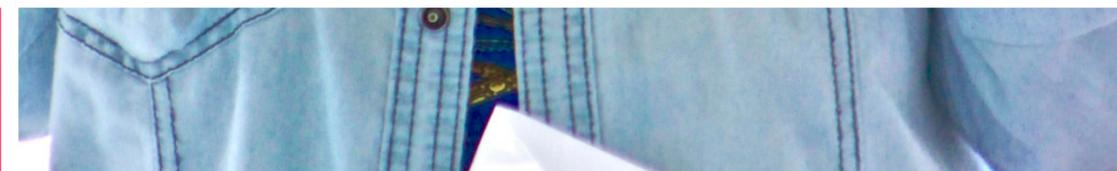


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2021-1-ES01-KA210-ADU-000034953

3.3. Metodologia di codesign

MODULO 3 - Attività di Codesigning per promuovere competenze digitali con gli anziani



La definizione

La co-creazione o co-progettazione si riferisce al **"coinvolgimento volontario degli utenti/beneficiari in qualsiasi fase della progettazione, gestione, erogazione e/o valutazione di servizi/programmi/prodotti" (XX).**

Gli studenti non sono più passivi, ma partecipano come membri attivi del programma fornendo input per la struttura della formazione e diventano una fonte di informazioni molto preziosa grazie alla loro prospettiva di utenti finali. L'ambizione dei processi di codesign nell'apprendimento è quella di promuovere un approccio veramente dal basso verso l'alto, coinvolgendo i senior e tutte le parti interessate per creare programmi significativi e rilevanti per i discenti senior.



DigiT

Fasi del processo di co-design

Possiamo considerare tre fasi importanti prima della definizione o dell'implementazione di qualsiasi curriculum formativo:

- Fase 1- Preparazione al co-design
- Fase 2- mplementazione delle attività di co-creazione
- Fase 3 - Monitoraggio della co-creazione e comunicazione dei risultati



Fase 1- Preparazione al co-design

- Identificazione di attività, strumenti e risorse offline o online per condurre una valutazione significativa dei bisogni.
- Preparazione di un calendario delle attività
- Coinvolgimento della comunità, identificazione e reclutamento dei partecipanti
- Preparazione della metodologia di co-creazione



