

Moduli formativi di TeleGrow: Le note dei formatori



Erasmus+

Progetto finanziato da: Bando 2020 Round 1 KA2 -
Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di
buone pratiche/ KA226 - Partenariati per la
preparazione all'istruzione digitale

Il sostegno della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo le opinioni degli autori. La Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Indice

1. Introduzione all'opuscolo: Contesto, gruppi target e impatto previsto.....	2
2. Scopo del Booklet.....	4
3. Parte centrale.....	5
Capitolo 1 – Adeguatezza prevista degli studenti/risultati dell'apprendimento.....	5
Capitolo 2 – Tecniche e metodi di coinvolgimento.....	10
Capitolo 3 – Accessibilità e inclusività nei processi di apprendimento.....	17
Capitolo 4 – Attività pratiche e strumenti utili.....	19
4. TeleGrow LTTA & Testimonianza.....	30
5. Riferimenti.....	33

1. Introduzione all'opuscolo: Contesto, gruppi target e impatto previsto

Grazie a Covid-19, l'apprendimento a distanza online è diventato la nuova normalità nel settore dell'istruzione e della formazione professionale. Tuttavia, i materiali e gli strumenti didattici già pronti per i formatori in materia di istruzione e sicurezza digitale sono molto limitati e la comunità dell'istruzione e della formazione professionale e le istituzioni dell'UE, come il CEDEFOP, hanno urgentemente bisogno di produrre questi materiali. Ai formatori di IFP mancano anche le competenze e le conoscenze digitali sull'uso responsabile delle tecnologie digitali e sulla sicurezza online degli studenti dell'IFP (Digital Gap durante Covid19, CEDEFOP, 2020).

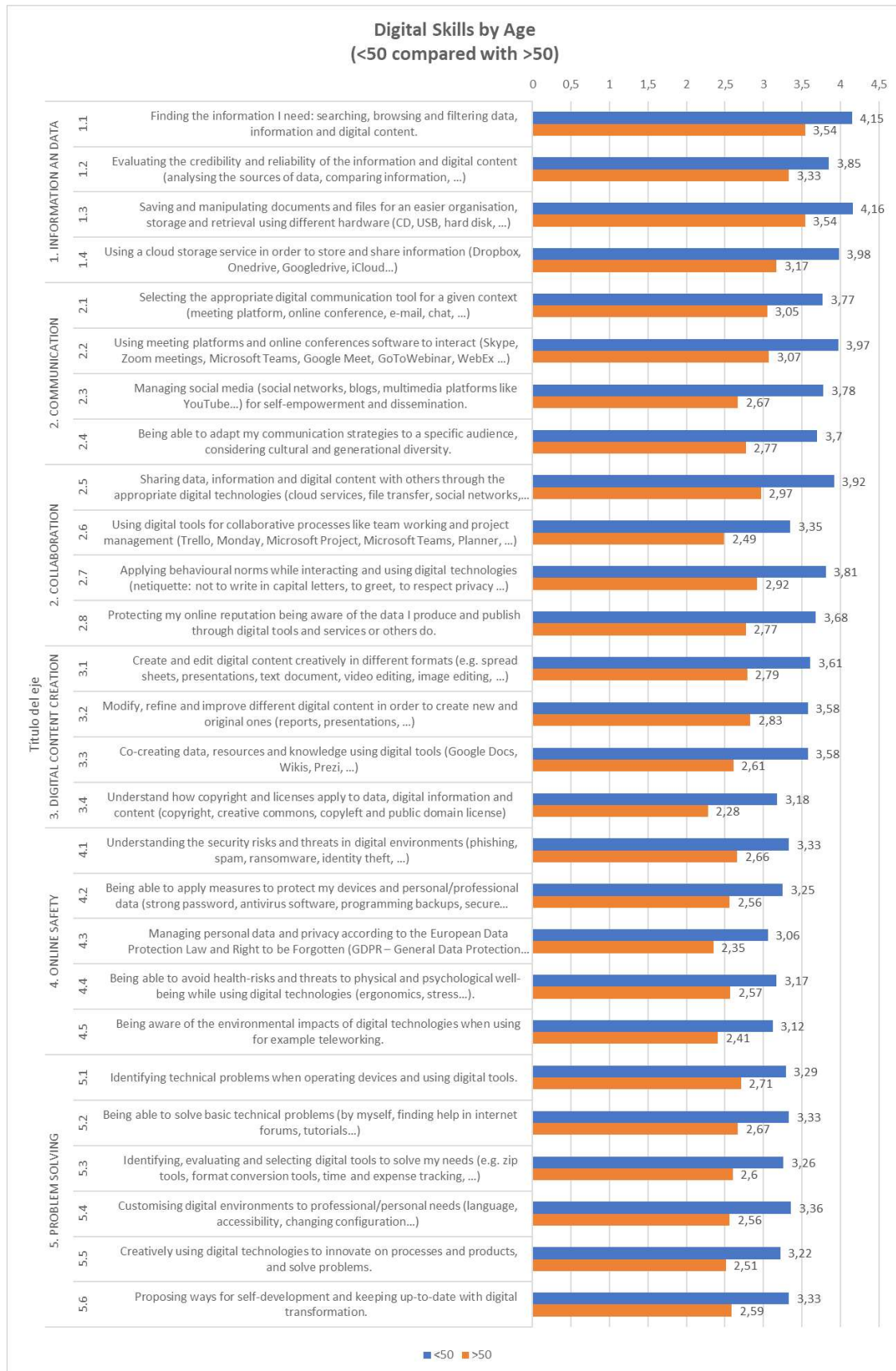
Come indicato dalla fase di ricerca del progetto TeleGrow (si vedano il [PDF](#) e il [Rapporto Interattivo](#) pubblicati sulla [webpage di progetto](#)), gli allievi della formazione professionale di età superiore ai 50 anni hanno minori competenze digitali rispetto ai più giovani. I moduli formativi TeleGrow sono rivolti specificamente a questo gruppo target per superare il digital divide, sebbene possano essere utilizzati anche dai più giovani per migliorare le proprie competenze.

Il nucleo della ricerca di TeleGrow è stato sviluppato attraverso questionari. Sono state analizzate le competenze digitali in cui gli studenti e i dipendenti della formazione professionale di età superiore ai 50 anni dovrebbero essere formati e le strategie di apprendimento che i formatori della formazione professionale dovrebbero utilizzare per insegnarle in modo efficace. I Moduli di formazione TeleGrow e questo documento di Note per i formatori sono stati sviluppati sulla base dei principali risultati della fase di ricerca.

I moduli formativi si basano sul Quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini (DigComp) pubblicato da Carrero et al. (2017). Il modello DigComp 2.1. offre uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini. DigComp è stato pubblicato inizialmente nel 2013 ed è diventato un punto di riferimento per molte iniziative sulle competenze digitali a livello europeo e degli Stati membri dell'UE.



L'analisi delle competenze digitali sviluppata nella ricerca di TeleGrow si è basata su DigComp. Il grafico seguente mostra il divario di competenze digitali per chi ha più di 50 anni.



I Moduli di Formazione TeleGrow contribuiranno a colmare questo divario esistente con l'obiettivo di migliorare le competenze digitali delle persone di età superiore ai 50 anni, affinché possano stare al passo con l'era della trasformazione del telelavoro. Infatti, i moduli formativi sviluppati forniranno ai formatori IFP gli strumenti e le conoscenze necessarie per aiutare i lavoratori di mezza età ad affrontare le sfide derivanti dal recente e improvviso passaggio al lavoro online e a distanza, aiutandoli a sviluppare le competenze digitali e, quindi, a promuovere le loro opportunità di apprendimento e di occupabilità e i cambiamenti nella vita lavorativa contemporanea ipercompetitiva.

Le Note per i formatori sono un documento indipendente e complementare ai Moduli di Formazione TeleGrow, ma essenzialmente utile per il raggiungimento degli obiettivi.

Gruppi target:

Principali: Formatori di IFP, istituti di IFP e altri fornitori di servizi rilevanti.

Secondari: studenti dell'istruzione e della formazione professionale, in particolare quelli di età superiore ai 50 anni.

2. Scopo del Booklet

Lo scopo di questo opuscolo è quello di fornire ai formatori e ai fornitori di IFP risorse e linee guida utili per ottenere il massimo dai Moduli di Formazione TeleGrow per gli allievi dell'IFP. Include informazioni preziose su:

- L'adeguatezza dell'istruzione che i discenti acquisiranno dopo aver frequentato i corsi.
- Tecniche di coinvolgimento che i formatori devono seguire per avvicinare gli studenti di mezza età e includerli nei loro processi educativi.
- Come creare un ambiente formativo inclusivo e accessibile alle persone anziane.

