



Progetto Erasmus+

Educazione ai media per adulti consapevoli

PR1. Quadro delle competenze digitali per gli educatori e formatori per adulti

Romania, Italia, Irlanda, Grecia, Spagna, Estonia



TABELLA DEI CONTENUTI

1. Introduzione	3
2. Metodologia e approccio.....	4
3. Definizioni e abbreviazioni.....	4
4. Quadro delle competenze digitali per i cittadini : DigComp	6
5. Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori: DigCompEdu	7
6. Educazione e formazione degli adulti in Europa	9
7. Conclusione del MEAA_PR1-1. Stato dell'arte_Relazione riepilogativa	10
8. Conclusione del MEAA_PR1-2. Focus Group Nazionale_Relazione di sintesi	11
9. Conclusione del MEAA_PR1-4 Validazione del Framework	12
10. Quadro delle competenze digitali per educatori/formatori degli adulti: DigCompEduEdu	13
11. Conclusione.....	23
12. Riferimenti	25

1. Introduzione

Oggi più che mai, le competenze digitali sono necessarie in tutti gli ambiti della vita, sociale o personale, in riferimento al lavoro o al tempo libero, nel settore pubblico e privato. Nessuno deve sentirsi escluso dall'accesso all'istruzione formale e non formale e dalla formazione sull'alfabetizzazione digitale e mediatica. È necessario che tutti i cittadini siano aiutati, in particolare quelli a rischio di esclusione, come gli adulti poco istruiti, a migliorare le proprie competenze digitali con l'obiettivo di includerli nelle società moderne che affrontano la trasformazione digitale.

Secondo il World Economic Forum 2019, il Global Competitiveness Report, le competenze digitali nei paesi dell'UE variano notevolmente da paese a paese, rispetto alla media UE di 4,79, i sei paesi partner in questo progetto hanno ottenuto un punteggio, in ordine decrescente: Estonia - 5,4; Irlanda - 5; Romania - 4,5; Spagna - 4,3; Italia - 4,2; Grecia - 4.1.

Il quadro di valutazione digitale secondo l'indice dell'economia e della società digitale (DESI) 2022, facendo riferimento a tutte le sue dimensioni principali cumulate, (capitale umano, connettività, integrazione della tecnologia digitale, servizi pubblici digitali), mostra i sei paesi partner lungo l'intero spettro. Quindi, rispetto alla media europea, che è al 15° posto, tre paesi sono meglio piazzati, l'Irlanda al 5°, la Spagna al 7°, l'Estonia al 9°, e altri tre sono su posizioni più basse come l'Italia al 18°, o addirittura in fondo alla classifica, la Grecia al 25° posto e la Romania al 27°.

Secondo il Rapporto Eurydice 2021 - Istruzione e formazione degli adulti in Europa: costruire percorsi inclusivi verso competenze e qualifiche, nell'UE-27, in media, il 30% degli adulti (di età compresa tra 25 e 64 anni) ha bassi livelli di competenze digitali e circa l'1% ha nessuna competenza digitale. Nei sei paesi partner del progetto MEAA, la situazione è leggermente migliore in due casi e peggiore negli altri quattro, con le seguenti percentuali: Grecia - 28%/1%; Estonia: 29%/1%; Spagna - 33%/2%; Italia - 34%/3%; Irlanda - 37%/1%; Romania - 47%/.

Dato che, secondo le statistiche ufficiali, gli adulti rappresentano un gruppo a forte rischio di esclusione a causa della mancanza o dell'insufficienza di competenze digitali, è molto importante che beneficino di una formazione adattata a loro e ai tempi attuali. Per questo, gli educatori degli adulti necessitano, innanzitutto, di una formazione professionale adattata all'era digitale, non solo dal punto di vista pedagogico ma, soprattutto, dal punto di vista delle competenze digitali, delle risorse e degli strumenti digitali e dell'educazione ai media.

Il primo obiettivo del progetto MEAA è quello di sviluppare un quadro comune delle competenze necessarie affinché educatori e formatori degli adulti possano integrare efficacemente gli strumenti digitali e l'educazione ai media nei loro contesti localizzati. Il framework è progettato per offrire un quadro di riferimento standard che può essere modificato per soddisfare vari scopi.

Il Quadro delle competenze digitali definirà le componenti chiave delle competenze necessarie agli educatori/formatori degli adulti per integrare efficacemente gli strumenti digitali e l'educazione ai media nei loro contesti localizzati, nonché per fornire e convalidare un quadro di riferimento dell'UE per lo sviluppo e la valutazione delle competenze digitali.

Lo sviluppo del quadro delle competenze fornirà un metodo efficace per valutare, mantenere e monitorare le conoscenze, le abilità e gli attributi degli educatori degli adulti nell'educazione digitale e mediatica per adulti.

Come parte fondamentale del progetto, la definizione di un quadro di competenze per l'educazione ai media consente:

- definizione delle conoscenze e delle competenze di educazione ai media necessarie per rapportarsi con gli adulti
- sviluppo e proposta di linee guida, corsi e opportunità di formazione per i gruppi target basati sul quadro.

Gli strumenti e i media digitali forniscono una nuova dimensione dell'apprendimento permanente fornendo un mezzo per sviluppare metodi di apprendimento e insegnamento innovativi con approcci orientati agli studenti, nonché connessione e collaborazione tra insegnanti, formatori, organizzazioni educative e diverse altre parti interessate.

2. Metodologia e approccio

Sulla base di 6 ricerche nazionali, revisioni della letteratura di documenti e rapporti nel contesto nazionale di ciascuna organizzazione partner, è stato realizzato un rapporto riassuntivo, "Quadro delle competenze digitali per educatori/formatori di adulti" - Stato dell'arte.

Quindi, utilizzando il rapporto riassuntivo nazionale risultante dai rapporti nazionali basati su sei focus group nazionali, è stata sviluppata una prima versione del quadro, "Sviluppo del quadro delle competenze digitali per educatori/formatori di adulti".

Dopo un processo di validazione delle linee guida del quadro, la versione finale del quadro, "Quadro delle competenze digitali per educatori/formatori degli adulti", sarà tradotta in tutte le lingue nazionali di tutti i partner.

Nelle Conclusioni del Quadro viene presentato un elenco di abilità e competenze chiave metodologiche e pedagogiche, che costituiranno la base per lo sviluppo del prossimo risultato del progetto, il "Manuale - Educazione ai media per adulti consapevoli". Il manuale sarà un valido strumento di supporto per gli educatori degli adulti di tutta Europa che lavorano con gli adulti e fornirà conoscenze di base e strumenti pratici da utilizzare, da un punto di vista tecnico e pedagogico.

3. Definizioni e abbreviazioni

Le competenze sono definite nel Quadro di riferimento europeo delle competenze chiave (2018) come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini adeguate al contesto e dove:

- *la conoscenza* è composta da fatti e cifre, concetti, idee e teorie già consolidate e che supportano la comprensione di una determinata area o argomento
- *le competenze* sono definite come l'abilità e la capacità di eseguire processi e utilizzare le conoscenze esistenti per ottenere risultati
- *gli atteggiamenti* descrivono la disposizione e la mentalità ad agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Se si fa riferimento alla classificazione degli ambiti di apprendimento come cognitivi (conoscenze), psicomotori (capacità) e affettivi (atteggiamenti), per quanto riguarda gli educatori degli adulti:

- conoscenza – si concentra sull’incremento delle conoscenze degli educatori degli adulti
- competenze: si concentra sul cambiamento o sul miglioramento dei compiti che l’educatore degli adulti può svolgere
- atteggiamento: cambia il modo in cui un educatore per adulti sceglie di agire.