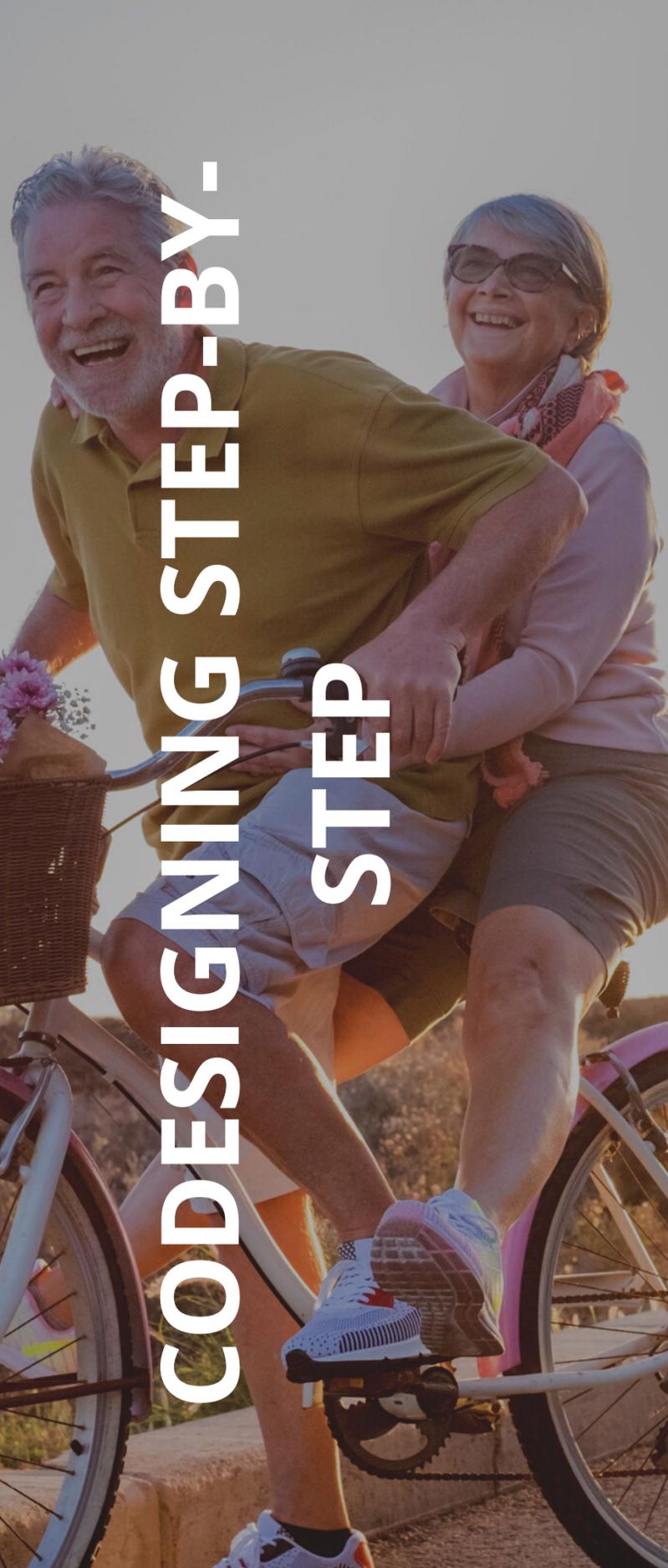


Fase 2 - Implementazione delle attività di co-creazione

- Organizzazione di almeno due eventi di co-creazione, nel formato preferito (online, offline, ibrido)
