sperimentazione DIGITAL-S ha messo in evidenza che i metodi impiegati dai formatori dovrebbero essere attivi nonostante la distanza, da qui l'importanza di produrre e fornire un contenuto di e-learning su misura, insieme a un supporto proattivo nei confronti degli studenti adulti.

In un contesto di e-learning, i formatori dovrebbero svolgere attività che coprono tutti gli obiettivi della tassonomia di Bloom: creazione, comprensione, memorizzazione, applicazione, analisi e valutazione.

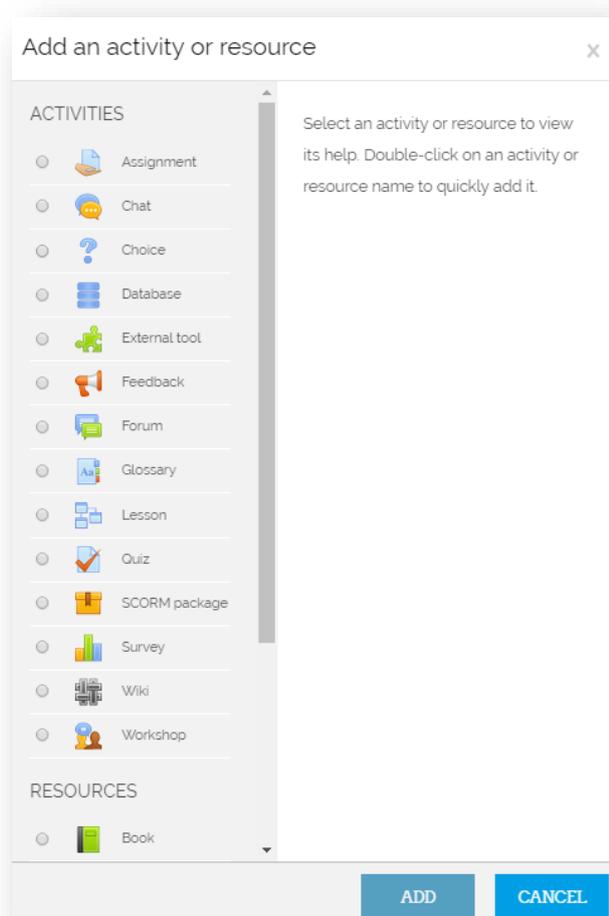
Bloom's Taxonomy Verbs



La tassonomia di Bloom è stata creata da Benjamin Bloom nel 1956. Definisce una classificazione e dei risultati e degli obiettivi dell'apprendimento.

5.2. Strumenti e attività impiegate

Il processo di digitalizzazione implica l'uso di diverse attività all'interno della piattaforma Moodle che consentono ai formatori di diversificare il contenuto delle lezioni. Spinge a consultare altri siti Web, guardare video, leggere documenti, eseguire esercizi pratici, rispondere a quiz, ecc. Nonostante il livello debole delle competenze di base nel campo della tecnologia digitale, gli studenti diventano più autonomi e possono essere protagonisti del proprio sviluppo. Una volta completate le attività, i partecipanti hanno la possibilità di condividere il loro cambiamento di abitudini con i loro pari grazie alle nuove competenze digitali acquisite.



*Elenco delle attività
o risorse da
implementare
all'interno del corso
online*

Oltre alle attività esistenti sulla piattaforma Moodle, è possibile utilizzare altri strumenti e applicazioni esterne. Considerando il fatto che i formatori non hanno familiarità con le ICT, un altro approccio convalidato dai partner del progetto è stato quello di utilizzare le risorse già esistenti con una licenza libera (video, siti Web statali e governativi, documenti PDF, ecc.), Insieme a strumenti e applicazioni gratuiti o in una versione gratuita, fatta salva la qualità del programma di formazione.