- Attività pratiche utili, risorse di apprendimento aggiuntive e strumenti per supportare l'erogazione dei corsi e incoraggiare i discenti attraverso attività autoregolate e compiti da svolgere. Una parte delle attività è stata sperimentata durante l'attività di apprendimento, insegnamento e formazione (LTTA) che si è tenuta a Larissa, in Grecia, nel settembre 2022.

3. Parte centrale

Capitolo 1 - Adeguatezza delle aspettative degli studenti/risultati dell'apprendimento

Al termine del percorso formativo previsto dai **Moduli di Formazione How to TeleGrow**, i discenti riusciranno ad acquisire conoscenze e competenze che si riveleranno molto utili in condizioni di lavoro che prevedono il telelavoro.

In generale, ci si aspetta che i discenti siano consapevoli dei benefici che possono derivare dal telelavoro nella loro routine lavorativa quotidiana, che siano informati sulle prospettive e sulle sfide che derivano dall'uso delle tecnologie digitali dal punto di vista ambientale, che comprendano le nozioni incluse nel concetto di alfabetizzazione all'informazione e ai dati e che, infine, siano in grado non solo di sapere come un ambiente di lavoro da casa possa aiutarli a essere produttivi ed efficienti, ma anche come configurarne uno per soddisfare le loro esigenze di telelavoro.

I moduli formativi sono strutturati all'interno di un pacchetto formativo modulare comune e coprono un'ampia varietà di tematiche, dalla comunicazione e collaborazione digitale alle competenze digitali, fino alla privacy e alla sicurezza digitale.

I Moduli di Formazione TeleGrow coprono tutte le aree di DigComp, enfatizzando e approfondendo quelle che abbiamo identificato come competenze chiave per il telelavoro.



Framework for Citizens Areas	Training Modules
1. Information and data literacy	1. Welcome to Digital Transformation 2. IT Basics
2. Communication and collaboration	3. Digital Communication & Collaboration 5. Digital Project Management tools
3. Digital content creation	4. Social Media Management
4. Safety	6. Online Safety Basics
5. Problem-solving	<i>Included in the TeleGrow Guide: How to Stay gOLD</i>

Risultati di apprendimento dei moduli di formazione sulle competenze digitali TeleGrow



Il primo modulo è un'introduzione ai Moduli di Formazione TeleGrow, intitolato **Welcome to Digital Transformation**, che evidenzia i vantaggi dell'implementazione del telelavoro nella routine lavorativa. Inoltre, fornisce ai discenti un'utile visione delle prospettive e delle sfide verdi che si presentano con l'uso delle tecnologie digitali. I partecipanti impareranno a creare un ambiente di lavoro da casa per migliorare la loro produttività ed efficacia lavorativa. Inoltre, acquisiranno una conoscenza di base su cosa sia l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati e quali siano i principali concetti e nozioni rilevanti.

Per quanto riguarda **Le basi della tecnologia dell'informazione**, gli studenti saranno in grado di familiarizzare con le strategie per la ricerca di informazioni in base alle loro esigenze, con i concetti della quarta rivoluzione industriale, con le varie tecnologie, hardware e software e con la terminologia di rete, la tecnologia mobile e il cloud computing, essendo così in grado di salvare i file e organizzare il loro spazio digitale sia nell'hardware (USB, hard driver, ecc.) che nel cloud (ad esempio, Google

Drive, Dropbox, ecc.). Inoltre, ci si aspetta che sappiano come eseguire l'installazione di dispositivi, programmi e applicazioni su qualsiasi dispositivo elettronico e come connettersi a Internet. Infine, gli studenti diventeranno capaci di valutare le informazioni e i contenuti digitali in termini di affidabilità.

In termini di **Comunicazione e Collaborazione Digitale**, gli studenti saranno in grado di gestire piattaforme di riunione e strumenti di conferenza, di lavorare in modo collaborativo con i documenti, ovvero di creare, condividere, coeditare, ricercare e firmare elettronicamente i documenti, nonché di utilizzare in modo efficiente la posta elettronica. Inoltre, impareranno la netiquette o come applicare le norme comportamentali durante l'interazione e l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Per quanto riguarda la **Gestione dei Social Media**, gli studenti saranno in grado di riconoscere i diversi strumenti di social media e le loro possibilità e di sviluppare una strategia di social media scegliendo lo strumento appropriato a seconda del gruppo target. Inoltre, impareranno a conoscere gli strumenti di comunicazione utili per la diffusione e la gestione del marketing digitale. Tra gli elementi di apprendimento inclusi in questo modulo figurano anche le regole di base sul copyright e la loro applicazione.

Al termine del modulo sugli **Strumenti di Gestione dei Progetti Digitali**, gli studenti saranno in grado di affrontare i concetti principali della gestione dei progetti in un contesto digitale, di scegliere lo strumento più appropriato per gestire le attività del progetto in base alle loro esigenze e di gestire i concetti di base della gestione LEAN. Inoltre, ci si aspetta che siano in grado di utilizzare strumenti collaborativi, di organizzare il lavoro online con i team in modo collaborativo, di pianificare, condividere, sviluppare e riferire il lavoro svolto con l'aiuto di strumenti digitali.

In termini di cybersecurity, dopo il modulo di formazione **Online Safety Basics**, ci si aspetta che i discenti conoscano meglio i concetti di spam, phishing, hacking e ransomware e il loro funzionamento, in modo da essere in grado di riconoscerli quando si verificano e, di conseguenza, di proteggersi adottando le misure di sicurezza appropriate. Inoltre, i discenti saranno informati sul Regolamento generale



sulla protezione dei dati (GDPR) e sulla protezione delle informazioni personali e, infine, saranno in grado di impostare un ambiente di lavoro da casa sicuro dal punto di vista informatico.

Struttura dei moduli della formazione sulle competenze digitali di TeleGrow

Il corso di formazione è organizzato in un percorso modulare strutturato. Ciò garantisce la massima flessibilità nell'utilizzo da parte dei fornitori di IFP in tutta l'UE.

Ogni modulo sarà composto dalle seguenti sezioni separate, che includono fogli di lavoro, casi di studio e attività pratiche che i formatori e gli erogatori di IFP possono utilizzare per migliorare le competenze degli studenti dell'IFP.

- Introduzione all'argomento
- Obiettivi di apprendimento
- Contenuti didattici, comprese le attività pratiche
- Riferimenti

Contenuto dei moduli di formazione sulle competenze digitali di TeleGrow

	MODULO	CONTENUTI
1	Introduzione: Benvenuti nella trasformazione digitale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Telelavoro: Creare nuove opportunità per discenti e formatori. 2. Prospettive ecologiche dell'uso delle tecnologie digitali 3. Introduzione all'alfabetizzazione e all'informazione dati 4. Creazione di un ambiente di lavoro efficiente da casa 5. Attività pratica/foglio di lavoro e strumenti utili
2	IT Basics	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alfabetizzazione all'informazione 2. Hardware / Software 3. Terminologia di rete 4. Memorizzazione dei dati 5. La quarta rivoluzione industriale 6. Attività pratica/foglio di lavoro e strumenti utili

	MODULO	CONTENUTI
3	Comunicazione e collaborazione digitale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Piattaforme di riunioni 2. Conferenze online 3. Presentazioni digitali 4. Come impostare e utilizzare le e-mail 5. Applicazione di norme comportamentali durante l'interazione e l'uso delle tecnologie digitali. 6. Attività pratiche/foglio di lavoro e strumenti utili
4	Gestione dei Social Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. App e reti per la diffusione 2. Creare impatto attraverso gli strumenti digitali - Come usare i social media per creare impatto 3. Strumenti per alimentare il vostro lavoro e gestire il vostro marketing 4. Copyright e licenze applicate a dati, informazioni digitali e contenuti 5. Attività pratiche/foglio di lavoro e strumenti utili
5	Strumenti di gestione dei progetti digitali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Piattaforme di gestione dei progetti - Automatizzazione delle attività di routine "quotidiane". 2. Mentoring e supervisione interna 3. Piattaforme manageriali multitask 4. Applicazioni dedicate a compiti specifici 5. Attività pratiche/foglio di lavoro e strumenti utili
6	Fondamenti di sicurezza online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Spam and Phishing 2. Hacking, Ransomware, furto d'identità 3. Connessione Internet sicura 4. GDPR e sicurezza dei dati personali 5. Attività pratica

Capitolo 2 - Tecniche e metodi di coinvolgimento

L'epidemia di Covid-19 ha obbligato i dipendenti over 50 ad aggiornarsi digitalmente per far fronte alle esigenze dell'emergere del telelavoro. Tuttavia, per queste persone esiste ancora un problema di divario digitale che deve essere affrontato (Hecker et al., 2021). Pertanto, gli erogatori di IFP (formatori, istituti, ecc.) dovrebbero essere in grado di agevolarli nei loro tentativi di colmare il divario di competenze digitali che devono affrontare e di essere il più efficienti possibile durante il telelavoro.