- Raccolta di input per alimentare gli obiettivi di formazione
- Sensibilizzazione sul potenziale e sull'importanza della competenza digitale

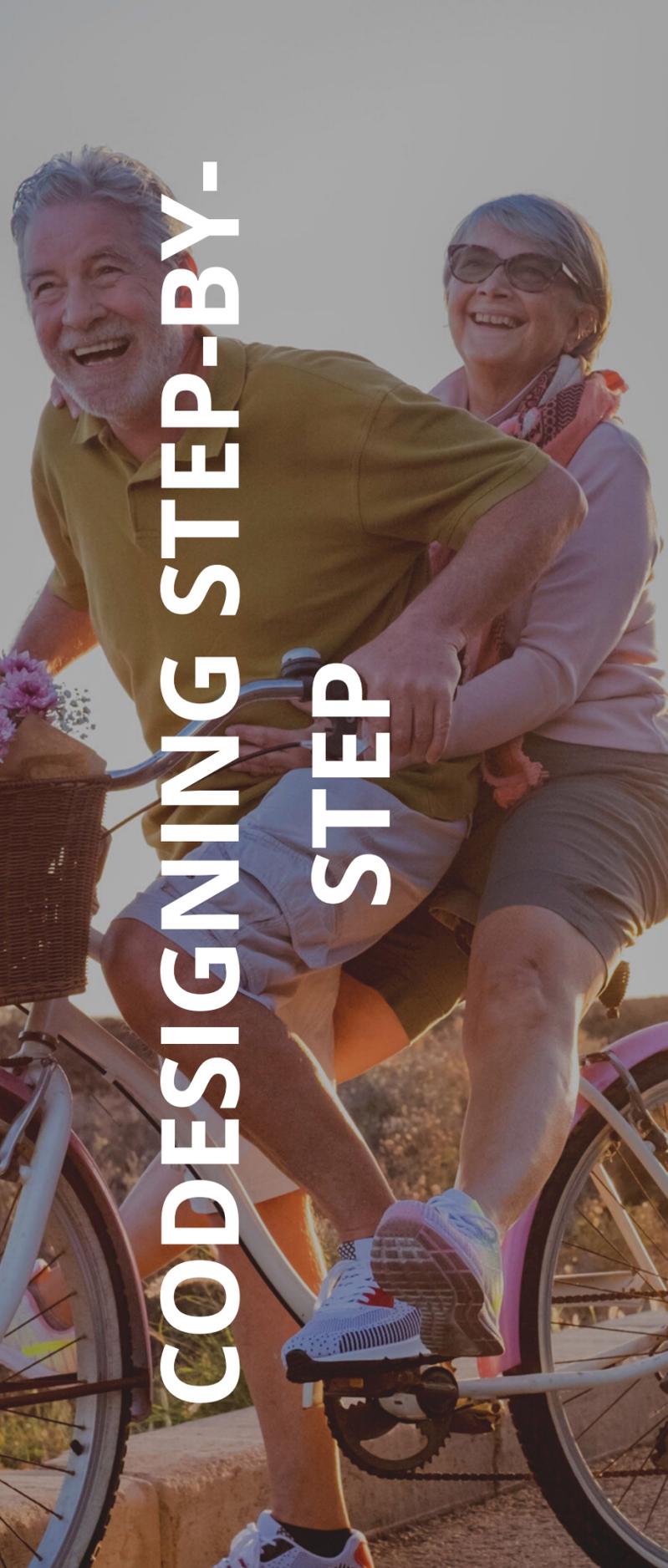
Fase 3 Monitoraggio della co-creazione e comunicazione dei risultati

