



DigiIT

BOOKLET FORMATIVO

PROMUOVERE LE
COMPETENZE
DIGITALI TRA GLI
EDUCATORI
DELLA
POPOLAZIONE
SENIOR

MODULO 3:

ATTIVITÀ DI CO-DESIGN PER
PROMUOVERE LE COMPETENZE
DIGITALI DEGLI ANZIANI



Co-funded by
the European Union

#3 ATTIVITÀ DI CO-DESIGN PER PROMUOVERE LE COMPETENZE DIGITALI DEGLI ANZIANI

Obiettivi

Questo modulo mira a fornire linee guida per la creazione di attività di promozione delle competenze digitali con gli anziani. Il discente avrà l'opportunità di esplorare il nucleo delle competenze digitali e le diverse metodologie per supportare la creazione di programmi educativi di alta qualità.

Struttura del modulo

1. La base delle competenze digitali
2. Metodologia di co-design e valutazione delle attività

Risultati

- Fornire un quadro delle competenze digitali.
- Comprendere le componenti più rilevanti della competenza digitale per lavorare con studenti senior.
- Avere una visione d'insieme della situazione dei senior in materia di competenze digitali in Europa.
- Riflettere sull'importanza di progettare attività significative per gli studenti senior sui temi di loro interesse.
- Apprendere una metodologia su come progettare attività digitali con studenti senior per riqualificare o migliorare le competenze digitali dei senior.
- Imparare a trasformare i risultati della valutazione dei bisogni in obiettivi formativi.

La base delle competenze digitali

Questo sotto modulo mira a fornire una chiara definizione di competenza digitale e delle relative abilità. Fornirà inoltre al formatore una panoramica dello stato attuale di apprendimento delle competenze digitali da parte dei senior in Europa.

Competenza digitale

La competenza digitale si riferisce all'insieme di conoscenze e abilità necessarie per utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) e i media digitali per svolgere compiti, risolvere problemi e comunicare efficacemente sul lavoro e nella vita quotidiana (UNESCO, 2018). Esse consentono alle persone di creare e condividere contenuti digitali, comunicare e risolvere problemi per un'efficace realizzazione personale nella vita, nell'apprendimento, nel lavoro e nelle attività sociali in generale. A livello europeo, il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp) è il modello principale che ha messo a disposizione una comprensione comune, in tutta l'UE e oltre, di cosa sia la competenza digitale e quindi ha fornito una base per inquadrare la politica delle competenze digitali.

La competenza digitale è una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. È stata definita per la prima volta nel 2006 e, dopo un aggiornamento della raccomandazione del Consiglio nel 2018, si legge come segue: "La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impegno nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, 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".

Le competenze pertinenti a queste aree sono 21 e possono essere esplorate nel documento ufficiale [qui](#). Abbiamo delineato le principali aree di competenze digitali più rilevanti per i senior:

1. Competenze che consentono all'allievo di utilizzare dispositivi digitali (come computer, laptop, smartphone, tablet, applicazioni, software e sistemi).

Ciò include la capacità di utilizzare applicazioni, sistemi e software e di accedere a Internet. Per le persone anziane questo potrebbe essere un problema significativo. Questo aspetto è fondamentale in un mondo in cui sempre più servizi sono offerti esclusivamente online. In realtà, ciò sta causando un "divario digitale" tra coloro che hanno accesso a Internet e coloro che non lo hanno.

2. La capacità di trovare, esplorare, verificare la veridicità, organizzare e condividere dati e informazioni in modo appropriato.

Trovare i dati di cui il senior ha bisogno è la prima fase di questo processo. La cosa migliore da fare in questo caso è selezionare con cura i termini di ricerca e utilizzare il motore di ricerca appropriato. Successivamente, il senior deve valutare i dati raccolti. Infine, il discente deve essere in grado di archiviare i dati in modo sicuro.