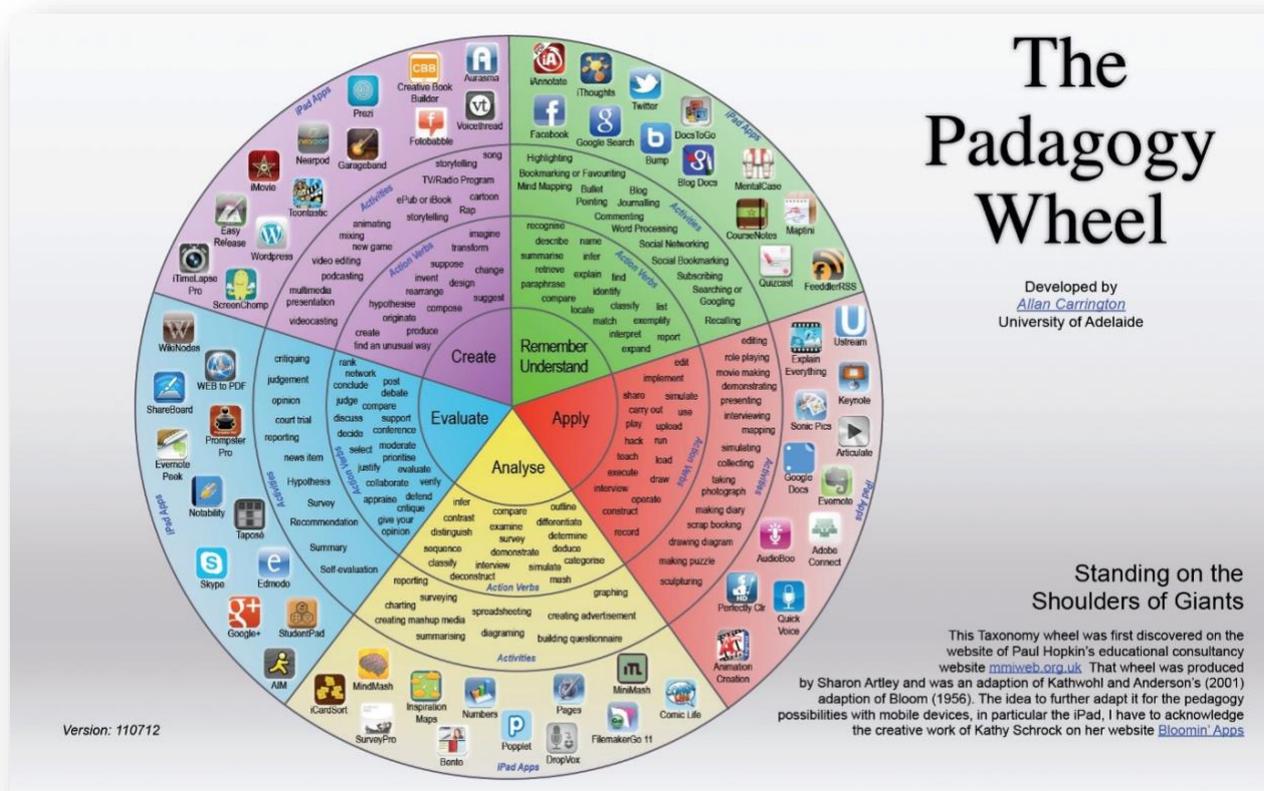


Illustrazione della ruota della tassonomia, comprende le azioni possibili sfruttando applicazioni con licenza libera

5.3. Proprietà intellettuale e protezione dei dati

Come mostrato nella sperimentazione del progetto DIGITAL-S, l'e-learning offre molte possibilità in termini di attività, a causa della diversità delle risorse e degli strumenti presenti in Internet. Tuttavia, i formatori rispondono ad obblighi sia etici che legali per assicurarsi che le informazioni personali degli studenti siano adeguatamente protette. La tutela dei diritti e della libertà è un principio fondamentale, in particolare in un contesto in cui la maggior parte dei dati raccolti può essere analizzata e utilizzata a fini commerciali dai siti Web delle aziende.