- Follow-up delle attività, valutazione e verifica
- Versione finale della struttura formativa
- Pilotare la formazione con i senior
- Valutazione della formazione



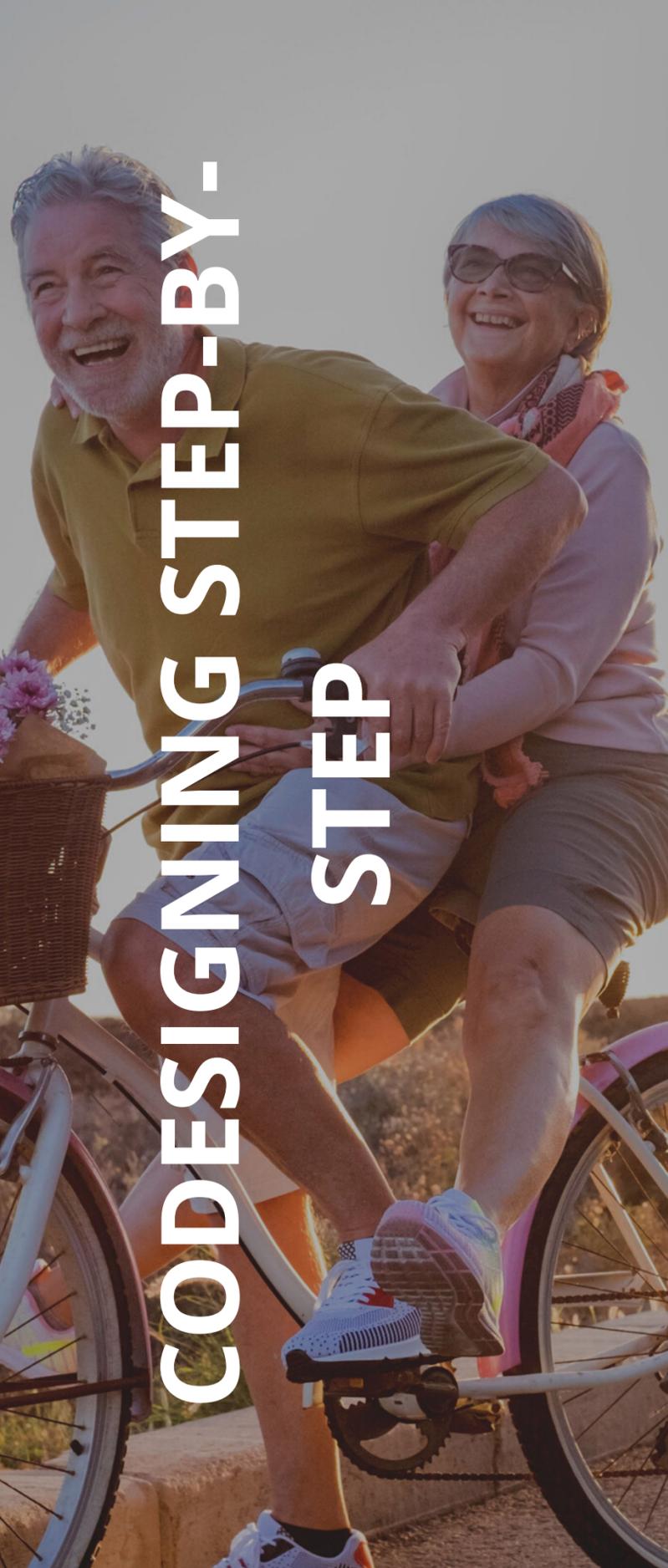
CODESIGNING STEP-BY-STEP

- **Step 1: Definire il profilo dei partecipanti, alcuni criteri di inclusione e il numero di partecipanti** È consigliabile che non ci siano più di 20 persone per gruppo. Le persone che parteciperanno agli eventi devono essere interessate a farlo e tenere conto del background demografico, sociale e culturale.
- **Step 2: Preparare un'informazione iniziale sugli obiettivi delle attività di codesign** - cosa volete sapere o aiutare? Le infografiche possono aiutare i senior a capire cosa ci si aspetta da loro.
- **Step 3: Identificare e coinvolgere i moltiplicatori - non contano solo i senior!** Perché non invitare i loro familiari o altri professionisti?