3. La capacità di mantenere gli studenti senior al sicuro nel mondo digitale.

La maggior parte degli anziani ha probabilmente sentito parlare di virus informatici, ma troppo spesso non è a conoscenza delle precauzioni da prendere per evitarli.

Esistono numerosi metodi di sicurezza da adottare quando si utilizza un computer, soprattutto se collegato a Internet. Ogni computer, ad esempio, contiene una notevole quantità di dati personali, tra cui informazioni sulla residenza, sul conto corrente e sui compleanni della famiglia. Sebbene molte di queste informazioni possano sembrare insignificanti per gli anziani, nelle mani sbagliate possono essere una miniera d'oro per il furto di identità o l'hacking di password.

4. La capacità di comunicare e collaborare con altre persone online o a distanza.

Questa è una delle abilità che i senior imparano più volentieri. Parlare con i propri cari più spesso e attraverso canali come whatsapp o facebook è uno dei loro principali interessi. Tuttavia, è importante lavorare sulla sicurezza e sull'alfabetizzazione digitale dei media quando si creano questi tipi di formazione.

5. La capacità di utilizzare le risorse digitali per scopi particolari, come l'apprendimento, gli acquisti, le operazioni bancarie o persino il lavoro.

Il mondo digitale è ricco di un'ampia varietà di strumenti e applicazioni che facilitano la vita quotidiana degli anziani. È possibile effettuare transazioni bancarie, lavorare (sì, sono anziani che hanno ancora una vita professionale attiva!), imparare e acquistare online. Vacanze, libri, eventi e persino automobili possono essere acquistati online.

Trovare informazioni su quasi tutto e ottenere ciò che gli anziani desiderano è ora molto più facile grazie a questo cambiamento. Ma ha anche portato con sé i suoi problemi e le sue difficoltà, come la sicurezza dei pagamenti online, le pagine false, i virus...

6. La capacità di gestire la presenza online e l'eredità digitale di un senior.

L'ultima area delle competenze digitali è la capacità di gestire la propria presenza online. È importante che i discenti senior siano consapevoli del fatto che ciò che pubblicano, ad esempio sui social media, è pubblico a tutti e può influenzare le opinioni degli altri su di loro.

Poiché viviamo sempre più spesso online, vuol dire che lasciamo sempre più informazioni in rete o nel cloud. È fondamentale che gli anziani pensino a come gestirle quando non ci saranno più e potrebbe essere un argomento per lavorare con loro (esistono persino delle app per facilitare questo processo!).

Anziani e competenze digitali in Europa

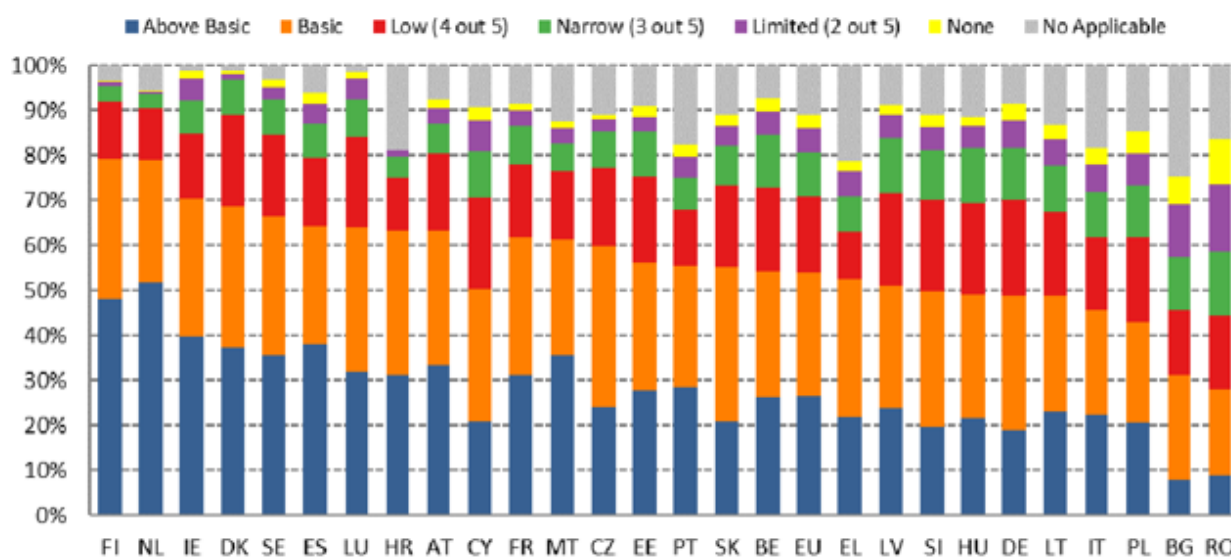
A seguito dell'appello della Presidente della Commissione Ursula von der Leyen a favore di una maggiore leadership digitale e di una visione comune per il 2030, nonché della richiesta del Consiglio europeo di sviluppare una bussola digitale, la Commissione ha adottato nel marzo 2021 la comunicazione 2030 Digital Compass: the European Way for the Digital Decade. La comunicazione definisce le ambizioni digitali dell'UE e delinea la sua visione della trasformazione digitale entro il 2030. Il Consiglio europeo ha appoggiato l'approccio della Commissione.