La competenza digitale è una delle competenze chiave per l’apprendimento permanente, insieme ad altre sette: competenza di alfabetizzazione; competenza multilingue; competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria; competenza personale, sociale e “imparare ad apprendere”; competenza civica; competenza imprenditoriale; competenza nella consapevolezza e nell’espressione culturale.

“La competenza digitale implica l’uso sicuro, critico e responsabile e l’impegno con le tecnologie digitali per l’apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società. Comprende l’alfabetizzazione informatica e dei dati, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico. (Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente, 2018)

Gli strumenti digitali non sono un obiettivo ma un mezzo, ed è necessario distinguere tra imparare ad usare gli strumenti digitali e imparare attraverso l’uso degli strumenti digitali. In questo contesto, l’obiettivo degli educatori degli adulti dovrebbe essere non solo quello di incoraggiare l’apprendimento attraverso mezzi digitali, ma anche di garantire che l’uso degli strumenti digitali migliori l’apprendimento (Mallows, 2019).

Le pedagogie innovative sono un requisito obbligatorio per gli insegnanti, che devono utilizzare un approccio analitico situato tra pratica e teoria, secondo la pubblicazione dell’OCSE, Teaching in Focus #21, Teachers as Designers of Learning Environments, che definisce sei cluster di pedagogie innovative:

- *Apprendimento misto* : ripensare lo scopo della classe e il tempo in classe
- *Gamification* : coinvolgimento attraverso il gioco e le pedagogie dei giochi
- *Pensiero computazionale* : approccio alla risoluzione dei problemi attraverso la logica
- *Apprendimento esperienziale* : indagine in un mondo complesso
- *Apprendimento incarnato* : capitalizzare la creatività e le emozioni
- *Multialfabetizzazione e insegnamento basato sulla discussione* : promuovere il pensiero critico e le domande.

L’educazione ai media si riferisce al processo educativo di insegnamento e apprendimento sui media per sviluppare competenze (comprese conoscenze, abilità e attitudini) legate all’alfabetizzazione mediatica (McDougall, 2018).

L’alfabetizzazione mediatica è la capacità di accedere ai media, di comprendere e valutare criticamente diversi aspetti dei media e dei contesti mediatici e di creare comunicazioni in una varietà di contesti. (Commissione europea, 2007)



Sono state identificate *cinque competenze essenziali per supportare l'alfabetizzazione mediatica nell'istruzione* che supportano la partecipazione attiva delle persone all'apprendimento permanente attraverso i processi sia di consumo che di creazione di messaggi: *accesso, azione/agenzia, riflessione, creazione, analisi e valutazione* (Hobbs, 2010).

DigComp : quadro delle competenze digitali per i cittadini

DigCompEdu : Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori

DigCompEduAdu : quadro delle competenze digitali per educatori/formatori di adulti

MEA: “Educazione ai media per adulti consapevoli”, Erasmus+ 2022-1-RO01-KA220-ADU-000085196.

4. Quadro delle competenze digitali per i cittadini: DigComp

Il Quadro delle competenze digitali per i cittadini fornisce una base generale, scientificamente solida e una descrizione di alto livello dell'insieme di competenze rilevanti per tutti gli utenti della tecnologia digitale. DigComp fornisce un riferimento comune per le competenze digitali in Europa. Il suo obiettivo principale è aiutare i cittadini e le organizzazioni a identificare le lacune nelle competenze digitali e come affrontarle. Aiuta inoltre i decisori politici a formulare politiche nel campo delle competenze digitali e funge da fonte di ispirazione per gli erogatori di formazione nel processo di miglioramento delle competenze digitali di diversi gruppi target.

Dalla prima versione sviluppata dal Centro comune di ricerca (JRC) della Commissione europea nel 2013, DigComp è stato completato e aggiornato tre volte, con la versione attuale in vigore dal 2022.

DigComp propone un insieme di competenze digitali affinché tutti i cittadini possano raggiungere obiettivi legati al lavoro, all'apprendimento, al tempo libero e alla partecipazione alla società. Le 21 competenze individuali proposte sono raggruppate in 5 aree di competenza: alfabetizzazione informatica e dei dati; Comunicazione e collaborazione; Creazione di contenuti digitali; Sicurezza; e risoluzione dei problemi. I risultati dell'apprendimento sono mappati su 4 livelli di progressione complessivi (base, intermedio, avanzato e altamente specializzato), che vengono perfezionati su 8 livelli di progressione granulare.

Se inizialmente c'erano 3 elementi chiave per comprendere DigComp : aree, competenze e livelli di competenza, poi è stata aggiunta la quarta dimensione, casi d'uso, e ora DigComp 2.2 introduce una nuova dimensione, esempi, con oltre 250 esempi di conoscenza , abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza.

Area 1 - L'alfabetizzazione informatica e dei dati si concentra sull'identificazione, localizzazione, filtraggio, recupero, archiviazione, organizzazione, analisi e gestione delle informazioni e dei dati digitali, giudicandone la rilevanza e lo scopo.

Area 2 - Comunicazione e collaborazione mira a comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, connettersi con altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare a comunità e reti, consapevolezza interculturale, cittadinanza digitale.

Area 3 - Creazione di contenuti digitali significa creare e modificare contenuti digitali e multimediali; integrare e rielaborare contenuti digitali; produrre espressioni creative e risultati mediatici; programma e codice; trattare e applicare i diritti e le licenze di proprietà intellettuale.

Area 4 – La sicurezza riguarda la protezione e il benessere personale, la protezione dei dati, la protezione dell'identità digitale, le misure di sicurezza, l'uso sicuro e sostenibile.

Area 5 - Il problem solving mira a risolvere problemi tecnici, identificare bisogni e risorse digitali, risolvere problemi concettuali attraverso mezzi digitali, utilizzare in modo creativo le tecnologie, aggiornare le proprie e altrui competenze.



5. Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori: DigCompEdu

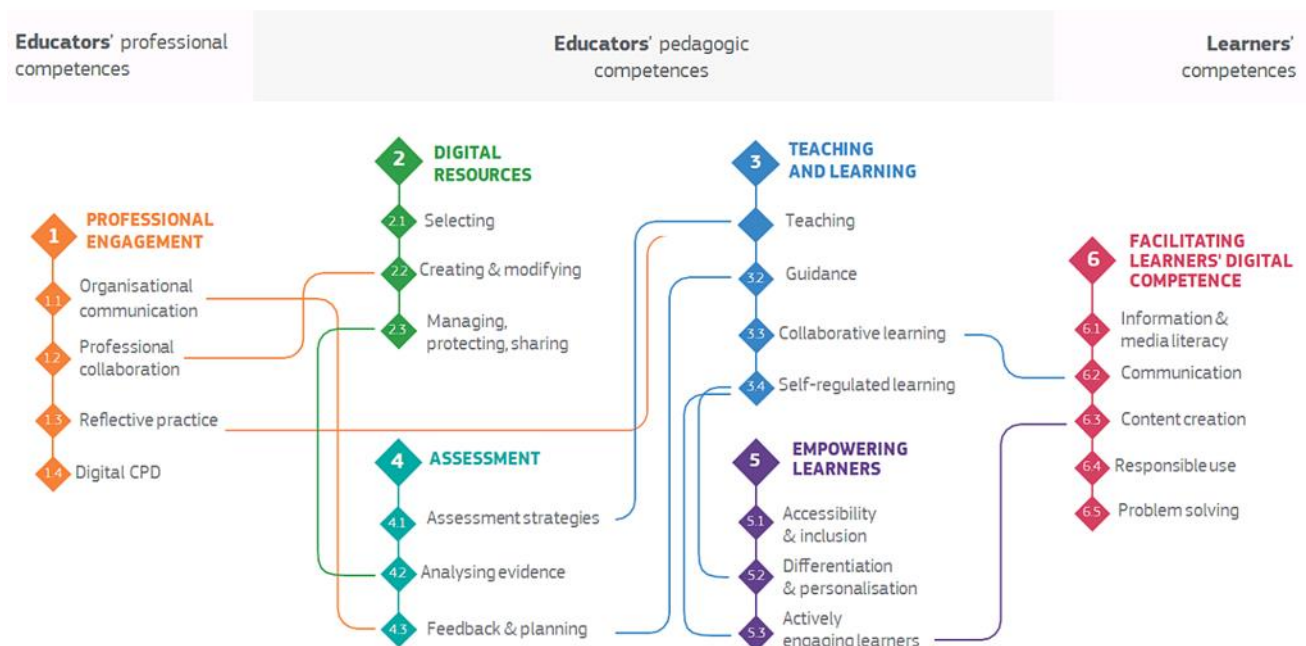
Publicato per la prima volta in inglese nel 2017 dal Centro comune di ricerca della Commissione europea, il Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori risponde alla crescente consapevolezza tra gli Stati membri europei che gli educatori necessitano di un insieme di competenze digitali specifiche per la loro professione per poter essere in grado di cogliere il potenziale delle tecnologie digitali per migliorare e innovare l'istruzione. DigCompEdu :

- è un quadro europeo comune per la competenza digitale di tutti gli educatori

- rappresenta un quadro di riferimento scientificamente fondato per aiutare a definire le politiche
- può essere adattato direttamente per l'uso in strumenti e programmi di formazione regionali e nazionali
- fornisce una terminologia e un approccio comuni, che saranno utili per il dialogo transfrontaliero e lo scambio di buone pratiche.

Il quadro DigCompEdu propone e descrive una serie di competenze digitali specifiche per gli educatori, di tutti i livelli di istruzione, dalla prima infanzia all'istruzione superiore e per adulti, compresa l'istruzione e la formazione generale e professionale, l'istruzione per bisogni speciali e i contesti di apprendimento non formale. Comprende un numero di 22 competenze elementari, organizzate in 6 aree: Impegno professionale; Risorse digitali; Insegnando e imparando; Valutazione; Dare potere agli studenti; Facilitare la competenza digitale degli studenti.

La distribuzione delle competenze all'interno delle sei aree e le connessioni tra le stesse sono presentate in un apposito diagramma di flusso:



Area 1 - Coinvolgimento professionale si concentra sull'uso delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e lo sviluppo professionale, nell'ambiente professionale più ampio, affrontando l'uso delle tecnologie digitali da parte degli insegnanti nelle loro interazioni professionali con colleghi, studenti, genitori e altre parti interessate, per la propria professione sviluppo e per il bene collettivo dell'organizzazione.

Area 2: L'approvvigionamento di risorse digitali affronta le competenze necessarie per l'uso, la creazione e la condivisione efficace e responsabile delle risorse digitali per l'apprendimento.

Area 3: Insegnamento e apprendimento è dedicata alla gestione e all'orchestrazione dell'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento.

Area 4: La valutazione riguarda l'utilizzo di strategie digitali per migliorare la valutazione.

L'Area 5: Empowering Learners si concentra sul potenziale delle tecnologie digitali per strategie di insegnamento e apprendimento incentrate sullo studente, utilizzando le tecnologie digitali per migliorare l'inclusione, la personalizzazione e il coinvolgimento attivo degli studenti.

Area 6: Facilitare la competenza digitale degli studenti descrive in dettaglio le competenze pedagogiche specifiche necessarie per facilitare l'acquisizione delle competenze digitali da parte degli studenti, consentendo loro di utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere e la risoluzione dei problemi.

La competenza digitale è una delle competenze trasversali che gli educatori devono instillare negli studenti. Pertanto, la capacità di facilitare la competenza digitale degli studenti è parte integrante della competenza digitale degli educatori. Per questo motivo, questa abilità ha un'area dedicata nel framework DigCompEdu, seguendo la stessa logica e dettagliando le cinque competenze allineate nel contenuto e nella descrizione con DigComp, ma con titoli adattati per enfatizzare la loro dimensione pedagogica e il loro focus.

6.1. Alfabetizzazione informativa e mediatica

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di articolare i bisogni informativi; trovare informazioni e risorse negli ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; e confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle sue fonti.

6.2. Comunicazione e collaborazione digitale

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di utilizzare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

6.3. Creazione di contenuti digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come il copyright e le licenze si applicano ai contenuti digitali, come fare riferimento alle fonti e attribuire le licenze.

6.4. Uso responsabile

Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Consentire agli studenti di gestire i rischi e utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile.

6.5. Risoluzione dei problemi digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire la conoscenza tecnologica in modo creativo a nuove situazioni.

6. Educazione e formazione degli adulti in Europa

Il Rapporto Eurydice 2021 – “Istruzione e formazione degli adulti in Europa: costruire percorsi inclusivi verso competenze e qualifiche” fornisce, sulla base di un’ampia indagine sugli attuali approcci alla promozione dell’apprendimento permanente, con particolare attenzione alle politiche e alle misure a sostegno degli adulti con bassi livelli di competenze e qualifiche al fine di offrire loro l’accesso a opportunità di apprendimento, un’ampia prospettiva, considerando ed esplorando una serie di aree interconnesse vitali per questa causa.

In termini di struttura dell’ambito dell’educazione e formazione degli adulti, ci sono quattro categorie:

1. istruzione di base e generale per adulti - si riferisce a programmi di seconda opportunità e competenze di base, integrati nel sistema di istruzione formale o come parte dell’istruzione non formale
2. istruzione superiore degli adulti
3. istruzione professionale per adulti - può assumere la forma di istruzione continua, istruzione e formazione professionale (IFP), istruzione tecnica o apprendimento basato sul lavoro
4. educazione liberale degli adulti – tipicamente comprende sport, hobby e vari programmi orientati al tempo libero.

Dal punto di vista della tipologia di apprendimento, vengono presentati tre diversi tipi di apprendimento, complementari, attraverso l’educazione formale, non formale e informale.

Per quanto riguarda le opportunità di apprendimento per gli adulti, il concetto di **flessibilità** nell’istruzione e nella formazione è di primaria importanza, di pari passo con l’individualizzazione dell’apprendimento. Un’istruzione e una formazione più flessibili offrono agli studenti adulti una scelta più ampia in termini di tempo, luogo, ritmo, contenuti e modalità di apprendimento, che consentono di bilanciare i loro molteplici impegni, compreso il lavoro, le responsabilità familiari e altri impegni.

L’apprendimento a distanza, attraverso l’utilizzo di vari mezzi di comunicazione, **l’e-learning e l’apprendimento misto** sono comunemente visti come gli approcci che possono migliorare la flessibilità dell’istruzione e della formazione.

I programmi e le qualifiche modulari rappresentano, inoltre, un modo per offrire maggiori opportunità agli studenti adulti di conseguire qualifiche riconosciute studiando per periodi di tempo più lunghi.

L’individualizzazione dell’offerta di apprendimento, che significa adattare i programmi alle esigenze dei discenti adulti, deve essere integrata nell’offerta di istruzione e formazione degli adulti.