Le caratteristiche degli adulti come discenti sono diverse e richiedono una strategia didattica specifica. La ricerca di TeleGrow ha mostrato le strategie che i formatori IFP considerano più efficaci per formare le competenze digitali degli studenti di età superiore ai 50 anni. I formatori ritengono che il modo migliore per insegnare le competenze digitali agli over 50 sia quello di motivarli dando un significato a queste conoscenze nel loro ambiente di lavoro, mentre vengono forniti consigli e indicazioni costanti durante il processo di apprendimento, oltre a monitorare i progressi degli studenti e fornire loro un feedback.

La tabella seguente mostra i risultati del questionario sui formatori VET di ciascun Paese partner e la media di tutte le risposte raccolte. La versione interattiva può essere consultata sul sito web del progetto: [Questionnaires - TeleGrow \(erasmus.site\)](https://erasmus.site)

Indicate your level of agreement with the following statements about how could we provide a more efficient digital training to learners over 50?	France	Greece	Italy	Poland	Spain	Total
Making the learning relevant for their job and employability	4,39	4,7	4,1	4	4,41	4,34
Providing a flexible schedule	4,24	4,17	4,1	4,03	4,38	4,24
Promoting active participation and social interaction (e.g. small group discussions, role playing, experiments, ...)	4,3	4,53	4,2	4,03	4,05	4,17
Integrating their life experiences and knowledge in the learning activities	4,27	4,7	4,2	3,97	4,31	4,29
Providing assistance and guidance in resolving problems and difficulties	4,36	4,57	4,15	4,23	4,48	4,38
Using a variety of teaching and learning methods, including hands-on learning (e.g. case studies, simulation, games, problem solving, ...)	4,36	4,73	4,17	4,03	4,34	4,32
Providing self-assessment tools	4,09	4,07	4,17	4	3,98	4,04
Providing a supportive learning environment with multiple resources and opportunities to ask questions and correct mistakes	4,39	4,53	4,15	4,13	4,31	4,3
Monitoring learners' progress and providing effective feedback	4,48	4,3	4,1	4,27	4,48	4,36



***Rapporto TeleGrow 2021: Tabella 5.2.1. Strategie per fornire
formazione digitale efficiente da parte dei fornitori di IFP Paese***

The following are some engagement techniques and methods that VET providers can utilize while training employees over 50+ years old in improving their digital skills.

→ **Flessibilità nel processo educativo**

Gli anziani hanno bisogno di flessibilità per soddisfare le loro caratteristiche, preferenze, motivazioni e obiettivi di apprendimento. Pertanto, un formatore dovrebbe osservare le loro caratteristiche di apprendimento (ad esempio,



conoscenze, valori, motivazioni, capacità cognitive, abilità e curiosità) per creare un ambiente appropriato

che sia in linea con le loro esigenze (Alex et al.,

2007). Inoltre, questi studenti dovrebbero essere in grado di collegare le loro attività di apprendimento con le esigenze della loro vita quotidiana (LeNoue et al., 2011). Pertanto, i discenti anziani hanno bisogno di ricevere i contenuti didattici con flessibilità.

I formatori possono aiutare i discenti più anziani a impegnarsi in un processo educativo flessibile seguendo il modello introdotto da Cornelius et al. (2011), in cui sono previste attività di apprendimento come **ricerca di articoli con domande pertinenti, quiz** alla fine dei quali ci sarà un **confronto e una discussione dei risultati, discussione di casi di studio** e sviluppo di strategie in merito, **costruzione di una definizione di un termine chiave** lavorando in modo collaborativo, e anche la **ricerca e la condivisione di fonti** riguardanti un argomento specifico. Questi tipi di attività possono essere condotti **individualmente o in collaborazione**, in gruppo o come gruppo intero guidato da un istruttore. Inoltre, queste attività possono essere auto-dirette, in cui gli studenti possono impegnarsi autonomamente in base alle loro

conoscenze e ai loro interessi, poiché non ci sono linee guida specifiche per il loro completamento (Cornelius et al., 2011).

I formatori possono facilitare i discenti più anziani nel loro percorso di apprendimento incoraggiando l'autovalutazione durante le **frequenti pause** dalle attività, l'**auto-riflessione** sulle conoscenze e le abilità acquisite, **la revisione del loro approccio**, se necessario, e la collaborazione nella selezione delle questioni o delle sfide professionali che devono essere affrontate. In seguito, i formatori dovrebbero assegnare ai discenti incarichi che forniscano opportunità per ulteriori indagini collaborative e per lo sviluppo della loro struttura narrativa sulle risorse. Questo modello può essere utilizzato sia in classi capovolte (Flipped Classroom) che in ambienti online (Cornelius et al., 2011).

→ Nessun gergo tecnico



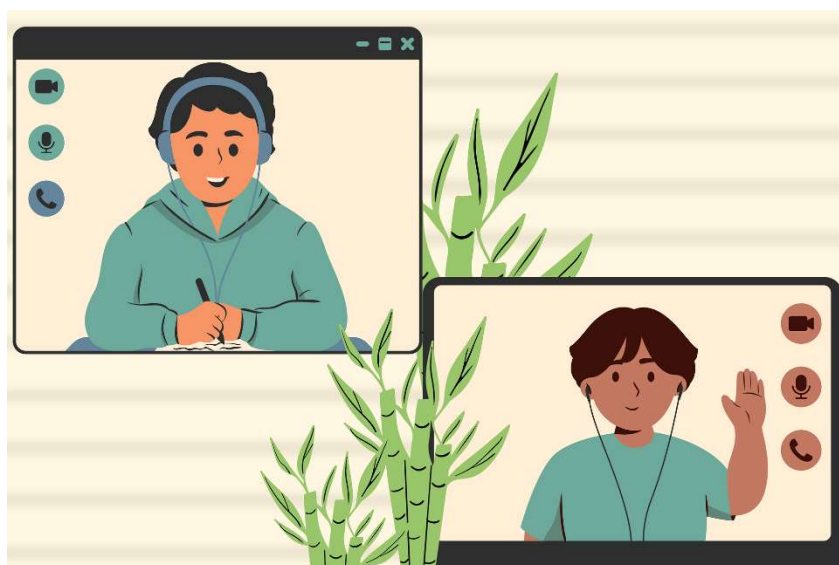
Il gergo è un termine che descrive parole e frasi che non hanno senso se usate fuori dal contesto. Di solito viene compreso da chi ha un background specifico e semplifica la comunicazione. Non è quindi adatto a tutti, poiché è necessario utilizzare **parole più comprensibili** nel rispettivo contesto (Brooks, 2020). Per quanto riguarda la tecnologia, che è pervasiva nella vita quotidiana di tutte le persone, il gergo è abbondante. Tuttavia, questa terminologia specifica della tecnologia può rappresentare un'ulteriore barriera per le persone anziane quando vanno online o usano le app. Pertanto, un formatore di queste persone deve scoprire le loro conoscenze tecnologiche su come utilizzare una terminologia e dei concetti completi (Focus Care, 2020).

Una semplice tecnica che un formatore può utilizzare per evitare il gergo tecnologico quando ha a che fare con studenti anziani può essere presentata nei seguenti suggerimenti:

- Identificare il pubblico e utilizzare un linguaggio reciprocamente comprensibile e in linea con il suo livello di conoscenza.
- Evitare l'uso di un linguaggio sofisticato nel contesto tecnologico, in quanto l'uso di un linguaggio semplice e di una terminologia semplice è un modo più diretto per rivolgersi agli studenti più anziani e aiutarli a prestare maggiore attenzione e a seguire il processo di apprendimento.
- Formulare frasi più brevi, perché sono facilmente comprensibili e memorizzabili per gli studenti più anziani.
- Evitare l'uso di acronimi o di parole d'ordine.
- Modificare le linee guida o le istruzioni scritte per renderle più precise e comprensibili agli studenti più anziani.