Come previsto dalla comunicazione e in risposta a un invito del Consiglio europeo, il 15 settembre 2021 la Commissione ha adottato una proposta di decisione su un percorso verso il Decennio digitale, che definisce gli obiettivi digitali che l'UE nel suo complesso dovrebbe raggiungere entro la fine del decennio. L'obiettivo 2030 della Bussola digitale è che almeno l'80% dei cittadini abbia almeno le competenze digitali di base.

I dati più aggiornati sull'alfabetizzazione digitale in Europa sono forniti da un rapporto pubblicato annualmente dall'Indice dell'economia e della società digitali della Commissione europea (DESI), che monitora le prestazioni digitali complessive dell'Europa e segue i progressi dei Paesi dell'UE nella loro competitività digitale. Ogni anno, il DESI comprende profili dei Paesi che aiutano gli Stati membri a identificare le aree che richiedono un'azione prioritaria, nonché capitoli tematici che offrono un'analisi a livello europeo delle principali aree digitali, essenziali per sostenere le decisioni politiche.

Secondo i dati del DESI 2022, mentre l'87% delle persone (di età compresa tra i 16 e i 74 anni) utilizzava regolarmente Internet nel 2021, solo il 54% possedeva almeno le competenze digitali di base. I Paesi Bassi e la Finlandia sono i primi nell'UE, mentre Romania e Bulgaria sono in ritardo. Gran parte della popolazione dell'UE non ha ancora competenze digitali di base. L'obiettivo proposto per il 2030 dal Percorso verso il Decennio Digitale è che almeno l'80% dei cittadini abbia almeno le competenze digitali di base.

Nel 2021, i fattori socio-demografici continuano a influenzare i livelli di competenze digitali. Ad esempio, il 71% dei giovani adulti (tra i 16 e i 24 anni), il 79% delle persone con un'istruzione formale elevata e il 77% degli studenti dell'istruzione superiore hanno almeno competenze digitali di base. Al contrario, solo il 42% delle persone di età compresa tra i 55 e i 64 anni e il 25% dopo i 65 anni ha almeno competenze digitali di base. Il divario tra aree rurali e urbane è ancora sostanziale per quanto riguarda le competenze digitali della popolazione: solo il 46% degli individui che vivono nelle aree rurali ha almeno competenze digitali di base rispetto a chi vive nelle aree prevalentemente urbane (61%).



Source: Eurostat, Community survey on ICT usage in Households and by Individuals

Le scarse competenze nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) sembrano rimanere un ostacolo a una partecipazione significativa nella società digitale, in particolare per la popolazione più anziana. Inoltre, il COVID-19 ha reso più che evidente la gamma di effetti della

digitalizzazione sugli anziani, dalle nuove opportunità di partecipazione ai nuovi rischi di esclusione sociale. Questo vale in particolare per i sistemi educativi e le possibilità di partecipazione degli anziani, evidenziando l'importanza di esplorare le modalità di acquisizione dell'alfabetizzazione digitale da parte degli anziani per garantire la loro inclusione digitale.