7. Conclusione del MEAA_PR1-1. Stato dell’arte_Relazione riepilogativa

Anche se a livello europeo l’educazione degli adulti e l’apprendimento permanente sono temi importanti e la digitalizzazione del sistema di istruzione e formazione è considerata una priorità da molti anni, esistono diverse modalità di approccio da un Paese all’altro.

Anche se, da più di un decennio, il Quadro delle competenze digitali per i cittadini (DigComp) fornisce una comprensione comune, in tutta l'UE e oltre, di cosa siano le competenze digitali, e quindi fornisce una base per inquadrare la politica delle competenze digitali, ci sono paesi senza una strategia valutaria nazionale per le competenze digitali.

Anche se il Quadro Europeo per le competenze digitali degli educatori (DigCompEdu) è stato tradotto, approvato e regolamentato in tutti i paesi, attualmente non esiste un quadro giuridico che affronti specificamente le richieste di competenze digitali degli educatori degli adulti nel contesto di ciascun paese.

Sfortunatamente, il risultato di questa ricerca documentale mostra la mancanza di un quadro comune specifico per il miglioramento delle competenze digitali degli educatori o dei formatori degli adulti, al fine di ottenere un'educazione migliore e pragmatica per gli studenti adulti, utilizzando strumenti digitali e l'educazione ai media.

Le soluzioni che potrebbero ridurre il divario tra i paesi in fondo e quelli in cima alla classifica potrebbero essere la certificazione delle competenze digitali e l'implementazione di successo di alcuni progetti comuni, lo scambio di migliori pratiche a livello dell'UE nei settori dell'istruzione e della formazione, nonché la sensibilizzazione.

In questo contesto, il progetto MEAA si colloca quindi in una posizione favorevole nello sviluppo di risorse educative aperte per supportare gli educatori degli adulti nel campo delle competenze digitali, degli strumenti digitali e dell'educazione ai media.

Partendo dall'approccio Irlandese a sostegno delle competenze digitali degli insegnanti, dal quadro comune spagnolo delle competenze digitali per gli insegnanti e utilizzando l'esperienza estone nelle riforme dell'istruzione e nella modernizzazione dei sistemi educativi, e altre informazioni pertinenti provenienti da corsi, progetti o ricerche appropriati, attraverso da questo progetto potrebbe essere sviluppato un quadro di competenze digitali per educatori e formatori degli adulti realistico ed efficiente.

8. Conclusione del MEAA_PR1-2. Focus Group Nazionale_Rapporto riepilogativo

L'indagine svolta attraverso il focus group rappresenta una risorsa importante per individuare le competenze necessarie agli educatori per supportare gli adulti nell'integrazione degli strumenti digitali nei contesti educativi.

Per riassumere i risultati della ricerca, possiamo affermare che ***gli adulti sono più motivati ad apprendere se l'apprendimento è posto su un piano pratico e concreto, fornendo ai discenti un insieme di abilità e competenze immediatamente applicabili alla vita reale, fornendo valore aggiunto al contesto e conoscenze che portano con sé nel processo di apprendimento volto a migliorare le proprie condizioni personali e lavorative.***

Dall'indagine focus group è infatti emerso che, nonostante la fondamentale esigenza che l'apprendimento sia pratico e applicabile alla vita reale, un aspetto non trascurabile è la caratteristica di un apprendimento finalizzato al miglioramento personale che investe tutto l'ambito della formazione professionale.

Per quanto riguarda le caratteristiche dell'apprendimento, sono emerse alcune specificità che dovranno essere prese in considerazione in fase di sviluppo del Progetto Risultato 2, in quanto i feedback raccolti hanno evidenziato come l'apprendimento debba essere interattivo, ***con sessioni non troppo lunghe e flessibili, per consentire a tutti di adattare gli incontri formativi alle diverse esigenze della vita personale e lavorativa.***

Dall'indagine del focus group emerge che un ulteriore elemento da tenere in considerazione è la figura del ***formatore che dovrebbe essere adeguatamente formato sulle diverse metodologie di apprendimento (es. learning by doing, apprendimento esperienziale) e sulle tecniche necessarie per lavorare con gli adulti per facilitare la comunicazione e l'interazione, attribuendo al momento formativo un valore diverso dal mero trasferimento di contenuti, attribuendo ad essi finalità e significato.***

A tal fine il formatore dovrà essere in grado di considerare e valutare il pubblico di riferimento analizzando le strategie adeguate per rispondere alle diverse tipologie di intelligenza e alle particolarità cognitive, psicologiche, utilizzando supporti visivi e interattivi che permettano di integrare strumenti tecnologici nelle sessioni di apprendimento facilitarne e illustrarne l'utilizzo; pianificare un piano formativo che trovi il giusto equilibrio tra lezioni in presenza e online.

Per integrare efficacemente gli strumenti digitali e tecnologici nel processo di apprendimento, i partecipanti a questa indagine hanno identificato come essenziali le competenze elencate nell'area tematica 5 del presente rapporto (DigiComp). Di conseguenza, si raccomanda di considerare queste aree di competenza come punto di riferimento di partenza per l'elaborazione del materiale formativo del PR2 ma anche di ampliare il raggio di azione qualora lo si ritenga necessario ai fini della metodologia e dei contenuti che il PR2 il partenariato deciderà di utilizzare.

Sebbene tutte le competenze presenti nel DigiComp Framework siano necessarie, ***le competenze maggiormente identificate come essenziali*** dall'analisi effettuata in ciascun Paese partner, illustrate in ordine di voto più alto ricevuto, sono le seguenti:

- 5.1. *Risoluzione di problemi tecnici*
- 5.3. *Utilizzo creativo delle tecnologie digitali*
- 1.1. *Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali*
- 1.3. *Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*
- 2.2. *Condivisione di informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali*
- 3.1. *Sviluppo di contenuti digitali*
- 4.3. *Tutelare la salute e il benessere.*

9. Conclusione della validazione MEAA_PR1-4 del Framework

Dopo aver completato la prima versione inglese del Quadro delle competenze digitali per educatori/formatori di adulti, il consorzio del progetto ha coinvolto partner associati e organizzazioni chiave delle parti interessate con l'obiettivo principale di convalidare l'efficienza e l'efficacia del Quadro.

Il processo di validazione è stato eseguito come una combinazione di focus group, questionari di persona e anche feedback remoto tramite questionari online, che contenevano una combinazione

di indicatori di qualità dettagliati da utilizzare per questi risultati (tra cui pertinenza, facilità d'uso, progettazione).

Il feedback sul framework è stato ovunque estremamente positivo, sono state riportate solo poche **osservazioni**, così come raccolte nei vari paesi:

- Prestare maggiore attenzione all'Area 3: Insegnamento e apprendimento.
- Aggiungere alcune competenze riguardanti gli approcci educativi.
- Fornire maggiori informazioni relative alle nuove tendenze pedagogiche che possono essere collegate all'ambiente digitale.
- Si potrebbero aggiungere elementi pratici concreti e casi di studio per illustrare come la tecnologia può essere integrata in vari contesti educativi per adulti.
- Deve stare al passo con la tecnologia che è in continuo miglioramento.
- Il design potrebbe essere migliorato.
- Strumenti o rubriche di autovalutazione allineati al quadro normativo.
- Considerare la possibilità di fornire una piattaforma o un archivio centralizzato in cui gli educatori possano accedere a risorse aggiuntive, materiali di formazione e migliori pratiche relative a ciascuna area di competenza delineata nel quadro. Ciò faciliterebbe lo sviluppo professionale continuo.