I formatori devono sensibilizzare su questo particolare argomento. Inoltre, devono fornire esempi pratici durante le attività di e-learning tramite la piattaforma Moodle o altre applicazioni o siti Web. Questo impegno comporta una riflessione etica quando si tratta di scegliere strumenti e attività per gli studenti. Ad esempio, i formatori francesi hanno cercato di evitare l'utilizzo esclusivo degli strumenti di Google (Gmail, Google Forms, ecc.). Inoltre, nel web sono presenti diverse alternative che evitano l'elaborazione o la profilazione dei dati personali.

Un altro aspetto importante dei contenuti digitali è il rispetto del lavoro dell'autore su Internet. A questo proposito, può essere facile per chiunque copiare/incollare un contenuto online senza citare la persona che ha prodotto quel contenuto. È stato effettuato un controllo sistematico dei diritti sulla proprietà intellettuale, brevetti e diritti d'autore da siti Web e video di YouTube prima di condividere i link o i documenti sulla piattaforma Moodle. Ad esempio, se avete dubbi sul fatto che il contenuto sia libero di essere utilizzato o meno, è possibile inviare una mail e chiedere l'autorizzazione all'uso da parte dell'autore. In generale, quando durante le lezioni vengono creati collegamenti URL, i formatori si assicurano che l'autore della produzione (come una foto, un testo, un video, un sito Web, ecc.) Sia chiaramente menzionato. Per i video su YouTube, possono essere visualizzati solo i video con licenza "creative common". Negli altri casi, verrà copiato sulla piattaforma Moodle solo il collegamento URL.



Ecco un esempio di licenza libera. Consente agli utenti di distribuire, trasformare il prodotto, anche a fini commerciali. Gli utenti devono solo assicurarsi di accreditare l'autore originale.

Scopri le diverse licenze creative commons sul seguente link:

<https://creativecommons.org/licenses/?lang=it>

6. LANCIO E VALUTAZIONE DELLA SPERIMENTAZIONE

Come accennato in precedenza, il consorzio di DIGITAL-S ha effettuato un'analisi per identificare le reali esigenze di apprendimento degli studenti adulti prima di avviare il corso online in ciascun paese partner. La struttura è stata sviluppata in base alle capacità di apprendimento e insegnamento dei formatori, ma anche in base alla capacità di apprendimento degli studenti target del progetto.

Gli studenti adulti hanno avuto 4 settimane per completare l'intero corso e ricevere i badge specifici dopo aver letto le informazioni all'interno dei materiali e dopo aver completato le attività e i quiz.

Il consorzio DIGITAL-S ha chiesto regolarmente il feedback sia degli studenti sia dei formatori per ogni paese partner al fine di supportare uno scambio di esperienze e trarre il meglio da questa esperienza. I formatori si sono costantemente impegnati per mantenere una buona collaborazione con gli studenti adulti e per supportarli durante il completamento del corso.



Per la maggior parte degli studenti adulti, DIGITAL-S ha rappresentato la loro prima sperimentazione di e-learning

6.1. Risultati quantitativi: indicatori di successo

Ogni partner del progetto DIGITAL-S ha implementato il proprio corso online rivolto al target di riferimento. I risultati ottenuti sono molto diversi da un paese all'altro.

Di seguito una tabella riassuntiva dei risultati quantitativi divisi per ciascun paese.

INDICATORI		PARTNER DIGITAL-S					Totale
		FAMILLE RURALES	COLLEGIUM BALTICUM	CPIP	INFODEF	CEIPES	
		Francia	Polonia	Romania	Spagna	Italia	
Utenti iscritti al corso		45	74	34	34	65	252
Studenti iscritti al quiz di valutazione iniziale	Completato	55	24	16	44	16	155
	In corso	-	-	-	4	-	
Studenti iscritti al test finale della lezione 1	Completato	55	24	15	34	15	143
	In corso	-	-	-	12	-	
Studenti iscritti al test finale della lezione 2	Completato	52	24	14	32	14	136
	In corso	-	-	-	4	-	
Studenti iscritti al quiz di valutazione finale	Completato	47	24	14	32	14	131
	In corso	-	-	-	1	-	
Studenti che hanno completato il questionario sulla soddisfazione		15	54	24	12	32	137
Studenti che hanno completato le lezioni secondarie (lezione 1)		18	54	24	12	32	140
Studenti che hanno completato le lezioni secondarie (lezione 2)		15	54	24	12	32	137
Badges rilasciati		15	54	24	12	32	137