L'inclusione digitale degli anziani è un processo complesso che consiste nell'interazione tra fattori strutturali/esterni e individuali/interni e in cui l'invecchiamento gioca un ruolo determinato dal contesto e dall'esperienza di vita. Di conseguenza, è necessario considerare le dinamiche tra parametri socioculturali e psicologici/individuali in relazione all'inclusione digitale degli anziani.

In termini di contenuto delle formazioni, le iniziative che includono o si rivolgono specificamente agli anziani tendono a coprire in modo più sistematico le competenze relative all'uso di base dei dispositivi digitali (spesso fornite da associazioni o Università della Terza Età), alla creazione di contenuti digitali, alla sicurezza online e alla risoluzione dei problemi rispetto alle iniziative destinate ad altri gruppi sociali o di età. Il punto di partenza della formazione dovrebbe essere il mondo di appartenenza dell'individuo e la sua esperienza. Ciò significa che le persone anziane da formare dovrebbero essere coinvolte nell'ideazione e nella pianificazione dei corsi di formazione, come vedremo nel prossimo modulo.

Preoccupazioni degli anziani

- Usabilità tecnologica - Semplicità di accensione e spegnimento, istruzioni chiare e non tecniche con caratteri grandi e visivi!
- Protezione dei dati - Informazioni
- Maggiore alfabetizzazione digitale, compresa la familiarità con la terminologia
- Maggiore alfabetizzazione sull'invecchiamento attivo!
- Sfide fisiche: Caratteri grandi, nessuna richiesta eccessiva per la capacità motoria
- Strumenti ad attivazione vocale

Conclusioni e suggerimenti

L'esclusione digitale è una realtà che riguarda gli anziani e le persone provenienti da comunità svantaggiate: in questo senso i gruppi vulnerabili sono più esposti a non avere accesso ad apparecchiature informatiche o a internet per poter partecipare all'apprendimento. Le azioni volte a colmare il divario digitale devono quindi essere orientate verso un'iniziativa complessa che tenga conto di una serie di fattori diversi a livello sociale e individuale. I programmi di alfabetizzazione digitale possono responsabilizzare le persone anziane, favorire la partecipazione sociale e aumentare l'autonomia degli anziani. Inoltre, l'indipendenza e le iniziative di formazione personalizzate tra pari o intergenerazionali rivolte agli anziani si sono dimostrate efficaci nel migliorare la loro alfabetizzazione digitale. Avere in mente un quadro pratico di competenze digitali è fondamentale per scegliere il contenuto e la metodologia del programma di formazione.

Per essere pienamente inclusivo, il piano d'azione per l'educazione digitale dovrebbe anche cercare di:

- migliorare l'accessibilità dei contenuti didattici online e "fisica" dei dispositivi digitali;
- incoraggiare la partecipazione alla formazione digitale nei luoghi in cui le persone anziane si trovano e vivono, come ad esempio nei servizi di assistenza a lungo termine o nelle biblioteche pubbliche;
- sfruttare appieno le opportunità di apprendimento non formale e informale.

Metodologia di codesign e valutazione delle attività

Questo sotto modulo si propone di fornire linee guida dettagliate su come codificare attività significative per gli studenti senior sugli argomenti di loro interesse.

Definizione di Co-design

La co-creazione o co-design è una forma di creatività collaborativa che è stata avviata dalle aziende per consentire l'innovazione con i clienti, piuttosto che semplicemente per i clienti. La co-creazione o co-progettazione si riferisce al coinvolgimento volontario degli utenti/beneficiari in qualsiasi fase di progettazione, gestione, erogazione e/o valutazione di servizi/programmi/prodotti.