Gran parte della risposta a questi suggerimenti per migliorare il quadro si troverà nei prossimi risultati del progetto, PR2 "Manuale - Educazione ai media per adulti consapevoli" e PR3 "Piattaforma online e materiale formativo sull'EDUCAZIONE AI MEDIA".

Il Manuale costituirà un valido strumento di supporto per educatori o formatori degli adulti e fornirà conoscenze di base e strumenti pratici da utilizzare, da un punto di vista tecnico e pedagogico. Avrà diversi approcci pedagogici, comprese conoscenze, abilità e attitudini legate al contesto del formatore per adulti da un punto di vista pedagogico e, anche, attività pratiche sui temi delle conoscenze, abilità e attitudini legate alla risoluzione dei problemi digitali e alle capacità di utilizzare i media in modo consapevole e includerà alcune storie di successo ed esempi di buone pratiche, per motivare e ispirare ulteriormente i formatori.

La piattaforma online esterna, collegata al sito web del progetto, fornirà agli educatori per adulti una conoscenza approfondita dei media digitali, una comprensione dell'alfabetizzazione digitale e delle competenze digitali chiave, come la creazione di contenuti, la comunicazione online o la capacità di garantire la privacy digitale. Conterrà attività di autoapprendimento sotto forma di risorse di apprendimento digitale progettate sulla base del concetto di micro-apprendimento, suggerimenti di apprendimento brevi e coerenti forniti in formati multimediali con l'obiettivo di promuovere metodologie di apprendimento misto. Le pepite di apprendimento digitale includeranno una varietà di risorse come giochi interattivi, podcast, video di e-learning, casi di studio interattivi, risorse grafiche informative, ecc. e quiz di valutazione.

Per quanto riguarda le competenze relative agli approcci educativi, l'insegnamento e l'apprendimento basati sulle competenze dovrebbero avere la priorità ed essere utilizzati di preferenza rispetto all'insegnamento e all'apprendimento basati sulla conoscenza, non solo, ma soprattutto nell'educazione degli adulti, al fine di garantire che l'istruzione raggiunga il suo scopo e per aumentare la motivazione e il rendimento degli studenti. In questo senso, nei prossimi risultati del progetto, tutte le attività, insegnamento, apprendimento o valutazione, saranno sviluppate

secondo un approccio basato sulle competenze, essendo questo uno degli obiettivi del progetto MEAA.

Attraverso le tendenze emergenti nella pedagogia si trovano l'educazione aperta, con risorse educative aperte e pedagogia aperta, la pedagogia basata sull'assistenza, la gamificazione o apprendimento basato sul gioco, l'apprendimento mobile, l'apprendimento trasformativo, l'apprendimento adattivo, l'apprendimento basato sul luogo, le valutazioni automatizzate, l'intelligenza artificiale, ambienti di apprendimento potenziati, realtà aumentata (AR) e realtà virtuale (VR). Nel manuale e nella piattaforma che verranno sviluppati, cercheremo di utilizzare il maggior numero possibile di nuovi strumenti e risorse digitali, in modo che gli educatori o i formatori possano comprenderli e utilizzarli meglio e migliorare le competenze pedagogiche nuove ed emergenti.

10. Quadro delle competenze digitali per educatori/formatori di adulti (DigCompEduAdu)

Un processo educativo o formativo innovativo deve integrare con successo ambienti digitali e pedagogie innovative, con un approccio esperienziale e connettivistico, basato sulla pratica e sul progetto (imparare facendo), soprattutto nell'educazione degli adulti. Secondo The Human Journey, in Education for Our Times, la combinazione del digitale con la presenza in presenza, sia nei contenuti che nelle attività, è un modo di apprendimento di enorme successo per gli studenti, a condizione che il personale docente abbia una formazione adeguata.

Prendendo come punto di partenza i risultati della ricerca svolta, nonché quelli espressi durante i focus group organizzati, tenendo conto delle diverse esigenze educative di cui gli adulti necessitano nei loro processi formativi, e basandosi su DigComp e DigCompEdu, attraverso questo quadro (DigCompEduAdu), vengono presentati e definiti un insieme di competenze digitali necessarie agli educatori o formatori degli adulti per integrare efficacemente gli strumenti digitali e l'alfabetizzazione mediatica in contesti educativi specifici per adulti.

Nello sviluppo del quadro sono stati considerati anche gli **Standard Professionali della Education and Training Foundation (PS)** :

CONOSCENZA E **COMPRESIONE** PROFESSIONALE

Sviluppare una conoscenza e una comprensione profonde e criticamente informate nella teoria e nella pratica.

- Mantenere e aggiornare la conoscenza della propria materia e/o area professionale.
- Mantieni e aggiorna la tua conoscenza della ricerca educativa per sviluppare pratiche basate sull'evidenza.
- Applicare la comprensione teorica della pratica efficace nell'insegnamento, nell'apprendimento e nella valutazione attingendo alla ricerca e ad altre prove.
- Valuta la tua pratica con gli altri e valuta il suo impatto sull'apprendimento.
- Gestire e promuovere comportamenti positivi degli studenti.
- Comprendere il ruolo didattico e professionale e le proprie responsabilità.

COMPETENZE PROFESSIONALI

- Sviluppa le tue competenze e abilità per garantire i migliori risultati agli studenti.

- Motivare e ispirare gli studenti a promuovere i risultati e sviluppare le proprie capacità per consentire la progressione.
- Pianificare e fornire programmi di apprendimento efficaci per gruppi o individui diversi in un ambiente sicuro e inclusivo. e supportare gli studenti nel suo utilizzo.
- Rispondi alle esigenze matematiche e di inglese degli studenti e lavora in modo creativo per superare le barriere individuali all'apprendimento.
- Consentire agli studenti di condividere la responsabilità del proprio apprendimento e della propria valutazione, stabilendo obiettivi ambiziosi e stimolanti.
- Applicare metodi di valutazione adeguati ed equi e fornire un feedback costruttivo e tempestivo per supportare la progressione e il successo.
- Mantieni e aggiorna le tue competenze di insegnamento e formazione e le tue competenze professionali attraverso la collaborazione con i datori di lavoro.
- Contribuire allo sviluppo organizzativo e al miglioramento della qualità attraverso la collaborazione con gli altri.

VALORI E ATTRIBUTI PROFESSIONALI

Svilupa il tuo giudizio su ciò che funziona e ciò che non funziona nel tuo insegnamento e nella tua formazione.

- Rifletti su ciò che funziona meglio nel tuo insegnamento e apprendimento per soddisfare le diverse esigenze degli studenti.
- Valuta e sfida la tua pratica, i tuoi valori e le tue convinzioni.
- Ispira, motiva e accresci le aspirazioni degli studenti attraverso il tuo entusiasmo e la tua conoscenza.
- Sii creativo e innovativo nel selezionare e adattare le strategie per aiutare gli studenti ad apprendere.
- Valorizzare e promuovere la diversità sociale e culturale, le pari opportunità e l'inclusione.
- Costruire relazioni positive e collaborative con colleghi e studenti.

È stato inoltre preso in considerazione un esempio di buona pratica compatibile con l'obiettivo del nostro progetto, un progetto Erasmus+ - Partenariato strategico per l'educazione degli adulti, **“Costruire la capacità dei formatori dell'istruzione degli adulti di conformarsi al quadro europeo per la competenza digitale degli educatori (DigCompEdu)” (DIGITA)** che coinvolge otto enti pubblici e privati provenienti da sette paesi: Italia, Cipro, Romania, Spagna, Serbia, Danimarca e Grecia. Lo scopo principale del progetto DIGITA è facilitare lo sviluppo delle competenze digitali dei formatori dell'educazione degli adulti e di altro personale che supporta gli studenti adulti in diversi settori e attività, sulla base del quadro delle competenze digitali della CE.