Una parte degli studenti adulti ha abbandonato o interrotto il corso prima della fine del programma di formazione. Per alcuni partecipanti, i motivi non sono ben definiti (per motivi personali). Tuttavia, alcuni di essi sono stati elencati di seguito:

- Sfiducia nelle proprie capacità (è un apprendimento a distanza - da casa).

- Mancanza d'interesse (pensano che non abbiano bisogno di conoscenze digitali alla loro età, potrebbero considerare che il corso non sia utile per la loro vita quotidiana).
- Mancanza di tempo per motivi professionali o cambio di lavoro.
- Troppa distanza tra la prima e la seconda fase della sperimentazione (fase 1: prima giornata di formazione a settembre 2018 e seconda fase: e-course sulle competenze digitali a marzo-aprile 2019).
- Problemi di salute dei partecipanti.
- Problemi tecnici o logistici (problemi di connessione o di identificazione).

6.2. Competenze digitali acquisite dagli allievi

Uno dei fattori di successo dei corsi online DIGITAL-S può essere identificato nei risultati del test di autovalutazione forniti all'inizio e alla fine di ciascun corso. In tutti i paesi in cui sono stati svolti i diversi corsi (Francia, Polonia, Romania, Spagna e Italia), i diversi gruppi target hanno auto-valutato le proprie competenze digitali analizzando il loro precedente livello di conoscenza in modo semplice ed efficace. Dai risultati ottenuti si è riscontrato un aumento nello sviluppo delle competenze.

In termini numerici e su una scala da 1 a 5, i partecipanti che hanno frequentato il corso avevano un livello di conoscenza equivalente a 2 aumentato al termine del corso a 4/5 sugli argomenti studiati.

In Francia, i risultati ottenuti sia per il 1° test di lezione che per il 2° hanno un intervallo tra 6 e 10. Anche in Polonia e in Romania, il livello di competenze acquisite è stato molto elevato, i risultati ottenuti sono compresi tra 8 e 10. In Spagna, i risultati ottenuti nel 1° quiz erano 9,74 in una scala da 1 a 10, e nel 2° quiz di lezione era 6,75. Tuttavia, molti dei partecipanti spagnoli hanno dimostrato di non essere molto a proprio agio con le domande poste per comprendere il livello di conoscenza e abilità acquisite. Ciò dipende anche dal tipo di gruppo target a cui è stato indirizzato il corso. Probabilmente il gruppo target spagnolo ha impiegato più tempo per assimilare le competenze digitali proposte. In Italia, gli studenti sono partiti da un livello molto elevato di competenze digitali. Ciò è stato evidenziato sia durante l'attività di pre-formazione sia nel questionario iniziale di autovalutazione. Inoltre, il target italiano è molto giovane (16-30 anni) e quindi molto *user-friendly* con il settore tecnologico.

Un altro fattore di successo è stato individuato nella valutazione delle conoscenze acquisite attraverso i quiz gestiti sia dopo la prima che dopo la seconda lezione in ciascuno dei cinque corsi online. In generale, è possibile affermare che gli studenti che hanno completato il corso ha risposto correttamente a quasi tutte le domande.

In generale, quasi tutti i partecipanti hanno risposto correttamente alle domande del quiz, alcuni hanno provato il quiz più di una volta per ottenere il risultato desiderato. Naturalmente, i formatori non possono verificare se gli studenti abbiano realmente acquisito le competenze digitali offerte dal corso. Questi risultati possono essere valutati solo a lungo termine.