Perché fare co-design

Da un robot a un programma di invecchiamento attivo, il coinvolgimento dei senior nella fase di co-design conferisce loro un senso di appartenenza al processo decisionale e una maggiore motivazione all'impegno. Questi nuovi tipi di processi incoraggiano nuovi comportamenti, ruoli e relazioni. Gli allievi non sono più passivi, ma partecipano come membri attivi del programma fornendo input per i contenuti della formazione e diventano una fonte di informazioni molto preziosa grazie alla loro prospettiva di utenti finali.

Allo stesso modo, l'ambizione dei processi di co-design 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 gli studenti senior.

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

- 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

Co-design passo dopo passo

Fase 1: Definire il profilo dei partecipanti, alcuni criteri di inclusione e il numero di partecipanti.

Il numero giusto di partecipanti dipende dalle dinamiche e dagli obiettivi di ogni evento. Tuttavia, quantità non significa qualità, poiché più grande è il gruppo, meno tempo è disponibile per ogni persona per partecipare e contribuire. Un suggerimento generale è che ogni workshop di co-creazione includa una media di massimo 20 partecipanti.

Motivazione e attitudine verso l'argomento significa idealmente che le persone che parteciperanno agli eventi dovrebbero essere interessate a farlo. Coinvolgere partecipanti con un forte interesse per l'argomento trattato potrebbe essere un forte incentivo a garantire il coinvolgimento nel processo di co-creazione complessivo.

Gli aspetti demografici, come l'equilibrio di genere e di età, possono essere presi in considerazione quando si invitano i soggetti alle attività di co-creazione. Infine, coinvolgere partecipanti con background culturali e sociali diversi (ad esempio, città e aree rurali), nonché gruppi socialmente esclusi e minoranze, per dare l'opportunità a ogni gruppo interessato di essere rappresentato.

Fase 2: Preparare una prima informazione.

Il punto di partenza della comunicazione con le parti interessate sarà la preparazione di materiali informativi specifici / post sui social media e/o un elenco di potenziali domande sulle attività di ricerca. Ad esempio, opuscoli e altri materiali visivi approvati possono essere distribuiti durante gli incontri fisici o diffusi online.

Fase 3: identificare e coinvolgere i moltiplicatori.

È possibile identificare i "moltiplicatori", ossia gli stakeholder strategici o gli attori locali che hanno la capacità di raggiungere un ampio numero di individui locali. I moltiplicatori locali dovrebbero essere contattati direttamente e ci si potrebbe impegnare per coinvolgerli nelle attività del progetto come soggetti partecipanti o almeno come sostenitori, ad esempio distribuendo informazioni attraverso i loro canali e invitando i loro contatti a partecipare alle attività.

Raggiungere gli attori e i canali esistenti. Per l'identificazione e il coinvolgimento dei gruppi target, i partner dovrebbero affidarsi ai canali e agli attori già esistenti nelle loro aree. Sono incoraggiati a fare affidamento sulla propria esperienza locale. Inoltre, sarebbe molto utile una comunicazione informale con i membri dei gruppi di stakeholder (ad esempio, chiedendo loro semplicemente quale sia il modo migliore per raggiungere le loro organizzazioni/istituzioni). In questo senso, una strategia potrebbe essere quella di identificare i "leader" - rappresentanti noti e rispettati delle comunità - e invitarli alla co-creazione, in quanto potenzialmente in grado di raggiungere altri individui, organizzazioni e istituzioni.

Organizzare giornate informative (in loco o online). Soprattutto nel caso di partner che hanno obiettivi di coinvolgimento degli stakeholder elevati da raggiungere, l'organizzazione di un Info Day potrebbe essere interessante per attirare un pubblico più ampio prima dell'inizio delle attività di co-creazione. Nell'Info Day si potrebbero fornire informazioni dettagliate sul progetto e sulle attività di co-creazione aperte ai volontari dei gruppi target.

Fase 4: Attrarre e reclutare volontari dai gruppi target.