Secondo gli obiettivi di apprendimento DIGITA dell'Area 6 delle competenze di DigCompEdu , Facilitare la competenza digitale dello studente, il partecipante sarà in grado di:

- spiegare le basi della programmazione e del pensiero computazionale al pubblico giovane
- riconoscere e illustrare come comprendere la forma e la struttura delle informazioni come base del pensiero computazionale
- riconoscere e spiegare aspetti della computazione nel mondo che ci circonda
- riconoscere quando e dove le competenze digitali degli studenti necessitano di essere migliorate o aggiornate
- comprendere quali aspetti di un problema possono essere risolti con uno strumento e adattandolo ad un nuovo utilizzo

- collaborare con gli studenti nella definizione dei loro bisogni informativi e nell'accesso alle informazioni digitali
- applicare e suggerire strumenti e tecniche informatiche per comprendere e ragionare su sistemi e processi naturali, sociali e artificiali
- impegnarsi in modo nuovo su temi quali la programmazione, il pensiero computazionale e la risoluzione di problemi
- collegare i contenuti digitalizzati alla creatività degli studenti
- dimostrare modalità di adattamento delle strategie comunicative alle differenze culturali e generazionali
- monitorare i comportamenti degli studenti nell'ambiente digitale per proteggere il loro benessere e agire per modificare comportamenti non sicuri
- valutare la capacità degli studenti di valutare le fonti di informazione, la loro affidabilità e credibilità, e di adattare le strategie di ricerca
- sostenere l'importanza di tutelare la propria reputazione e di gestire correttamente le identità digitali
- incoraggiare gli studenti ad esprimersi attraverso mezzi digitali
- supportare gli studenti nell'utilizzo delle tecnologie digitali in modi innovativi per creare conoscenza.

Secondo il risultato del primo focus group organizzato nel progetto MEAA, le sette competenze considerate più necessarie sono definite in DigComp come segue:

RISOLVERE PROBLEMI TECNICI

Identificare i problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo degli ambienti digitali e risolverli (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).

UTILIZZARE CREATIVAMENTE LA TECNOLOGIA DIGITALE

Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

NAVIGAZIONE, RICERCA E FILTRAGGIO DI DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Articolare bisogni informativi, ricercare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, accedervi e navigare tra essi. Per creare e aggiornare strategie di ricerca personali.

GESTIONE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.

CONDIVISIONE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali adeguate. Agire come intermediario, conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione.

SVILUPPO DI CONTENUTI DIGITALI

Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.

TUTELA DELLA SALUTE E DEL BENESSERE



Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri dai possibili pericoli presenti negli ambienti digitali (es. cyberbullismo). Essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.

La presentazione delle competenze digitali degli educatori degli adulti, definite all'interno del progetto MEAA, insieme a quelle previste in DigComp e DigCompEdu, si trovano nella seguente sezione:

<p style="text-align: center;">DigComp Aree e competenze individuali</p>	<p style="text-align: center;">DigComp Edu Area 6: Facilitare la competenza digitale degli studenti</p>	<p style="text-align: center;">DigCompEduAdu</p>
<p>1. Competenza nell'informazione e nei dati</p> <p>1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali Articolare bisogni informativi, ricercare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, accedervi e navigare tra essi. Per creare e aggiornare strategie di ricerca personali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare criticamente dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestione di dati, informazioni e contenuti digitali Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.</p>	<p>6.1. Alfabetizzazione informativa e mediatica Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di articolare i bisogni informativi; trovare informazioni e risorse negli ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; e confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle sue fonti.</p> <p><i>Attività:</i> Per incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano agli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Articolare bisogni informativi, ricercare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, accedervi e navigare tra essi. - Per creare e aggiornare strategie di ricerca personali. - Adattare le strategie di ricerca in base alla qualità delle informazioni trovate. - Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. - Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. 	<p>1. Informazione e alfabetizzazione mediatica</p> <p>Individuare i bisogni informativi, navigare e cercare risorse, dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, accedervi e scegliere adeguatamente tra essi; analizzare, confrontare e interpretare le informazioni, elaborarle e organizzarle, secondo le esigenze dei discenti adulti; organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle sue fonti; creare e aggiornare continuamente strategie di ricerca personali; trasferire tutte queste conoscenze, abilità e valori, attributi o attitudini agli studenti adulti, adattati alle esigenze, alle competenze e al livello di conoscenza di ciascun individuo.</p>

	<p>- Organizzare ed elaborare le informazioni in un ambiente strutturato.</p>	
<p>2. Comunicazione e collaborazione</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un dato contesto.</p> <p>2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali adeguate. Agire come intermediario, conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione.</p> <p>2.3 Coinvolgere la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali Partecipare alla società attraverso l'uso dei servizi digitali pubblici e privati. Cercare opportunità di auto-responsabilizzazione e di cittadinanza partecipativa attraverso tecnologie digitali adeguate.</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenza.</p> <p>2.5 Netiquette Essere consapevoli delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie</p>	<p>6.2. Comunicazione e collaborazione Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di utilizzare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.</p> <p><i>Attività:</i> Per incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano agli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali. - Comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un dato contesto. - Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali adeguate. - Conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione. - Partecipare alla società attraverso l'uso dei servizi digitali pubblici e privati. - Cercare opportunità di auto-responsabilizzazione e di cittadinanza partecipativa attraverso tecnologie digitali adeguate. - Utilizzare le tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di risorse e conoscenze. - Essere consapevole delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo 	<p>2. Comunicazione e collaborazione</p> <p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un dato contesto; condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso adeguate tecnologie digitali; fungere da intermediario, conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione; coinvolgere la cittadinanza, partecipare alla società attraverso l'uso di servizi digitali pubblici e privati; cercare opportunità di auto-responsabilizzazione e di cittadinanza partecipativa attraverso tecnologie digitali adeguate; collaborare attraverso le tecnologie digitali, utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenza; essere consapevole delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali; creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che si producono attraverso più strumenti, ambienti e servizi digitali; trasferire tutte queste</p>



<p>digitali e l'interazione in ambienti digitali. Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che si producono attraverso più strumenti, ambienti e servizi digitali.</p>	<p>delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none">- Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali- Creare e gestire una o più identità digitali.- Per tutelare la propria reputazione.- Trattare i dati che si producono attraverso diverse tecnologie, ambienti e servizi digitali.	<p>conoscenze, abilità e valori, attributi o attitudini agli studenti adulti, adattati alle esigenze, alle competenze e al livello di conoscenza di ciascun individuo .</p>
<p>3. Creazione di contenuti digitali</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare i contenuti digitali Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un insieme esistente di conoscenze e risorse per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti.</p> <p>3.3 Diritto d'autore e licenze Comprendere come il copyright e le licenze si applicano alle informazioni e ai contenuti digitali.</p> <p>3.4 Programmazione Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema informatico per</p>	<p>6.3. Creazione di contenuti digitali Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come il copyright e le licenze si applicano ai contenuti digitali, come fare riferimento alle fonti e attribuire le licenze.</p> <p><i>Attività:</i> Per incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano agli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none">- Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati.- Esprimersi attraverso i mezzi digitali.- Modificare, perfezionare, migliorare e integrare informazioni e contenuti in un corpo di conoscenze esistente.	<p>3. Risorse digitali e creazione di contenuti digitali</p> <p>Formulare strategie di ricerca adeguate per identificare le risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento; identificare, valutare e selezionare le risorse digitali per supportare e migliorare l'insegnamento e l'apprendimento; modificare e sviluppare risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse laddove ciò sia consentito; creare o co-creare nuove risorse educative digitali; valutare l'utilità delle risorse digitali, la loro selezione, progettazione e utilizzo, in base all'obiettivo di apprendimento, ai livelli di competenza dei discenti adulti e all'approccio pedagogico scelto; organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a studenti adulti, colleghi e altri educatori; proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili; rispettare e applicare correttamente le norme</p>