Un punto interessante da sviluppare dopo aver completato il corso online sarebbe quello di verificare il livello di progresso dopo il corso, sviluppando uno strumento di valutazione del livello più preciso (grafico con criteri e indicatori) e uno strumento di follow-up per il trainer per poter osservare lo stato corrente di ciascun partecipante.

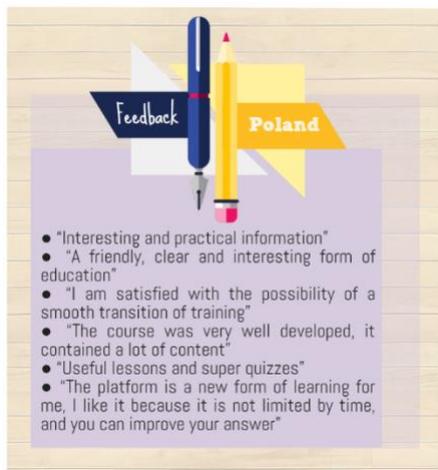
6.3. Risultati qualitativi: valutazione della soddisfazione degli allievi adulti

Gli studenti adulti avevano una varietà diversa di capacità, un dato molto interessante per ogni paese. Avendo esigenze di apprendimento diverse, un diverso livello di conoscenza digitale ed essendo stati coinvolti in attività differenti, gli studenti adulti hanno riscontrato alcuni problemi nell'accesso e nel completamento del corso.

Il questionario sulla soddisfazione è stato uno strumento molto utile per comprendere la qualità del corso erogato e se ha soddisfatto le aspettative dei partecipanti da ogni punto di vista. Dalla media dei dati grande soddisfazione sia per l'organizzazione del corso, per i contenuti, per la piattaforma Moodle sia per la metodologia utilizzata:



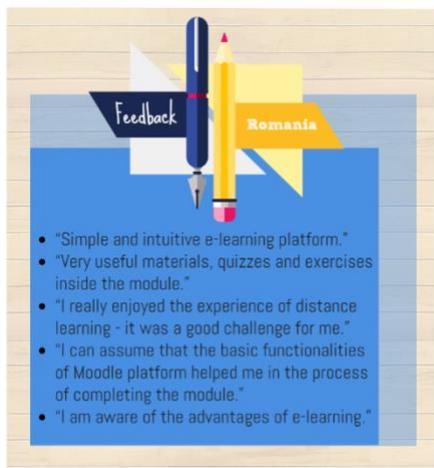
In Francia, la formazione ha soddisfatto le esigenze degli studenti in base alle loro aspettative. Erano soddisfatti della piattaforma Moodle (usabilità, accessibilità, funzionalità, ecc.) e del supporto pedagogico che ha permesso loro di raggiungere gli obiettivi in termini di capacità.



Feedback Poland

- "Interesting and practical information"
- "A friendly, clear and interesting form of education"
- "I am satisfied with the possibility of a smooth transition of training"
- "The course was very well developed, it contained a lot of content"
- "Useful lessons and super quizzes"
- "The platform is a new form of learning for me, I like it because it is not limited by time, and you can improve your answer"

In Polonia, il risultato ottenuto nel questionario di valutazione è stato molto soddisfacente. La formazione ha soddisfatto le esigenze degli studenti ed è stata in linea con le loro aspettative sia in termini di contenuto del corso elettronico che di funzionalità della piattaforma Moodle.



Feedback Romania

- "Simple and intuitive e-learning platform."
- "Very useful materials, quizzes and exercises inside the module."
- "I really enjoyed the experience of distance learning - it was a good challenge for me."
- "I can assume that the basic functionalities of Moodle platform helped me in the process of completing the module."
- "I am aware of the advantages of e-learning."

In Romania, gli studenti adulti erano soddisfatti ma all'inizio del progetto avevano paura di non soddisfare le "aspettative digitali" richieste dagli obiettivi della formazione (essere in grado di utilizzare l'apprendimento a distanza da soli). Hanno imparato e migliorato il loro livello di competenze digitali.