La prima parte della strategia di diffusione dei facilitatori e dei loro team riguarderà la comunità online. Gli annunci dei prossimi eventi di co-creazione devono essere pubblicati nelle newsletter dei partner, nei siti web istituzionali e negli account dei social media per raggiungere il massimo pubblico. Per specifiche fasce di popolazione, come anziani e adolescenti, l'invito a manifestare interesse a partecipare al processo di co-creazione può essere affisso anche nelle scuole/università o negli studi medici. Parallelamente, i partner possono utilizzare contatti diretti tramite e-mail e telefonate con stakeholder mirati e potenziali moltiplicatori. Ciò contribuirà a estendere la portata della diffusione, sfruttando altre reti dedicate preesistenti.

Il reclutamento sarà accompagnato da informazioni essenziali relative al progetto, agli obiettivi di co-creazione e alla struttura. In alcuni casi, verrà fornito anche materiale di base aggiuntivo (ad esempio, sintesi dei risultati dei progetti, informazioni sulla metodologia e sugli strumenti di co-creazione) come materiale di riflessione che genererà una base comune per l'argomento degli eventi.

Gli annunci delle attività e/o gli inviti a partecipare saranno inviati con sufficiente anticipo in modo che le persone abbiano giorni liberi in calendario. Per iscrivere i partecipanti, possono essere lanciati inviti volontari a manifestare interesse, ad esempio tramite un modulo Google, un invito digitale all'evento o un'e-mail di registrazione aperta. Inoltre, le persone la cui partecipazione è essenziale possono essere contattate telefonicamente.

Per il reclutamento del gruppo di anziani, i coordinatori nazionali possono sfruttare, tra gli altri, i seguenti canali: centri per anziani; centri sanitari; associazioni di anziani; università della terza età; palestre o altre strutture che organizzano corsi/attività per anziani, ecc. Un modo efficace per contattare e motivare gli anziani stessi a partecipare è quello di parlare con loro durante le riunioni e presentare loro di persona le attività del progetto. Anche i contatti preesistenti con gli anziani, ad esempio quelli che hanno partecipato all'indagine e/o ai focus group, dovrebbero essere sfruttati per reclutare i membri della CdP.

L'iscrizione dei volontari dei gruppi target deve avvenire, in media, 1-2 mesi prima dell'inizio di ogni evento di co-creazione, in modo da offrire tempo sufficiente per l'invio di inviti aggiuntivi in caso di partecipazione limitata. 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. Nel caso in cui tali ricompense esistano, saranno menzionate nell'invito, in quanto potrebbero fungere da ulteriore motivazione per la partecipazione.

Fase 5: Scegliere diversi metodi per l'esplorazione.

Per organizzare le tradizionali attività di co-creazione, gli educatori per adulti dovranno pensare a:

- 1) **Struttura fisica:** Anche lo spazio in cui realizzare le attività partecipative è un fattore da tenere in considerazione quando si seleziona una sede adeguata. I partner dovranno assicurarsi di avere uno spazio sicuro e accessibile per la co-creazione, che potrebbe includere la loro stessa sede ma anche altri tipi di luoghi, come l'affitto di una stanza dedicata con le giuste condizioni o l'utilizzo di spazi scolastici o comunali, così come le strutture di un'organizzazione partner a lungo termine attiva con il gruppo target a livello locale/regionale, ecc.

Nella scelta della sede dei workshop di co-creazione, i partner dovranno tenere conto di diversi aspetti che possono richiedere che lo spazio fisico del workshop abbia determinate caratteristiche. Pertanto, le sedi dei workshop saranno decise dai rispettivi organizzatori in base alle specificità e alle esigenze di ciascun caso. In generale, i workshop saranno organizzati nell'ambiente più adatto a ciascun caso, che presenterà un giusto equilibrio tra le caratteristiche presentate di seguito:

- Disponibilità di un'infrastruttura tecnica adeguata;
- Spazio sufficiente per contenere il numero di partecipanti e per eseguire in modo ottimale i metodi selezionati;
- Illuminazione appropriata e circolazione dell'aria e temperatura adeguate;
- Posti a sedere comodi e flessibili e tavoli leggeri, in modo che l'allestimento possa essere regolato in base alle esigenze del workshop;
- Sufficiente spazio sulle pareti o su superfici indipendenti per appendere i poster in modo che siano visibili in modo chiaro a tutti i partecipanti;
- Luogo tranquillo e sicuro;
- Facile accesso e vicinanza ai trasporti pubblici.