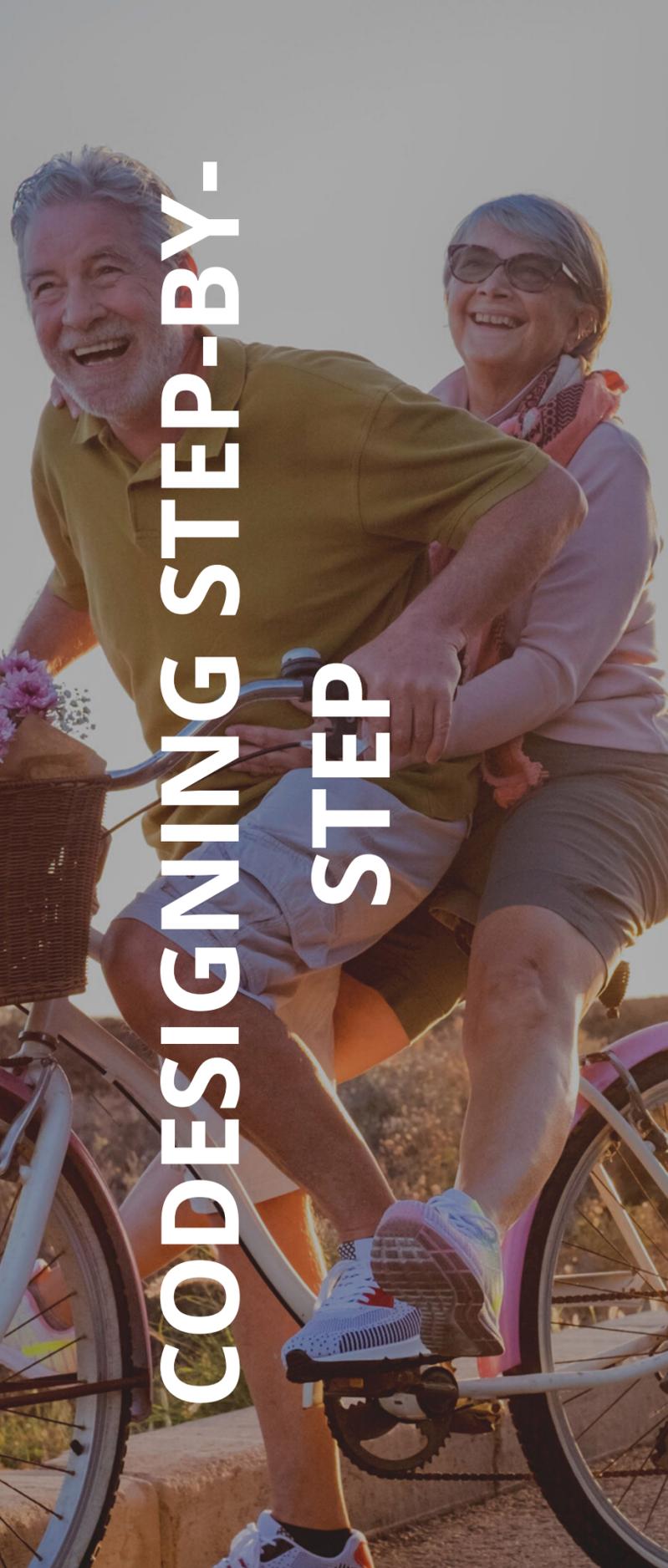
CODESIGNING STEP-BY-STEP

- **Step 4 : Attirate e reclutate volontari dai gruppi target che avete definito.** - Per il reclutamento del gruppo degli anziani, la cosa migliore è contattare i soggetti interessati o organizzare giornate informative! Il reclutamento deve essere accompagnato da informazioni essenziali sul progetto, sugli obiettivi di co-creazione e sulla struttura. I facilitatori possono prevedere una lista di riserva per ridurre il rischio di una partecipazione limitata nel caso in cui le persone non confermino la loro presenza in tempo. Gli organizzatori potrebbero anche valutare la possibilità di offrire "premi" ai partecipanti.



CODESIGNING STEP-BY-STEP

- **Step 5: Scegliere diversi metodi per l'esplorazione.**
 - **Focus Group** - la metodologia più classica: una discussione in piccoli gruppi guidata dall'educatore adulto. Se si utilizza questo metodo, preparare un copione con domande aperte e assicurarsi che tutti partecipino al dibattito.
 - **Gamification e attività artistiche** gioco di ruolo, fotografia, pittura etc.
 - **Hands-on** - situazioni pratiche legate all'argomento, ad esempio l'utilizzo dei social media e la descrizione delle difficoltà.
 - **Sondaggi o interviste** – Concentratevi sulla richiesta di esperienze ed emozioni associate alla tecnologia e sempre con una grande percentuale di domande aperte



CODESIGNING STEP-BY-STEP

- **Fase 6:** Analisi dei dati e creazione del programma di formazione. Creare gli obiettivi di apprendimento e il curriculum in collaborazione con i senior. Gli obiettivi di apprendimento ben scritti delineano le conoscenze, le abilità e/o l'atteggiamento acquisito attraverso l'attività. Includono chi, cosa farà, quanto/quanto bene, quando. Sono SMART (Specifici, Misurabili, Accessibili, Rilevanti e basati sul Tempo).
- **Fase 7:** Implementare il programma di formazione e valutare i risultati con i partecipanti. Valutare le conoscenze, gli atteggiamenti e le competenze dei partecipanti. Lo si può fare attraverso attività creative (focus group, giochi, sondaggi individuali, ...).

CONCLUSIONI

- Le conoscenze fornite agli anziani devono essere utili per l'apprendimento e devono rispondere ai loro bisogni sociali personali.
- La formazione finalizzata al miglioramento dell'alfabetizzazione digitale degli anziani deve essere cooperativa e collaborativa. Ciò significa che l'istruzione dovrebbe includere il lavoro di gruppo e l'interazione per ottenere un apprendimento più proattivo.

CONCLUSIONI

- La formazione dovrebbe anche favorire l'inclusione sociale, fornendo conoscenze sulle possibilità di ampliare la comunicazione attraverso il web con amici e parenti.
- La formazione dovrebbe promuovere l'autonomia degli anziani in modo che possano essere protagonisti del proprio apprendimento. Pertanto, il contenuto della formazione dovrebbe essere progettato tenendo conto degli stili di apprendimento degli anziani, gli interessi e le aspettative dell'individuo in età senile.