Feedback Spain

- "Problems to access to the platform with mobile devices."
- "Sometimes the English version was activated automatically, instead the Spanish version."
- "The questions included in the questionnaire were not very easy to understand or not very clear."
- "The structure of the text and the sequence of contents could be more clearly organized."

Per quanto riguarda l'esperienza spagnola, i risultati ottenuti dal questionario di valutazione sono stati soddisfacenti sia dal punto di vista del contenuto che dal punto di vista tecnico, anche se il gruppo target selezionato ha riscontrato problemi nell'uso della piattaforma Moodle.



Infine per quanto riguarda l'Italia, è chiaro che gli studenti che hanno completato l'intero corso online sono molto soddisfatti del materiale fornito sia in termini di contenuto, organizzazione e fruibilità della piattaforma Moodle.

Per quanto riguarda le carenze del programma di e-training, i partner del progetto hanno stabilito che alcuni partecipanti hanno riscontrato problemi e ostacoli in termini di pensiero personale (convinzioni limitanti: età, condizioni di salute, di genere, tempo, mancanza di motivazione, mancanza di fiducia nell'uso delle proprie abilità digitali per l'apprendimento a distanza, mancanza di interesse (gli studenti adulti hanno pensato che il contenuto del corso non sarebbe stato utile nella loro vita personale e professionale e non erano a conoscenza dei principali vantaggi dell'apprendimento a distanza), mancanza di interesse a stabilire obiettivi digitali, ecc.

Altri ostacoli erano legati a problemi tecnici, come l'accesso a Internet, l'accesso alla piattaforma dallo smartphone, l'usabilità della piattaforma, problemi di connessione (identificazione, password), ecc...

6.4. Prospettive dei formatori sulla sperimentazione di DIGITAL-S

In generale, si può affermare che i 15 formatori professionisti delle 5 diverse organizzazioni coinvolte in questo progetto sono stati molto soddisfatti della sperimentazione generale dell'e-learning. La collaborazione transnazionale è stata sia formativa che stimolante.

Abilità e conoscenze sono state sviluppate e condivise da trainer a trainer. Per elencarne alcune, i formatori hanno imparato a valutare e comprendere in modo efficiente le esigenze dei partecipanti. Di conseguenza, sono stati in grado di adattare i corsi in base a requisiti specifici e alle caratteristiche dei partecipanti. Alla fine, sono riusciti a raggiungere i vari livelli dei gruppi target grazie a diversi strumenti e attività digitali. La

sfida di produrre contenuti online facili e accattivanti è stata superata, nonostante le limitazioni imposte dal materiale disponibile e dall'accesso a Internet.

A breve termine, la sperimentazione DIGITAL-S ha permesso ai formatori di conoscere al meglio le tecniche di programmazione delle attività di e-learning e come supportare i partecipanti in questo specifico contesto. Poiché la loro rappresentazione dell'e-learning è cambiata, hanno acquisito maggiori competenze sul motivare se stessi e su come motivare i partecipanti. A lungo termine, saranno certamente in grado di perseguire la digitalizzazione dei progetti formativi e proporre di conseguenza soluzioni innovative.

Naturalmente, da questa fruttuosa esperienza sono state sviluppate anche delle *soft skills* come: comprendere l'altro e interfacciarsi con un pubblico che non è sempre fisicamente presente, team building sia tra i formatori che tra i partner del progetto, capacità comunicative, sicurezza di sé, autocritica, risoluzione dei problemi e flessibilità.

Da un punto di vista tecnico, certamente l'uso della piattaforma Moodle è stato piuttosto impegnativo. Molto tempo è stato dedicato al caricamento di contenuti e attività all'interno della piattaforma Moodle. Crediamo comunque che abbiano avuto la possibilità di sfruttare appieno i vantaggi di questo duro lavoro, sviluppando competenze tecnologiche avanzate: gestione delle varie sezioni, caricamento del materiale, produzione dei contenuti con diversi supporti, ecc..