→ **Ritmo di apprendimento e ripetizione**

I formatori devono essere consapevoli dell'esigenza dei discenti più anziani di apprendere secondo i propri ritmi, dato che, di solito, i lavoratori dipendenti non hanno il tempo necessario per farlo. Tuttavia, avere la possibilità di decidere autonomamente il tempo dedicato all'apprendimento e il suo ritmo è fondamentale per qualsiasi programma di formazione. Una strategia utile e pertinente che i formatori dovrebbero incoraggiare i discenti ad adottare è l'**apprendimento auto-diretto**, che aiuta questi ultimi ad aumentare la memorizzazione delle conoscenze mentre affrontano obiettivi di apprendimento che **rappresentano una sfida per loro**. Inoltre, un discente autodiretto può navigare tra i diversi argomenti ed evitare quelli già noti senza ostacolare o dettare il processo di apprendimento degli altri.



L'**eLearning** dovrebbe essere incoraggiato dai formatori anche come opzione per gli studenti più anziani, che possono applicare il proprio ritmo al processo di apprendimento. Poiché i contenuti didattici online sono facilmente accessibili attraverso i dispositivi elettronici, l'eLearning consentirà a questi discenti di gestire il tempo dedicato all'apprendimento quando è più opportuno per loro. Inoltre, i formatori dovrebbero suggerire ai discenti più anziani di suddividere i contenuti formativi in sezioni più piccole, in modo da renderli più comprensibili e in grado di essere completati a loro piacimento in poche ore, non in giorni o settimane intere (Avelino, 2022).

Per quanto riguarda la **ripetizione** come metodo di coinvolgimento, essa può essere facilmente implementata attraverso **esercizi pratici** che possono essere applicati nel contesto digitale. Come in un contesto di apprendimento tradizionale, la ripetizione rende i discenti più anziani in grado di comprendere appieno le nuove conoscenze acquisite e di ricordarle in modo ottimale. Per una strategia di ripetizione di successo, i formatori dovrebbero preparare alcune **attività o contenuti passo-passo** che possono essere facilmente eseguiti ripetutamente, ricordando ai discenti i punti e gli elementi significativi di questo processo di apprendimento (Pappas, 2021).

→ **Rafforzamento Positivo**

Sebbene le persone anziane stiano sviluppando competenze digitali, la mancanza di fiducia è una sfida importante per loro per quanto riguarda l'utilizzo delle opzioni hardware e software disponibili e il loro buon uso. Inoltre, un'ulteriore sfida sul posto di lavoro può essere rappresentata dall'essere avanti con gli anni e dalla conseguente discriminazione (Quan-Haase et al., 2018). Per questo motivo, i loro formatori dovrebbero implementare una **strategia di rafforzamento della fiducia**, che verrà utilizzata come rinforzo positivo per superare la mancanza di fiducia.

Un'utile tecnica di rafforzamento della fiducia che aiuterà gli studenti più anziani ad acquisire fiducia nel digitale è il **Transforming Negative Self-Talk**. Più in dettaglio, il formatore dovrebbe fornire a questo gruppo di persone dei fogli di carta e chiedere loro di dividerli in tre colonne. Poi, il formatore dovrebbe incoraggiarli a compilarli come segue: la colonna centrale dovrebbe includere affermazioni di autocomportamento negativo riguardo all'uso delle tecnologie digitali, mentre la colonna di sinistra dovrebbe includere ciò che ha innescato questo autocomportamento negativo. Di conseguenza, si devono riportare tutte le azioni che hanno portato alla mancanza di fiducia. Infine, la colonna di destra deve essere riempita con frasi positive che sostituiranno quelle negative iniziali (Cullins, 2021).

→ Percorsi di apprendimento personalizzati in base alle loro esigenze professionali



Il concetto di percorsi di apprendimento personalizzati è associato alle tabelle di marcia che gli studenti sviluppano per raggiungere i loro obiettivi di apprendimento. Solitamente assistito da un formatore, lo sviluppo di questi percorsi è in linea con gli standard dei discenti e li aiuta a progredire nella loro carriera e nella loro vita. I percorsi di apprendimento personalizzati sono co-creati da formatori e

discenti e aiutano questi ultimi a sviluppare competenze chiave, come quelle digitali. Questo processo può essere suddiviso nelle seguenti quattro fasi:

Step 1 – Lo sviluppo di **obiettivi di apprendimento personali**, per i quali formatore e discenti collaborano per stabilire obiettivi a breve, intermedio e lungo termine, mentre i risultati attesi dovrebbero essere associati a quelli intermedi e a lungo termine, fornendo così un percorso di apprendimento specifico per i discenti.

Step 2 – La selezione di entrambe **attività e risorse** che assistono il processo di apprendimento, che dovrebbe essere anche il risultato della collaborazione tra formatore e discente, con l'obiettivo di aiutare quest'ultimo a raggiungere i propri obiettivi di apprendimento individuali.

Step 3 – L'identificazione dei **marcatori** che indicano i **progressi** compiuti dai discenti nel raggiungimento dei loro obiettivi di apprendimento. Questi indicatori saranno uno strumento di valutazione formativa che utilizza i rispettivi dati e aiuta il discente a concentrarsi sull'intero processo di apprendimento, invece che sulle attività e sui compiti in corso. Inoltre, i marcatori di progresso consentono a formatori e discenti di modificare il percorso di apprendimento, se necessario.

Step 4 – Definizione del modo in cui l'apprendimento sarà dimostrato, poiché nelle fasi iniziali i discenti si affidano ai formatori per quanto riguarda la valutazione, mentre man mano che progrediscono nel percorso di apprendimento, sono più impegnati a raggiungere i loro obiettivi di apprendimento e probabilmente individuano dimostrazioni e rappresentazioni dell'apprendimento (Digital Promise, n.d.).

Di seguito è riportato un quadro indicativo della co-creazione di un **percorso di apprendimento personalizzato** tra formatori e discenti che Digital Promise (n.d.) propone:

Dove sono ora...

- Progressi basati sulle competenze: (Come possono gli studenti auto-riflettere sui loro risultati di apprendimento?)



Cosa imparerò...

- Obiettivo di apprendimento personalizzato: (come gli studenti potrebbero stabilire un obiettivo per il risultato dell'apprendimento?)

Come lo imparerò...

- Percorso di apprendimento personalizzato: (Quali sono le opportunità di apprendimento o le scelte che gli studenti potrebbero scegliere?)

Come dimostrerò ciò che ho imparato...

- Progressi basati sulle competenze (in che modo gli studenti possono scegliere come e quando dimostrare le proprie competenze?) (Digital Promise, n.d.)

Capitolo 3 - Accessibilità e inclusività nei processi di apprendimento

TeleGrow mira a creare un ambiente di teleformazione e telelavoro, inclusivo e accessibile a tutti, che massimizzi l'efficienza degli utenti salvaguardando la salute pubblica.

L'insegnamento inclusivo si riferisce alla pedagogia che cerca di soddisfare le esigenze di tutti gli studenti, a prescindere dal background o dall'identità, e di sostenere il loro impegno con il materiale didattico (Inclusive Teaching Strategies, 2022).

Il modello educativo per l'alfabetizzazione digitale degli anziani dovrebbe essere sviluppato nel quadro di un apprendimento personalizzato, cooperativo, collaborativo e significativo, che possa fornire loro gli strumenti di base come punto di partenza e una fonte di motivazione in modo che adottino le ICT come parte della loro vita. Allo stesso modo, questo dovrebbe essere basato sull'andragogia, prendendo in considerazione le caratteristiche biologiche, psicologiche e sociali tipiche della loro età (Baltaci, 2021).

La ricerca di TeleGrow ha mostrato le principali barriere all'insegnamento delle competenze digitali a studenti di età superiore ai 50 anni, che i formatori dovrebbero prendere in considerazione quando progettano un percorso di apprendimento inclusivo.