Oltre allo spazio principale in cui si svolgerà il workshop, le sedi di solito dispongono di una sala che può essere utilizzata nel caso in cui il gruppo sia diviso in sottogruppi e di una sala che servirà come spazio per il pranzo. Potrebbero essere servite pause pranzo/caffè per evitare la stanchezza dei partecipanti.

2) Calendario comunitario: È necessario predisporre un calendario per organizzare le diverse attività. Per attirare un maggior numero di persone, si devono considerare gli orari più adatti per i laboratori di co-creazione, che dipenderanno molto dal contesto locale.

3) Materiale di comunicazione: i materiali di comunicazione e divulgazione obbligatori devono essere predisposti in modo permanente per promuovere il progetto e attirare altri potenziali attori interessati. Può essere necessario anche materiale per le attività di co-creazione, ad esempio penne, post-it, fogli bianchi, cruscotti, ecc. a seconda dei metodi di co-creazione scelti. In generale, i partner si assicureranno che il materiale necessario sia disponibile al momento e nel luogo degli eventi.

Tipo di attività:

- Discussione di gruppo
- Attività artistiche (giochi di ruolo, fotografia, pittura etc.)
- Attività di programmazione e requisiti intergenerazionali
- Attività di stimolo alla creatività con esempi pratici di come potrebbe essere il futuro
- Giochi, concorsi sui social media, fablab.
- Sondaggi e interviste - si concentrano sulla richiesta di informazioni sulle esperienze e sulle emozioni associate alla tecnologia. domande aperte.
- Test

Fase 6: Analisi dei dati e creazione del programma di formazione

Con tutti i dati raccolti, il formatore si trova nel momento in cui può creare gli obiettivi di apprendimento e il curriculum, ma tutto in collaborazione con loro! Ad esempio, è necessario che i senior abbiano la visione della logistica e della durata della formazione.

Un obiettivo di apprendimento è una descrizione di ciò che il discente deve essere in grado di fare al termine di un'attività formativa. Un obiettivo di apprendimento ben scritto delinea le conoscenze, le abilità e/o le attitudini che i discenti acquisiranno dall'attività formativa e lo fa in modo misurabile.

Un obiettivo di apprendimento efficace dovrebbe includere i seguenti 5 elementi: chi, chi se ne occuperà, quanto o quanto bene, di cosa, entro quando.

Il mnemonico SMART - Specifico, Misurabile, Raggiungibile, Rilevante e Limitato nel tempo - può essere usato per descrivere gli elementi di un obiettivo di apprendimento ben scritto.

Raccomandazioni:

- Ciascun obiettivo di apprendimento deve rispondere alle seguenti domande: chi lo farà, quanto e quanto bene, di cosa, entro quando?
- Identificare le aree di contenuto che ci si aspetta che i partecipanti imparino.
- Scegli un verbo d'azione misurabile e osservabile per specificare il rendimento desiderato dello studente, seguito da una descrizione del contenuto.
- Usa verbi d'azione più complessi o di ordine superiore quando appropriato.
- Evita di usare verbi d'azione come "comprendere, conoscere, imparare, apprezzare, credere, avere familiarità con, comprendere", ecc.
- Ciascun obiettivo di apprendimento dovrebbe essere separato: due azioni distinte (come diagnosi e trattamento) o argomenti (come broncospasmo e ipotensione) non dovrebbero essere combinati.
- Specificare la condizione in cui si verificherà l'azione. Un esempio di un buon modo per iniziare l'affermazione è: "Al termine di questa attività di apprendimento, i partecipanti dovrebbero essere in grado di..."