Infine, i formatori, hanno imparato a gestire la frustrazione di non essere in grado di interagire fisicamente con gli studenti.

Guarda le brevi interviste dei formatori, accessibili direttamente dai seguenti link:



Marion <https://youtu.be/NvzBRc9SVw4>, Sophie <https://youtu.be/bZCVk1GibHs> ed Elodie <https://youtu.be/qd4KdcQeAUE> di Familles Rurales (Francia)



Anna del Collegium Balticum
(Polonia)
<https://youtu.be/nn7pJAgoLOM>



Ana-Maria del CPIP (Romania)
<https://youtu.be/kWgHzUcLpZk>



David https://youtu.be/T2Hv8U6m4_Q e Jose <https://youtu.be/elnDktHe7ss> dell'INFODEF (Spagna)



Fulvio <https://youtu.be/Fw1l7VgSr58> Alessia <https://youtu.be/FVeIQDrUJz8> ed Erika https://youtu.be/nP2FYm_sZJg del CEIPES (Italy)

7. RACCOMANDAZIONI DA SEGUIRE PER IL SUCCESSO DELLE ATTIVITÀ DI E-LEARNING

Il consorzio DIGITAL-S desidera fornire formatori professionisti con l'obiettivo di implementare corsi di formazione sulle competenze digitali di base per studenti adulti provenienti dalle aree rurali con un'analisi approfondita degli elementi più importanti che devono essere presi in considerazione e supportati.

7.1. Raccomandazioni sul TARGET GROUP

- Avere in anticipo una chiara comprensione delle esigenze formative specifiche sia dei formatori che degli studenti. Nel caso dei formatori, sulle loro precedenti capacità e conoscenze in materia di tecnologia digitale ed e-learning, dei loro contesti e condizioni professionali. Nel caso degli studenti, in merito alle loro capacità, esigenze, aree di interesse e metodo di apprendimento.
- Valutare il livello di alfabetizzazione digitale degli studenti in precedenza per verificare i requisiti di base. Il questionario di autovalutazione iniziale può essere uno strumento utile per valutare le competenze digitali degli studenti e per definirne il livello di competenza. I questionari iniziali di autovalutazione per valutare il livello di competenza del gruppo target dovrebbero essere applicati anticipatamente all'implementazione del corso online, ad esempio proponendo uno strumento/quiz da completare con il formatore (e non durante le lezioni online). La progettazione di un questionario di autovalutazione dovrebbe valutare le conoscenze degli studenti sulle

ICT, ma anche identificare le competenze digitali degli studenti a diversi livelli (ad esempio: livelli di base, medio e di competenza)¹

- I questionari implementati dopo ciascuna lezione valutano i progressi degli studenti nel processo di apprendimento. Il questionario deve essere uno strumento di valutazione preciso (ad esempio, fornendo la possibilità di elaborare grafici corrispondenti a criteri e indicatori definiti) e potrebbe anche essere utile per i formatori al fine di seguire individualmente i progressi di ciascun partecipante.

7.2. Raccomandazioni sugli OBIETTIVI E I CONTENUTI DELL'APPRENDIMENTO

- Selezione e applicazione di un approccio pedagogico di apprendimento significativo. Definire i contenuti della formazione il più possibile inerenti alle situazioni di vita quotidiana per gli studenti.
- Usare un linguaggio molto semplice.
- Chiedere sempre i feedback.
- Creazione di contenuti adatti alle esigenze formative.
- Sviluppare un equilibrio tra teoria e pratica.
- Coinvolgere gli studenti: essere chiari e comunicare chiaramente gli obiettivi della formazione.
- Verificare il grado di motivazione degli studenti e gli ostacoli che potrebbero incontrare.
- Proporre eventi paralleli durante la lezione digitale per coinvolgere gli studenti.

7.3. Raccomandazioni sulla MEDIAZIONE TECNOLOGICA

- Utilizzo dei social media e attività di diffusione per motivare i partecipanti.
- Esplorazione e selezione di uno strumento online adeguato per gli utenti. Lo strumento o la piattaforma selezionata deve essere intuitiva e semplice.