What are the most important barriers you have encountered in adult digital skills training?	France	Greece	Italy	Poland	Spain	Total
Lack of confidence	3,58	2,9	3,54	3,27	3,72	3,5
Lack of motivation	3,27	4	3,2	3,6	3,38	3,44
Time constraints	3,67	3,03	2,8	3,57	3,35	3,28
Lack of equipment	4	3,5	3,32	3,77	3,34	3,51
Negative attitudes towards the use of technology	3,82	2,7	3,54	3,33	3,41	3,39
Perception of irrelevance (lack of tangible benefits)	3,55	4,4	3,37	3,57	3,21	3,49
Financial constraints	3,67	3,6	2,83	3,37	2,83	3,12
Lack of basic digital literacy to learn effectively	4,03	2,8	3,88	3,53	3,71	3,64
Lack of support (from trainers, peers, family etc.)	3,88	3,07	3,78	3,47	3,47	3,53
Lack of suitable teaching courses (e.g. relevant syllabus & age friendly methodology)	4	3,73	3,68	3,5	3,43	3,61

Rapporto TeleGrow 2021: Tabella 5.20:
Ostacoli allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti over 50 per Paese dei fornitori di IFP

Infine, il formatore è un elemento fondamentale in qualsiasi processo di insegnamento-apprendimento, soprattutto nel caso dell'apprendimento degli adulti, dove svolge un ruolo essenziale per raggiungere l'equilibrio tra i discenti, il gruppo e i loro bisogni e per mantenere o aumentare la loro motivazione, che è essenziale per la formazione degli adulti anziani (Baltaci, 2021).

L'accessibilità nella formazione si riferisce al fatto che tutte le persone possono accedere alla formazione, indipendentemente dalle loro capacità tecniche, cognitive o fisiche. Spetta ai formatori progettare corsi, attività e materiali tenendo conto delle principali barriere dei discenti.

Le prime barriere da considerare per quanto riguarda l'accessibilità e l'apprendimento online per i discenti di età superiore ai 50 anni sono quelle legate alla tecnologia. Vi invitiamo quindi a pensare in modo più ampio all'ambiente di apprendimento. Come formatori, è importante prendere coscienza della necessità di promuovere l'accessibilità universale attraverso l'istruzione. Possiamo contribuire a questo obiettivo tenendo conto di una serie di requisiti fondamentali, ad esempio nella creazione di contenuti digitali. Strumenti come Microsoft Word o Acrobat Reader dispongono di funzionalità per verificare l'accessibilità di un testo o di un documento PDF.

È inoltre importante conoscere l'esistenza di strumenti tecnologici che consentono di convertire il formato e il contenuto in altri più accessibili, in linea con le loro capacità. Ad esempio, possiamo convertire un documento testuale in un formato audio o aggiungere una trascrizione a un file audio.

Di seguito, citiamo alcuni strumenti dedicati alle persone con problemi di vista o di udito:

- Microsoft Lens: un'applicazione per Android e iOS che ci permette di fotografare qualsiasi documento cartaceo contenente testo o di selezionare un'immagine dal nostro cellulare e di riconoscere il testo incluso, leggerlo e persino esportarlo come documento Microsoft Word o PDF.



- TalkBack: uno screen reader per Android.
- Talkie: un'estensione del browser che consente di selezionare un testo e di passarlo alla voce.
- ListenAll: un'applicazione per Android e iOS che consente di riconoscere la voce e convertirla in testo.
- IBM Watson Speech to Text: trascrive l'audio in testo.

Capitolo 4 - Attività pratiche e strumenti utili

In questo capitolo vi proponiamo diverse attività che sono state testate con gli studenti per stimolare e mettere in pratica diverse competenze digitali e soft skills.

Ricordate che ogni modulo di formazione sulle competenze digitali di TeleGrow comprende un capitolo con attività pratiche che potete utilizzare per insegnare queste competenze digitali.

Vi consigliamo inoltre di utilizzare le attività di autovalutazione incluse in TeleGrow Hub per ogni modulo per fare un'attività di valutazione collettiva.

Titolo dell'unità	A.1.1
Titolo dell'Attività pratica	Trasformare il linguaggio negativo quando si parla di sé stessi
Obiettivo dell'attività	<p>Il discorso negativo su di sé è un dialogo interiore che potrebbe limitare la vostra capacità di credere in voi stessi e nelle vostre capacità di raggiungere il vostro potenziale.</p> <p>Si tratta di qualsiasi pensiero che riduce la vostra capacità di apportare cambiamenti positivi nella vostra vita o la fiducia nella vostra capacità di farlo.</p> <p>Il discorso negativo su di sé è spesso radicato in una bassa autostima. Imparare a riconoscere cosa li scatena e a riformulare questi pensieri in modo positivo può portare ad aumentare la fiducia in se stessi. Per questo motivo, gli studenti possono lavorare per sostituirli con pensieri più forti, seguendo il processo descritto di seguito.</p>
Descrizione	<p>Il processo di trasformazione del discorso negativo in positivo inizia dividendo un foglio di carta in tre colonne come segue, partendo da quella centrale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Colonna centrale:</i> Qui i discenti devono elencare i discorsi negativi che si sentono fare quando usano la tecnologia. - <i>Colonna di sinistra:</i> Qui gli studenti devono elencare quali situazioni o pensieri scatenano l'autocritica negativa inclusa nella colonna centrale. - <i>Colonna di destra:</i> Qui gli studenti devono elencare un'affermazione positiva

	<p>che corrisponda e risponda all'autocritica negativa iniziale.</p> <p>Chiedete agli studenti di svolgere l'attività individualmente e poi di condividere i risultati in coppia o in gruppo.</p>
--	---

Titolo dell'unità	A.1.2
Titolo dell'Attività pratica	Identificazione delle competenze hard e soft
Obiettivo dell'attività	Il mercato del lavoro richiede che i lavoratori possedano sia competenze hard che soft. L'obiettivo di questa attività è far capire ai tirocinanti la differenza tra hard e soft skills e farli riflettere sulle proprie competenze.
Descrizione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Facilitare la definizione di hard e soft skills: <ul style="list-style-type: none"> • Le hard skills sono quantificabili e insegnabili. Comprendono le conoscenze e le abilità tecniche specifiche necessarie per avere successo nello svolgimento di un lavoro. • Le soft skills sono le competenze interpersonali o umane. Sono in qualche modo difficili da quantificare e si riferiscono alla personalità e alla capacità di lavorare con gli altri. 2. Alcuni esempi di hard e soft skills: <ul style="list-style-type: none"> • Hard SKILLS: Contabilità, amministrazione, elettronica, ingegneria, finanza, ricerca di marketing, meccanica, diagnosi medica, traduzione, trascrizione, elaborazione testi, ecc. • Soft SKILLS: Ascolto, Negoziazione, Comunicazione non verbale, Gestione dei conflitti, Risoluzione dei conflitti, Fare accordi, Gestione delle riunioni, Tutoraggio, Motivazione, Adattabilità, Attitudine artistica, Creatività, ecc. 3. Mettete alla prova le vostre conoscenze in coppia o in gruppo svolgendo questa attività: <ul style="list-style-type: none"> • Hard and Soft Skills Activity 1 (settlementatwork.org) 4. Riflettere sulle proprie capacità: <ul style="list-style-type: none"> • Hard and Soft Skills Activity 2 (settlementatwork.org) - Fate un elenco delle vostre hard e soft skills e scrivete degli esempi. - Selezionate le soft skills che ritenete rilevanti per il vostro lavoro o per quello che vorreste svolgere. - Condividete i risultati e arricchiteli con il feedback delle vostre coppie e dell'insegnante.

Titolo dell'unità	A.1.3
Titolo dell'Attività pratica	Vantaggi del telelavoro
Obiettivo dell'attività	Discutete con i vostri studenti i vantaggi e gli svantaggi del telelavoro.
Descrizione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introdurre il concetto di telelavoro e alcune delle opportunità che offre: <ul style="list-style-type: none"> - Risparmio di tempo e miglioramento della gestione del tempo - Riduzione del consumo di tempo e denaro - Influenza positiva sulla vita dei dipendenti - Migliore concentrazione sul lavoro - Opportunità di tutela dell'ambiente 2. <i>Esercizio 1:</i> Proponete ai vostri studenti di scrivere: <i>Suggerimenti da dare a un amico o a un collega che ha dei dubbi sul telelavoro. Quali sono i vantaggi secondo voi?</i> 3. <i>Esercizio 2:</i> Proponete agli studenti di scrivere: <i>Suggerimenti per progettare una strategia paper-free per la vostra azienda/ufficio e trarre vantaggio dalle tecnologie digitali.</i> 4. <i>Esercizio 3:</i> Proponete ai vostri studenti di calcolare il denaro risparmiato con il telelavoro utilizzando il sito web: https://www.confused.com/working-from-home-calculator 5. <i>Esercizio 4:</i> proponete agli studenti di progettare il proprio ufficio/spazio di lavoro per il telelavoro (schizzo), di dividerlo a coppie o in gruppo e di discutere la creazione di un ambiente di lavoro efficace da casa scrivendo le conclusioni.