<p>risolvere un dato problema o eseguire un compito specifico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. - Comprendere come il diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali. - Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema informatico per risolvere un dato problema o eseguire un compito specifico. 	<p>sulla privacy e sul diritto d'autore; comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e risorse educative aperte, inclusa la loro corretta attribuzione.</p> <p>Sviluppare, creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali; modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpo esistente di conoscenze e risorse per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti; comprendere come il diritto d'autore e le licenze si applicano alle informazioni e ai contenuti digitali; pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili affinché un sistema informatico risolva un dato problema o esegua un compito specifico; trasferire tutte queste conoscenze, abilità e valori, attributi o attitudini agli studenti adulti, adattati alle esigenze, alle competenze e al livello di conoscenza di ciascun individuo.</p>
<p>4. Sicurezza</p> <p>4.1 Protezione dei dispositivi</p> <p>Per proteggere dispositivi e contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy</p>	<p>6.4. Uso responsabile</p> <p>Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Consentire agli studenti di gestire i rischi e utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile.</p> <p><i>Attività:</i></p>	<p>4. Sicurezza e uso responsabile</p> <p>Proteggere dispositivi e contenuti digitali e comprendere rischi e minacce negli ambienti digitali; comprendere le misure di sicurezza e protezione; proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; capire come utilizzare e condividere le informazioni personali pur essendo in grado di proteggere se stessi e gli</p>

<p>4.2 Tutela dei dati personali e della privacy Per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Comprendere come utilizzare e condividere le informazioni di identificazione personale pur essendo in grado di proteggere se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali utilizzano una "Informativa sulla privacy" per informare su come vengono utilizzati i dati personali.</p> <p>4.3 Tutela della salute e del benessere Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri dai possibili pericoli presenti negli ambienti digitali (es. cyberbullismo). Essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.</p> <p>4.4 Tutela dell'ambiente Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	<p>Trasmettere agli studenti un atteggiamento positivo nei confronti delle tecnologie digitali, incoraggiandone l'uso creativo e critico. Per abilitare gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce negli ambienti digitali. - Comprendere le misure di sicurezza e protezione. - Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. - Comprendere come utilizzare e condividere le informazioni personali pur essendo in grado di proteggere se stessi e gli altri dai danni. - Comprendere che i servizi digitali utilizzano una " Informativa sulla privacy " su come vengono utilizzati i dati personali. - Evitare rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. - Proteggere se stessi e gli altri dai possibili pericoli presenti negli ambienti digitali (es. cyberbullismo). - Essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. - Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. <p>Monitorare il comportamento degli studenti negli ambienti digitali al fine di salvaguardare il loro benessere.</p> <p>Reagire immediatamente ed efficacemente quando il benessere degli studenti è minacciato negli ambienti digitali (ad esempio, cyberbullismo).</p>	<p>altri dai danni; comprendere che i servizi digitali utilizzano una "Privacy policy" su come vengono utilizzati i dati personali; evitare rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali; proteggere sé stessi e gli altri dai possibili pericoli presenti negli ambienti digitali (es. cyberbullismo); essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale; essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo; trasferire tutte queste conoscenze, abilità e valori, attributi o attitudini ai discenti adulti, adattati alle esigenze, alle competenze e al livello di conoscenza di ciascun individuo; adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti adulti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali; consentire agli studenti adulti di gestire i rischi e utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile; monitorare il comportamento degli studenti adulti negli ambienti digitali al fine di salvaguardare il loro benessere; reagire immediatamente ed efficacemente quando il benessere degli studenti adulti è minacciato negli ambienti digitali (ad esempio, cyberbullismo).</p>
---	---	---

<p>5. Risoluzione dei problemi</p> <p>5.1 Risoluzione di problemi tecnici Identificare i problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo degli ambienti digitali e risolverli (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).</p> <p>5.2 Individuazione dei bisogni e delle risposte tecnologiche Valutare i bisogni e identificare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche e risolverli. Adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali (ad esempio, accessibilità).</p> <p>5.3 Utilizzo creativo della tecnologia digitale Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.</p> <p>5.4 Identificare le lacune nelle competenze digitali Capire dove è necessario migliorare o aggiornare la propria competenza digitale. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali. Cercare opportunità di auto-sviluppo e mantenersi aggiornati con l'evoluzione digitale.</p>	<p>6.5. Risoluzione dei problemi Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire la conoscenza tecnologica in modo creativo a nuove situazioni.</p> <p><i>Attività:</i> Per incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano agli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificare i problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo degli ambienti digitali e risolverli. - Adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. - Identificare, valutare, selezionare e utilizzare le tecnologie digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolvere un determinato compito o problema. - Utilizzare le tecnologie digitali in modi innovativi per creare conoscenza. - Capire dove le loro competenze digitali necessitano di essere migliorate o aggiornate. - Supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali. - Cercare opportunità di auto-sviluppo e mantenersi aggiornati con l'evoluzione digitale. 	<p>5. Risoluzione dei problemi Identificare i problemi tecnici durante l'utilizzo dei dispositivi e l'utilizzo degli ambienti digitali e risolverli (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi) o trasferire in modo creativo le conoscenze tecnologiche a nuove situazioni. ; valutare i bisogni e identificare, valutare, selezionare e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche e risolvere un determinato compito o problema; adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali e degli adulti (ad esempio, accessibilità); utilizzare le tecnologie digitali in modi innovativi per creare conoscenza; per capire dove la loro competenza digitale necessita di essere migliorata o aggiornata; cercare opportunità di auto-sviluppo e mantenersi aggiornati con l'evoluzione digitale; supportare gli studenti adulti nello sviluppo o nel miglioramento delle loro competenze digitali; trasferire tutte queste conoscenze, abilità e valori, attributi o attitudini agli studenti adulti, adattati alle esigenze, alle competenze e al livello di conoscenza di ciascun individuo.</p>
---	--	---



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



11. Conclusione

Le competenze digitali vengono acquisite e sviluppate continuamente, principalmente sulla base di conoscenze fondamentali. Le nuove tecnologie sono quelle che sono in continua trasformazione e questo obbliga ad un apprendimento continuo, questo è possibile solo se c'è volontà e apertura ad uscire dalla propria zona di comfort. Questo però non caratterizza l'adulto, al contrario, è difficile per un formatore convincere il discente adulto che queste competenze digitali renderanno il suo lavoro, la sua vita, più facile e non più complicato, come la maggior parte di loro ritiene. Naturalmente, sviluppare tali competenze non è una cosa facile da fare, ma utilizzando attività specifiche e ben pensate, gli studenti adulti capiranno più facilmente e saranno in grado di mettere in pratica, sia in un contesto personale che professionale, le conoscenze che hanno acquisito. si sono assimilati.