¹ DIGCOMP è uno schema di riferimento per supportare lo sviluppo delle competenze digitali delle persone in Europa: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>; La ruota delle competenze digitali è uno strumento di test online che mappa le singole competenze digitali basate sul progetto di ricerca UE DIGCOMP <https://digital-competence.eu/>

7.4. Raccomandazioni sul CONTESTO DI APPRENDIMENTO

- Se possibile, iniziare la formazione tramite sessioni pratiche faccia a faccia e successivamente, continuare il resto del corso utilizzando una combinazione tra e-learning e attività combinate.
- Fornire il giusto supporto agli studenti prima dell'inizio del corso online (per evitare l'effetto MOOC)
- Limitare l'intervallo di tempo tra la prima giornata di training digitale e la lezione, più breve è il periodo, meglio è.
- Informare anticipatamente lo studente per il follow-up del corso digitale durante l'attività di pre-formazione.
- Supporto telefonico, per la pianificazione delle lezioni digitali (il supporto reattivo non è sempre rilevante per il target)
- Proporre di verificare l'avanzamento dell'apprendimento e verificare il completamento delle lezioni: 2-3 ore di sessione formativa in classe con il formatore (in gruppo durante la terza settimana)
- Adattamento del periodo di tempo per estendere il corso: una lezione può durare 2 mesi anziché 1 mese.

8. CONCLUSIONI

In conclusione, non si può negare che la tecnologia digitale abbia cambiato notevolmente il modo di pensare degli individui, di interagire con gli altri e di agire efficacemente nella società. Al di là di questa affermazione, in nessun caso le persone dovrebbero essere al servizio della tecnologia digitale, specialmente nel campo dell'educazione degli adulti e dell'apprendimento permanente. Al contrario, la tecnologia digitale deve essere utilizzata per rispondere alle esigenze sociali future e sviluppare una crescita inclusiva.

Sviluppando pratiche aperte e innovative nell'era digitale, la sperimentazione DIGITAL-S è riuscita a migliorare ed estendere l'offerta di opportunità di apprendimento di alta qualità su misura per le esigenze dei singoli adulti scarsamente qualificati o scarsamente qualificati.

Dal punto di vista degli studenti, non chiaro se la tecnologia sotto forma di attività di e-learning abbia fornito una risposta pertinente per motivare gli adulti ad apprendere in modo più efficace. Nelle aree rurali (la base da cui il progetto DIGITAL-S fornisce linee

guida), la soluzione di e-learning per acquisire competenze digitali è stata decisamente molto utile.

Dal punto di vista dei formatori, la sperimentazione DIGITAL-S può svolgere un ruolo chiave nell'innalzamento della coscienza tra coloro che non hanno ancora compreso il significato e le opportunità offerte dall'e-learning. Rappresenta il modo più efficace di apprendere e aiuta le agenzie di formazione o le organizzazioni a creare una formazione su misura, di alta qualità e ad un costo basso. Inoltre, queste nuove pratiche consentono ai formatori di continuare a migliorarsi e a spronarli nelle attività formative.



Per saperne di più sul consorzio DIGITAL-S:

- FAMILLES RURALES PAYS DE LA LOIRE - <https://pays-de-la-loire.famillesrurales.org/>
- COLLEGIUM BALTICUM - <https://www.cb.szczecin.pl/>
- CPIP - <https://cpip.ro/>
- INFODEF - <http://infodef.es/>
- CEIPES - <https://ceipes.org/>

ALLEGATI

[Allegato 1 - DIGITAL-S questionnaire _profile and ICT use of adult learners](#)

[Allegato 2 - DIGITAL-S training session plan \(phase 1: prior training activity\)](#)

[Allegato 3 - DIGITAL-S E-learning platform user guide](#)

[Allegato 4 - DIGITAL-S E-learning platform guidelines for professional trainers](#)