Titolo dell'unità	A.2.1
Titolo dell'Attività pratica	Mettete alla prova le vostre competenze digitali
Obiettivo	L'obiettivo di questa attività è testare le competenze digitali degli

dell'attività	studenti e spingerli a stabilire un percorso di apprendimento per migliorare ed essere più occupabili.
Descrizione	<p>1. Iniziate a usare menti.com per progettare un sondaggio in tempo reale per conoscere il livello dei vostri studenti su queste competenze.</p> <p>Competenze digitali: Informazioni e dati, comunicazione, collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza online, risoluzione di problemi digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicate il livello di importanza di queste competenze digitali. - Quale sarebbe il vostro livello in queste competenze digitali? <p>Soft skills: Risoluzione di problemi digitali, flessibilità e agilità, gestione di sé e dello stress, controllo emotivo e benessere, autoimprenditorialità e capacità di apprendimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indicate il livello di importanza di queste soft skill. - Quale sarebbe il vostro livello in queste soft skill? <p>Condividete i risultati con il gruppo e discutete.</p> <p>2. Approfondire la comprensione delle proprie competenze digitali utilizzando lo strumento di autovalutazione digitale:</p> <p>https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home</p> <p>Si tratta di uno strumento molto utile per valutare le competenze digitali in una serie di competenze rilevanti (alfabetizzazione e informatizzazione dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione dei problemi).</p> <p>Questo strumento offre anche l'opportunità di registrare le competenze digitali e di scoprire un percorso di apprendimento pertinente, fornendo al contempo suggerimenti per l'aggiornamento digitale (Europass, 2022).</p> <p>Proporre di condividere i risultati a coppie o in gruppo e discutere il percorso di apprendimento, ad esempio utilizzando il TeleGrow Hub.</p>

Titolo dell'unità	A.2.2
Titolo dell'Attività pratica	Personalizzazione del percorso di apprendimento digitale

Obiettivo dell'attività	L'obiettivo di questa attività è quello di co-creare un percorso di apprendimento digitale con gli studenti in base alle loro esigenze professionali.
Descrizione	<p>Presentate questo quadro ai vostri studenti e utilizzate questo modello per guidarli a progettare il loro percorso di apprendimento digitale: Customized Learning Path Planning Tool for Teachers</p> <p>Dove sono ora...</p> <p>Progressi basati sulle competenze: (Come gli studenti possono auto-riflettere sui loro risultati di apprendimento?)</p> <p>Cosa imparerò...</p> <p>Obiettivo di apprendimento personalizzato: (come gli studenti potrebbero stabilire un obiettivo per il risultato dell'apprendimento).</p> <p>Come lo imparerò...</p> <p>Percorso di apprendimento personalizzato: (Quali opportunità o scelte di apprendimento potrebbero essere scelte dagli studenti?) <i>Considerate Telegrow Hub come una risorsa utile per migliorare le competenze digitali.</i></p> <p>Come dimostrerò ciò che ho imparato...</p> <p>Progressi basati sulle competenze (in che modo gli studenti possono scegliere come e quando dimostrare le proprie competenze?) (Digital Promise, n.d.).</p>

Titolo dell'unità	A.2.3
Titolo dell'Attività pratica	Come scegliere il computer giusto <i>(Per imparare i concetti di base dell'informatica)</i>
Obiettivo dell'attività	<p>L'acquisto di un computer è una questione importante e non è sempre facile.</p> <p>La tecnologia avanza molto velocemente e siamo preoccupati di fare una buona scelta che soddisfi le nostre esigenze e non diventi obsoleta.</p> <p>Durante questa attività, gli studenti familiarizzeranno con i principali componenti di un computer (hardware, software e componenti di rete)</p>

	e impareranno a stabilire i criteri per scegliere il migliore per loro.
Descrizione	<p>Il compito è quello di decidere quale sia il computer ottimale per un profilo specifico. Per farlo, possono lavorare in gruppo. Uno di loro sarà il "cliente" alla ricerca di un computer, mentre il resto del gruppo indagherà tra le opzioni presenti sul mercato per consigliare al "cliente" quella più adatta. Seguite questo processo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Specificare il proprio budget (essere chiari su quanto si intende investire e sui margini che si hanno). 2. Specificare le proprie esigenze: <ul style="list-style-type: none"> - tipo di computer: portatile o desktop - sistema operativo: Windows o Mac - caratteristiche di potenza e prestazioni (CPU, RAM, scheda grafica, capacità di archiviazione, capacità di rete) - marche 3. Cercare offerte di computer e analizzarne le caratteristiche sul web. 4. Prendere decisioni. Preparate una tabella con le caratteristiche principali da considerare per prendere una decisione (microprocessore, RAM, scheda grafica, display, disco rigido, funzionalità di rete, prezzo, ecc. <p>Infine, ogni gruppo può presentare le proprie esigenze e la propria scelta e discuterle.</p>

Strumenti e materiale didattico di supporto	<p>Come scegliere una CPU Digital Trends: https://www.digitaltrends.com/computing/cpu-buying-guide/</p> <p>I migliori computer portatili da acquistare nel 2022 Digital Trends: https://www.digitaltrends.com/computing/best-laptops/</p> <p>Siti web di marche di computer: Dell, HP, Lenovo, Asus, Apple, etc.</p>
--	--

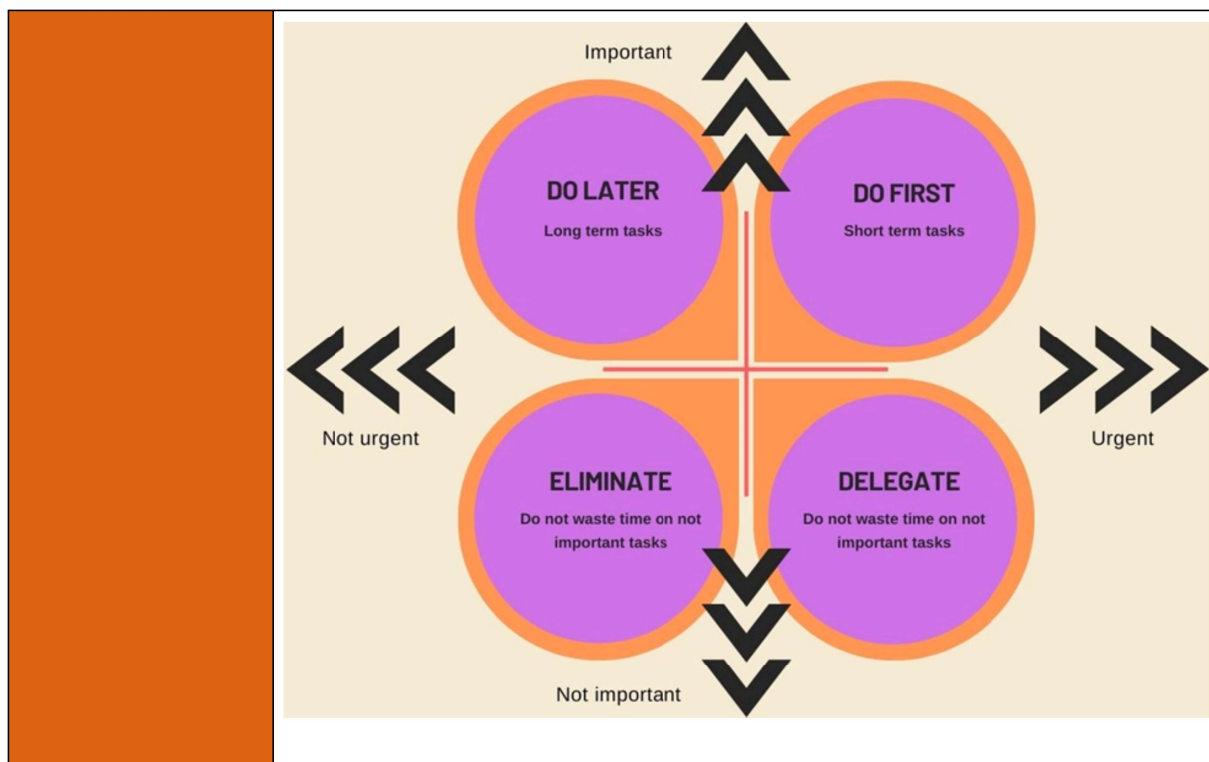
Titolo dell'unità	A.3.1
Titolo dell'Attività pratica	Creare una presentazione digitale