L'obiettivo finale del progetto MEAA è migliorare le competenze digitali degli adulti integrando, in ogni processo formativo, i metodi, i mezzi e gli strumenti più adeguati per raggiungere l'obiettivo proposto. La determinazione del livello di competenze digitali degli adulti può essere effettuata facendo riferimento agli indicatori di valutazione stabiliti all'interno di DigComp.

Per raggiungere l'obiettivo finale occorre innanzitutto migliorare le competenze digitali degli educatori degli adulti che, secondo le ricerche effettuate e i risultati dei focus group organizzati nell'ambito del progetto MEAA, sono ancora lontane dall'essere ai massimi livelli. La valutazione e il monitoraggio delle competenze digitali degli educatori, a qualsiasi livello educativo, è descritto e può essere quantificato all'interno del DigComp Quadro educativo.

Tenendo conto dei diversi requisiti educativi di cui gli adulti necessitano nei loro processi formativi, data l'esperienza già maturata e la necessità di adattare i contenuti e l'approccio di apprendimento, l'esigenza di flessibilità, modularità e individualizzazione dell'insegnamento e dell'apprendimento, il Quadro delle competenze digitali per gli adulti Educatori/Formatori (DigCompEduAdu), sviluppato attraverso il progetto MEAA, personalizza DigCompEdu , adattando le definizioni delle componenti chiave delle competenze necessarie agli educatori/formatori degli adulti. L'obiettivo dello sviluppo di DigCompEduAdu è quello di integrare efficacemente gli strumenti digitali e l'alfabetizzazione mediatica in contesti educativi specifici per gli adulti e di fornire e convalidare un quadro di riferimento dell'UE per lo sviluppo e la valutazione delle competenze digitali. Lo sviluppo del quadro delle competenze mira anche a fornire un metodo efficace per valutare, mantenere e monitorare le conoscenze, le abilità e gli atteggiamenti degli educatori degli adulti nell'alfabetizzazione digitale e mediatica degli adulti.

Le **competenze digitali degli educatori/formatori degli adulti**, definite all'interno del documento Educatori/formatori degli adulti

Il Quadro delle Competenze Digitali (DigCompEduAdu), sviluppato attraverso il progetto Media Education for Aware Adults (MEAA), sono:

- 1. Alfabetizzazione informativa e mediatica**
- 2. Comunicazione e collaborazione**
- 3. Risorse digitali e creazione di contenuti digitali**
- 4. Sicurezza e uso responsabile**

5. *Risoluzione dei problemi.*

Alcune delle **componenti chiave delle competenze pedagogiche degli educatori degli adulti** che emergono dalle prime attività del progetto MEAA come bisognose di essere migliorate e incluse nel processo di formazione sono:

- possedere conoscenze, abilità e attitudini che lo rendono un vero professionista, un esperto nel suo campo, per essere in grado di far fronte all'esperienza, a volte molto avanzata, dei discenti adulti
- creare i contesti più efficaci in cui riorganizzare gli schemi cognitivi personali che consentiranno loro di applicare ciò che conoscono in modo originale e personale
- scegliere strategie centrate sullo studente, soprattutto per gli studenti adulti
- praticare una pedagogia della differenza, tenendo conto delle particolarità, degli interessi e dei valori di ciascuno degli studenti adulti, solitamente molto diversi per età e livello di intelligenza, appartenenti a diverse comunità etniche, culturali e religiose, per riuscire a motivarli impegnarsi nel processo di apprendimento
- conoscere fin dall'inizio quali sono gli stili di apprendimento dei discenti, affinché le attività da svolgere con loro rispondano alle esigenze di tutti i presenti
- progettare le sessioni di apprendimento in modo tale da facilitare e costruire sulle esperienze personali degli studenti, attraverso feedback riflessivi, critici e costruttivi
- trasferire la teoria conosciuta direttamente nella pratica, essendo le applicazioni pratiche l'essenza dell'apprendimento per scoperta
- pensare e fornire una modalità di insegnamento quanto più chiara possibile, facilitando la comprensione e l'apprendimento efficace
- alternare diverse modalità di insegnamento della conoscenza (uditivo, visivo, basato su problemi, dibattito, brainstorming, gioco di ruolo, ecc.)
- alternare diverse tipologie di attività (individuali, di coppia, di gruppo)
- essere empatico, che implica impegno cognitivo, trasposizione affettiva, disponibilità partecipativa, sforzo immaginativo, comprensione degli altri
- mostrare entusiasmo, impegno ed espressività, appassionarsi al proprio lavoro, preoccuparsi di cosa e come insegnare, in modo da stimolare e ispirare gli studenti, attraendoli e motivandoli ad apprendere.

Questo primo risultato del progetto MEAA, “Quadro delle competenze digitali per educatori/formatori di adulti” (DigCompEduAdu) costituirà la base per sviluppare il prossimo risultato del progetto, il “Manuale - Educazione ai media per adulti consapevoli”. Il manuale sarà un valido strumento di supporto per gli educatori degli adulti di tutta Europa che lavorano con gli adulti e fornirà conoscenze di base e strumenti pratici da utilizzare, da un punto di vista tecnico e pedagogico.

***“La tecnologia non sostituirà mai i grandi insegnanti,
ma la tecnologia nelle mani di grandi insegnanti è trasformativa”.***

Giorgio Couros

12. Riferimenti

Braun A., März A., Mertens F. e Nisser A. (2020) *Ripensare l'istruzione nell'era digitale*. EPRS | Servizio di ricerca del Parlamento europeo. Unità di previsione scientifica (STOA). PE 641.528 – marzo 2020

Hobbs R. (2010) *Alfabetizzazione digitale e mediatica: un piano d'azione*. Washington, DC: L'Aspen Institute

Mallows D. (2019) *L'uso degli strumenti digitali nell'educazione degli adulti*. Disponibile su: <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/use-digital-tools-adult-education>

McDougall J., et al (2018). *Insegnare l'alfabetizzazione mediatica in Europa: prove di pratiche scolastiche efficaci nell'istruzione primaria e secondaria*. Rapporto NESET II. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea. doi : 10.2766/613204

Paniagua A., Istanza D. (2018) *Gli insegnanti come progettisti di ambienti di apprendimento: l'importanza delle pedagogie innovative*. Ricerca e innovazione educativa. Parigi: pubblicazioni OCSE.
<http://dx.doi.org/10.1787/9789264085374-en>

Redecker, C. *Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori: DigCompEdu*. Punie, Y. (a cura di). EUR 28775 IT. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi :10.2760 /159770, JRC107466

Schwab K. 2019. *Forum economico mondiale. Il Rapporto sulla Competitività Globale*. www.weforum.org/gcr

Vuorikari, R., Kluzer, S. e Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*, EUR 31006 EN, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415

Commissione europea/EACEA/Eurydice, 2021. *Educazione e formazione degli adulti in Europa: l'edilizia inclusivi verso competenze e qualifiche*. Rapporto Euridice. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni di l'Unione Europea.

Commissione europea. *Indice dell'economia e della società digitale (DESI) 2022*

Commissione europea (gennaio 2023). *Il programma politico del decennio digitale 2030*

Fondazione per l'istruzione e la formazione (2019). *Portare l'apprendimento a un livello superiore*.



Quadro professionale della didattica digitale . <https://www.et-foundation.co.uk/>

Il viaggio umano. ***Educazione per i nostri tempi*** . <https://humanjourney.us>

<https://digitaleducation.tdm2000.org/>