Gli obiettivi di apprendimento SMART sono:

- Specifico: quali azioni verranno intraprese e da chi?
- Misurabile: come verrà misurato il successo? Gli obiettivi dovrebbero quantificare la quantità di cambiamento previsto.
- Raggiungibile: questo obiettivo può essere raggiunto entro un determinato periodo di tempo e con le risorse disponibili?
- Rilevante: gli obiettivi sono allineati con il metodo di insegnamento e valutazione?
- Scadenza: quando sarà raggiunto questo obiettivo? Gli obiettivi dovrebbero fornire una scadenza che indichi quando l'obiettivo sarà raggiunto.

Revisione della tassonomia degli obiettivi di apprendimento di Bloom

AREA COGNITIVA

1. Ricorda
2. Comprendi
3. Iscriviti
4. Analizza
5. Valutare
6. Crea

PROCESSO COGNITIVO

1. Recuperare le conoscenze rilevanti dalla memoria a lungo termine.
2. Costruire il significato dei messaggi didattici, inclusa la comunicazione orale, scritta e grafica.
3. Eseguire o utilizzare una procedura in una determinata situazione.
4. Dividere il materiale nelle sue parti costituenti e determinare come le parti si relazionano tra loro e con una struttura o scopo generale.
5. Esprimere giudizi basati su criteri e standard.
6. Unione di elementi per formare un insieme coerente o funzionale: riorganizzare gli elementi in un nuovo modello o struttura.

VERBI D'AZIONE

1. Descrivere, descrivere, riprodurre, selezionare, dichiarare, ecc.
2. Chiarire, spiegare, rivedere, rappresentare, riassumere, ecc.
3. Applicare, utilizzare, preparare, mettere in relazione, scoprire, praticare, ecc.
4. Selezionare, ispezionare, discutere, confrontare, analizzare, ecc.
5. Raccomandare, valutare, rivedere, valutare, giustificare, ecc.
6. Sviluppare, progettare, pianificare, stabilire, preparare, ecc.

Fase 7: Implementare il programma di formazione e valutare i risultati con i partecipanti.

Dopo l'attuazione delle sessioni di formazione, è importante valutare le conoscenze, le attitudini e le competenze dei partecipanti. Se hanno soddisfatto le loro aspettative.

Si possono realizzare attività creative come focus group, giochi o anche sondaggi individuali.

Un esempio è le 5W:

- Date 15 minuti ai partecipanti per girare intorno ai primi tre grafici, completando le loro intuizioni.
- La prima tabella avrà la prima W: Cosa hai imparato in questo percorso?
- La seconda tabella (Tenendo presente ciò che i partecipanti hanno appreso durante i moduli), presenta le seguenti 4W: (1) Perché questi apprendimenti sono importanti per te?; (2) Quando sei rimasto più sorpreso dagli apprendimenti che hai fatto? (3) Dove puoi applicarlo? (4) Chi puoi coinvolgere se vuoi esplorare o intraprendere un'azione riguardo a ciò che hai imparato?
- L'ultimo grafico dovrebbe contenere "Come intendi continuare questo movimento o viaggio in futuro?".

Conclusioni e suggerimenti

1. In primo luogo, le conoscenze fornite agli anziani devono essere utili per l'apprendimento e devono rispondere ai loro bisogni sociali personali.
2. In secondo luogo, la formazione finalizzata al miglioramento dell'alfabetizzazione digitale degli anziani dovrebbe essere cooperativa e collaborativa. Ciò significa che l'istruzione dovrebbe includere il lavoro di gruppo e l'interazione per ottenere un apprendimento più proattivo.
3. In terzo luogo, la formazione dovrebbe anche favorire l'inclusione sociale, fornendo conoscenze sulle possibilità di ampliare la comunicazione attraverso il web con i propri amici e parenti.
4. In quarto luogo, 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, degli interessi e delle aspettative dell'individuo in età senile.