<p>Obiettivo dell'attività</p>	<p>L'obiettivo di questa attività è creare una presentazione digitale attraente ed efficace utilizzando CANVA (www.canva.com) o uno strumento simile.</p>
<p>Descrizione</p>	<p>Gran parte delle informazioni che scambiamo con altri utenti, siano essi colleghi, clienti o studenti, le trasmettiamo attraverso documenti e contenuti multimediali.</p> <p>Il mondo è un'enorme risorsa di informazioni e ci imbattiamo continuamente in queste informazioni. Ma cosa fa la differenza nel modo in cui scegliamo di leggere un documento o un altro? Come facciamo a catturare l'interesse del nostro interlocutore?</p> <p>La risposta giusta è: con contenuti snelli e gradevoli. Anche l'aspetto conta, quindi dobbiamo essere sicuri di creare contenuti utili che siano anche facili e piacevoli da leggere.</p> <p>Per creare contenuti più interessanti, sono stati creati molti strumenti dotati di funzioni che consentono di creare materiale visivamente più interessante.</p> <p>Introducete Canva (www.canva.com) o uno strumento simile che permetta di creare presentazioni attraenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scegliete un argomento e create dei gruppi per preparare una presentazione digitale utilizzando Canva (o lo strumento scelto). 2. Chiedete ai gruppi di iniziare a creare una scaletta: Prima di iniziare a lavorare sulla presentazione digitale, devono lavorare sulle idee creando uno schema o una bozza degli argomenti da trattare e dando loro un ordine di importanza. 3. Chiedete agli studenti di presentare i loro risultati alla classe e date loro dei criteri di valutazione della presentazione: <ul style="list-style-type: none"> - Semplicità: La presentazione è breve e concisa. Condensa le informazioni in elenchi, frasi brevi e grafici. Non dovrebbero esserci testi lunghi. - Diapositive: Spiegare solo un'idea per ogni diapositiva. Suddividere il percorso in fasi più piccole, rendendo il lavoro più efficiente. - Allineamento: Anche graficamente gli elementi devono seguire il modello di lettura. Un utente abituato a leggere da sinistra a destra potrebbe confondersi se gli elementi sono disposti in modo diverso. - Font: Non utilizzare caratteri troppo piccoli e articolati. Deve essere facile da leggere.

Titolo dell'unità	A.4.1
Titolo dell'Attività pratica	Creare una strategia per i social media in 9 passi
Obiettivo dell'attività	<p>I social network sono canali essenziali per promuovere una strategia di comunicazione aziendale. Vengono utilizzati per sviluppare l'immagine di un marchio, condividere i valori e creare una comunità intorno all'azienda. Queste piattaforme consentono di informare, attrarre e anche diversificare il pubblico.</p> <p>L'obiettivo di questa attività è creare una strategia di social media per alimentare il vostro lavoro e gestire il vostro marketing.</p>
Descrizione	<p>Contestualizzate le esigenze e gli obiettivi dell'azienda e fate in modo che gli studenti seguano questi passaggi per creare una strategia di social media:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scegliere obiettivi di marketing coerenti con gli obiettivi aziendali. Step 1: Stabilire obiettivi SMART Step 2: Tracciare le metriche rilevanti Step 3: stabilire un costo per clic per valutare il successo della strategia 2. Imparate tutto quello che c'è da sapere sul vostro pubblico Step 1: Identificare le informazioni sul cliente target Step 2: analizzare le analisi dei social media 3. Conoscere la concorrenza Step 1: Creare un'analisi della concorrenza di altre iniziative Step 2: praticare l'ascolto sociale per seguire i concorrenti online 4. Effettuate un audit della vostra presenza sui social media Step 1: Ponetevi le seguenti domande: Che cosa sta funzionando o meno? Chi interagisce con voi? Quali reti utilizza il vostro pubblico target? Come si colloca la vostra presenza sui social media rispetto a quella dei vostri concorrenti? Step 2: identificare i potenziali account falsi e segnalarli 5. Configurate i vostri account e migliorate i vostri profili Step 1: Assegnare una missione a ogni rete Step 2: Creare il proprio profilo con parole chiave e design pertinenti 6. Trovare l'ispirazione

	<p>Step 1: Analizzare alcuni casi di studio come fonte di ispirazione</p> <p>Step 2: Comunicare direttamente con i clienti target per capire le loro esigenze</p> <p>7. Creare un calendario di contenuti per i social media</p> <p>Step 1: 1/3 dei contenuti promuove la vostra attività, converte i lettori e genera profitti.</p> <p>Step 2: 1/3 dei vostri contenuti condivide approfondimenti e testimonianze di leader del vostro settore o di aziende che condividono la vostra cultura</p> <p>Step 3: 1/3 dei vostri contenuti è dedicato all'interazione personale con il vostro pubblico</p> <p>8. Creare contenuti d'impatto</p> <p>Step 1: Produrre contenuti che siano appropriati per la rete e per lo scopo della rete stessa.</p> <p>Step 2: Se create video, mantenete brevi e diretti al punto.</p> <p>9. Monitorare le prestazioni e adeguare la strategia di conseguenza</p> <p>Step 1: Non esitate ad analizzare gli indicatori di performance una volta alla settimana.</p> <p>Step 2: Se decidete di aggiornare la vostra strategia, informate il vostro eventuale team o i vostri partner.</p>
--	--

Titolo dell'unità	A.5.1
Titolo dell'Attività pratica	Migliorare la gestione dei compiti e del tempo
Obiettivo dell'attività	L'obiettivo di questa attività è imparare a utilizzare la Matrice di Eisenhower per riflettere sulle nostre attività quotidiane e stabilire le priorità nei nostri compiti, nonché il grado di emergenza.
Descrizione	<p>Fate un esercizio con i vostri studenti applicando la matrice di Eisenhower e condividete i risultati con i colleghi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chiedete loro di creare la matrice su un foglio di carta e di scrivere il nome dell'asse. 2. Chiedete loro di creare un elenco di tutti i compiti che devono svolgere durante la settimana. 3. Completate quindi i quadranti: FARE DOPO, FARE PRIMA, ELIMINARE, DELEGARE collocando i compiti.



Titolo dell'unità	A.6.1
Titolo dell'Attività pratica	Consigli di base per la sicurezza online
Obiettivo dell'attività	L'obiettivo di questa attività è riflettere sui rischi e le minacce online e su come proteggersi, creando un elenco di raccomandazioni e suggerimenti.
Descrizione	<p>L'anello più debole di una rete è l'utente, quindi è molto importante avere un ruolo attivo e preventivo nei confronti di hacker e software maligni, seguendo scrupolosamente le raccomandazioni di aziende e governi per stare al sicuro. A cominciare dall'aver una password sicura e dal prestare attenzione alla veridicità dei messaggi di posta elettronica che ci arrivano.</p> <p>Date agli studenti uno scenario per lavorare sui consigli di sicurezza di base per proteggersi dai criminali informatici e per stabilire una connessione sicura:</p> <p><i>Supponiamo che dobbiate dare dei consigli a un collega o a un amico su come stare al sicuro in un ambiente digitale. Preparate un elenco di</i></p>



consigli

4. LTTA TeleGrow & Testimonianze

Per mettere alla prova i contenuti formativi sviluppati nell'ambito del progetto TeleGrow, il partenariato ha organizzato l'attività di apprendimento, insegnamento e formazione TeleGrow, che si è svolta con successo a Larissa, in Grecia, tra il 5 e il 9 settembre 2022. Durante la sua realizzazione, i partecipanti, membri del personale delle organizzazioni partner, formatori e apprendisti di età superiore ai 50 anni, hanno avuto l'opportunità di scambiare e acquisire nuove conoscenze, migliorare le proprie competenze in materia di telelavoro digitale, essere ispirati a utilizzare gli strumenti digitali per facilitare il telelavoro e imparare a migliorare il proprio benessere durante il telelavoro. Il materiale formativo si è basato totalmente sui contenuti sviluppati nell'ambito del progetto IO3: TeleGrow Training Modules e dell'IO4: TeleGrow Hub, e ogni partner è stato responsabile dell'erogazione di una sessione di formazione autonoma in base al proprio settore di competenza.



Il TeleGrow LTTA ha dato ai partecipanti l'opportunità di esprimersi sul materiale formativo, fornendo feedback e suggerimenti che potrebbero portare a miglioramenti non solo dei risultati del progetto, ma anche del modo in cui le organizzazioni partner hanno erogato la formazione.

I partecipanti hanno commentato i contenuti e le attività formative e il loro legame con un gruppo eterogeneo di persone (l'età degli studenti VET variava dai 40 agli 80 anni):

Feedback sulla formazione fornita:

I partecipanti sono stati per lo più soddisfatti delle presentazioni didattiche tenute durante l'LTTA ("Ogni presentazione conteneva informazioni utili e interessanti sul telelavoro") e delle attività svolte ("Gli aspetti interattivi di porre domande o riempire gli spazi vuoti hanno aggiunto approcci pedagogici positivi"). Inoltre, i partecipanti hanno considerato la formazione offerta come un'importante

esperienza di apprendimento per l'istruzione e la formazione professionale ("Nel corso, abbiamo imparato a trovare nuove idee e soluzioni relative all'istruzione e alla formazione professionale e al lavoro a distanza, nonché uno spazio per conoscere diversi approcci culturali nel quadro europeo"). Inoltre, la maggior parte dei partecipanti si è sentita motivata per le attività future dopo l'LTTA TeleGrow. Le testimonianze di cui sopra evidenziano la necessità di applicare aspetti interattivi durante la formazione e l'importanza dell'istruzione e della formazione professionale in età superiore ai 50 anni.

Oltre al loro feedback, i partecipanti hanno fornito alcuni suggerimenti per rendere più efficace l'offerta formativa, che possono essere utilizzati non solo dalla partnership TeleGrow ma in ogni attività formativa erogata a livello transnazionale. I suggerimenti mirano a migliorare l'offerta formativa per consentire ai formatori di migliorare le loro competenze formative creando sessioni di formazione più inclusive e diversificate.

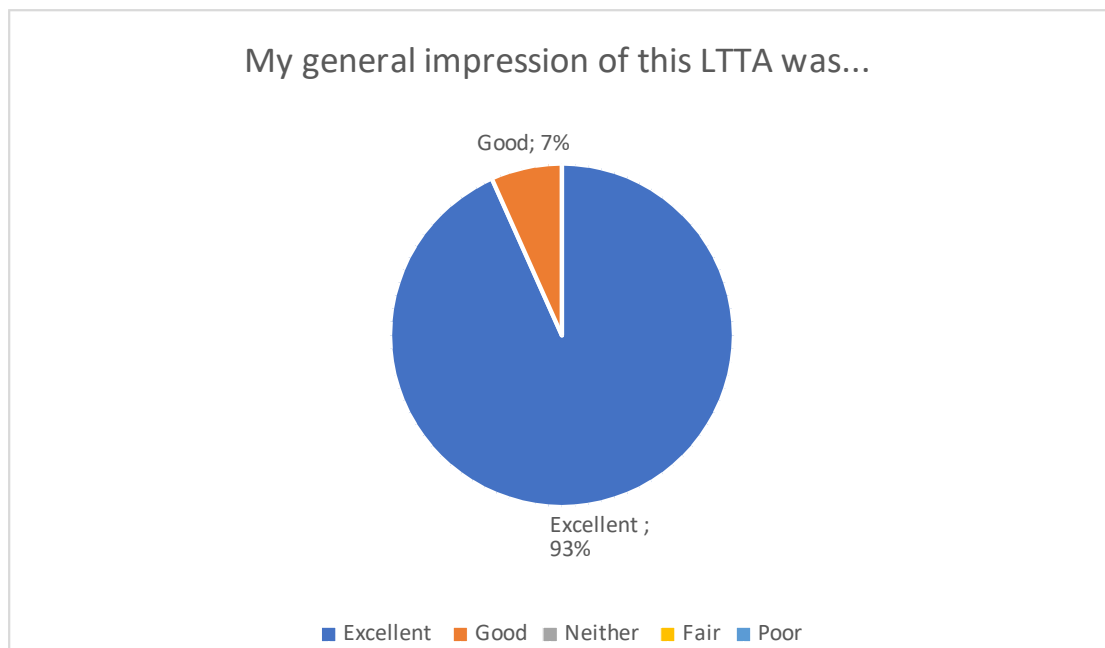
Suggerimenti per migliorare l'offerta formativa:

I partecipanti hanno sottolineato che alcune presentazioni hanno margini di miglioramento in termini di caratteri ("*Ci sono state alcune presentazioni in cui la dimensione dei caratteri era troppo piccola, tanto che noi partecipanti riuscivamo a malapena a leggere. Abbiamo suggerito che i power point dovrebbero avere una dimensione dei caratteri più grande perché aiuta molto a seguire la comprensione del modulo*"), la visualizzazione sullo schermo ("*Un'altra opzione sarebbe quella di usare uno schermo più grande*") e la visibilità generale ("*... in alcune presentazioni, il contenuto era troppo letto dal formatore quando il power point dovrebbe essere usato solo come un aiuto per spiegare, quindi a volte può essere un po' noioso*"). Queste testimonianze evidenziano la necessità di creare materiale inclusivo in termini di leggibilità ma anche di preparazione del formatore. È di vitale importanza che il formatore sia efficace, pronto ad affrontare gli imprevisti e appassionato dell'insegnamento. Che la formazione sia erogata online o offline, il successo



dipende anche dalla qualità del materiale didattico, dalla comprensione del pubblico, dalla pertinenza alle esigenze formative e dalla professionalità dei formatori.

L'impressione generale dell'organizzazione e della partecipazione alla LTTA è stata molto positiva, sia in base alle testimonianze dei partecipanti che alle interazioni dirette con loro durante le sessioni di formazione e gli eventi sociali che si sono svolti.



5. Riferimenti

- Alex, J. L., Miller, E. A., Platt, R. E., Rachal, J. R., & Gammill, D. M. (2007). Making the Invisible Visible: A Model for Delivery Systems in Adult Education. *Journal Of Adult Education*, 36(2), 13-22.
- Avelino, J. (2022). *10 adult learning principles*. EdApp Microlearning Blog. <https://www.edapp.com/blog/adult-learning-principles/>
- Baltaci, S. (2021). *Digital Inclusion in Older Adults: A Comparison Between Face-to-Face and Blended Digital Literacy Workshops*. EPALE - European Commission. <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/digital-inclusion-older-adults-comparison-between-face-face-and-blended-digital-literacy>
- Brooks, C. (2020). *Stop talking in technical jargon*. business.com. <https://www.business.com/articles/cut-the-code-why-speaking-in-technical-jargon-is-not-making-you-look-smarter/>
- Carretero, S., Vourikari, R., & Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. European Commission.
- Cornelius, S., Gordon, C., & Ackland, A. (2011). Towards flexible learning for adult learners in professional contexts: An activity-focused course design. *Interactive Learning Environments*, 19(4), 381–393.
- Cullins, A. (2021). *9 self-confidence building activities for students*. Big Life Journal. <https://biglifejournal.com/blogs/blog/self-confidence-building-activities>
- Digital Promise. (n.d.). *Customized Learning Paths*. Digital promise. <https://microcredentials.digitalpromise.org/explore/customized-learning-paths>
- Erasmus+ Partnership TeleGrow Project (2021). *TeleGrow Report 2021*. <https://telegrow.erasmus.site/io1-telegrow-interactive-report/>
- Europass (2022). *Digital Skills Assessment Tool*. Europass. <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home>
- Focus Care (2020). *5 ways to help seniors with technology in a Digital World*. Focus Care. <https://focuscare.com.au/blog/5-ways-to-help-seniors-with-technology-in-a-digital-world>



Hecker, I., Spaulding, S., & Kuehn, D. (2021). *Digital Skills and Older Workers Supporting. Success in Training and Employment in a Digital World*. Urban Institute.

<https://www.urban.org/sites/default/files/publication/104771/digital-skills-and-older-workers.pdf>

LeNoue, M., Hall, T., & Eighmy, M. A. (2011). Adult Education and the Social Media Revolution. *Adult Learning*, 22(2), 4–12.

Pappas, C. (2021). *11 tips to engage and inspire adult learners*. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/11-tips-engage-inspire-adult-learners>

Poorvu Center for Teaching and Learning (2022). *Inclusive Teaching Strategies*. Yale. <https://poorvucenter.yale.edu/InclusiveTeachingStrategies>

Quan-Haase, A., Williams, C., Kicevski, M., Elueze, I., & Wellman, B. (2018). Dividing the grey divide: Deconstructing myths about older adults' online activities, skills, and attitudes. *American Behavioral Scientist*, 62(9), 1207–1228. <https://doi.org/10.1177/0002764218777572>