



DigiIT

BOOKLET FORMATIVO

PROMUOVERE LE
COMPETENZE
DIGITALI TRA GLI
EDUCATORI
DELLA
POPOLAZIONE
SENIOR



Co-funded by
the European Union

DigIT CONSORZIO DI PROGETTO

ADI & SALUS SERSOC SL
Coordinatore | Almendralejo, Spagna

Associação Animam Viventem
Partner | Cascais, Portogallo

BASE3 Società Cooperativa
Partner | Perugia, Italia

Informazioni di contatto del Coordinatore di progetto:

ADI & SALUS SERSOC SL
Persona di contatto: Mr. Ángel Barrera Nieto
Email: angel.barrera@adiper.es

Nota Legale

Questa pubblicazione è un documento preparato dal Consorzio. Ha lo scopo di fornire un supporto pratico al processo di implementazione del progetto. I risultati espressi non implicano posizioni scientifiche, pedagogiche o accademiche dell'attuale consorzio. Né i partner né qualsiasi persona che agisca per conto del Consorzio è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto di questa pubblicazione.

Documento disponibile su Internet, gratuitamente e con licenze aperte.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Progetto nr : 2021-1-ES01-KA210-ADU-000034953

INDICE

04

INTRODUZIONE

05

#1 LINEE GUIDA DI BASE PER EDUCATORI DI ADULTI

13

#2 COSA SI DEVE SAPERE SUL LAVORO CON GLI ANZIANI

22

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

34

#4 RISORSE

INTRODUZIONE

Ciao!

Le linee guida per la formazione che state per seguire sono state sviluppate nell'ambito del progetto DigIT.

Il progetto DigIT mira a promuovere le competenze digitali tra gli educatori per adulti, affinché siano in grado di progettare programmi educativi digitali di alta qualità per la popolazione senior. Si tratta di un progetto di partenariato Erasmus+ per l'educazione degli adulti finanziato dalla Commissione europea e sviluppato da organizzazioni di Spagna, Portogallo e Italia.

Attraverso questa formazione ci proponiamo di rendere gli educatori adulti in grado di progettare programmi educativi di alta qualità per sviluppare le competenze digitali dei discenti senior.

Gli obiettivi di questa formazione sono:

- approfondire i bisogni e le potenzialità della popolazione senior in materia di alfabetizzazione digitale e invecchiamento attivo;
- riflettere su come progettare attività digitali con gli studenti senior per riqualificare o migliorare le competenze digitali degli anziani;
- esplorare diversi strumenti digitali per la progettazione di opportunità educative per i senior;
- innovare le opportunità di apprendimento permanente offerte dalle organizzazioni di educazione degli adulti e migliorare il materiale didattico e le risorse utilizzate per soddisfare le esigenze dei cittadini senior.

La formazione è composta da 4 moduli:

- Il primo modulo consiste in alcune "Linee guida per gli educatori degli adulti", in cui si esplorano i principi dell'educazione non formale e alcuni concetti chiave importanti per sviluppare le attività educative e pianificare il processo di apprendimento.
- Il secondo modulo è incentrato su "Cosa si deve sapere sul lavoro con gli anziani", con l'obiettivo di fornire una panoramica del processo di invecchiamento.
- Nel terzo modulo avrete l'opportunità di imparare a "Codificare le attività per promuovere le competenze digitali con i senior".
- Infine, nel modulo 4, troverete esempi di risorse da utilizzare come strumenti o attività digitali.

Buon divertimento!

#1 LINEE GUIDA DI BASE PER EDUCATORI DI ADULTI

L'obiettivo del modulo è di trasmettere alcune conoscenze trasversali agli educatori e ai facilitatori che si occupano della creazione di attività educative per i discenti senior. Un'attività educativa efficace si basa sia sull'apprendimento individuale che di gruppo, rispettando sempre i bisogni dei partecipanti. Per raggiungere gli obiettivi di apprendimento, il processo di formazione deve essere attentamente pianificato e inquadrato, e allo stesso tempo flessibile e adattabile.

Obiettivi:

- Esplorare i principi dell'educazione non formale;
- Comprendere il ruolo del facilitatore;
- Comprendere i diversi stili e preferenze di apprendimento;
- Familiarizzare con l'apprendimento esperienziale.

Risultati:

Il risultato generale di questo modulo è avere un'introduzione completa di alcuni concetti chiave relativi alla Metodologia dell'Educazione Non Formale che ogni Educatore/Facilitatore può approfondire ulteriormente in base alle proprie esigenze e interessi.

Apprendimento permanente

Il potenziale dell'apprendimento permanente è riconosciuto dalle politiche dell'Unione Europea: dà potere alle persone, incoraggia una crescita economica sostenibile e promuove società giuste. Nel corso del tempo, i Paesi dell'UE hanno migliorato la loro cooperazione, creando una serie di principi universali per l'apprendimento degli adulti e decidendo obiettivi e attività. Nonostante questo sviluppo, la sfida persiste. Secondo Eurostat, solo un adulto su dieci nell'UE ha partecipato a una formazione nel 2019. Purtroppo, il tasso di partecipazione degli europei inattivi, disoccupati e poco qualificati è ancora più basso.

I leader dell'UE hanno preso una serie di decisioni coraggiose per affrontare tali preoccupazioni. Nel 2017, con la proclamazione del Pilastro europeo dei diritti sociali, hanno stabilito come principio guida il diritto a un'istruzione, una formazione e un apprendimento permanente di qualità e inclusivi per tutti. Con la Dichiarazione di Porto, è stato rafforzato il loro impegno nel 2021 ed è stato concordato l'obiettivo a livello UE di almeno il 60% di adulti impegnati nell'apprendimento ogni anno entro il 2030.

Questi passi significativi porteranno alla rivoluzione delle competenze. Quando l'accesso all'apprendimento permanente è considerato un diritto, si stabilisce una visione condivisa. Avere un obiettivo permette di guidare e seguire i progressi. Insieme, offrono una solida piattaforma per l'azione e la collaborazione tra le istituzioni e le nazioni europee.

Educazione formale, non formale e informale

È difficile trattare tutte le definizioni, i collegamenti e le prospettive su questo argomento, perché il dibattito circa le nozioni di educazione e apprendimento risalgono a Socrate.

Le persone imparano sempre e ovunque cose nuove. Ogni singolo giorno porta allo sviluppo di nuove abilità, competenze e/o capacità per ogni singola persona. L'apprendimento è un elemento costante e integrale della vita. A volte non riconosciamo nemmeno tutte le risorse che utilizziamo per istruirci e acquisire nuove conoscenze, eppure questo ci aiuta a crescere, ad acquisire nuove abilità e a gestire le situazioni quotidiane. Tuttavia, a volte si pensa che l'apprendimento avvenga solo in contesti formali e in ambienti di apprendimento, senza considerare che molti spunti di apprendimento importanti avvengono in realtà, consapevolmente o involontariamente, nella vita quotidiana.

Insieme ad altri, abbiamo scoperto che bisogna fare una distinzione: l'apprendimento è un processo e l'istruzione è un sistema.

Queste idee spingono inevitabilmente a indagare sulle connessioni tra le varie forme di educazione e sui modi in cui si possono distinguere le componenti formali, non formali e informali. Senza semplificare eccessivamente, l'opinione comune afferma che:

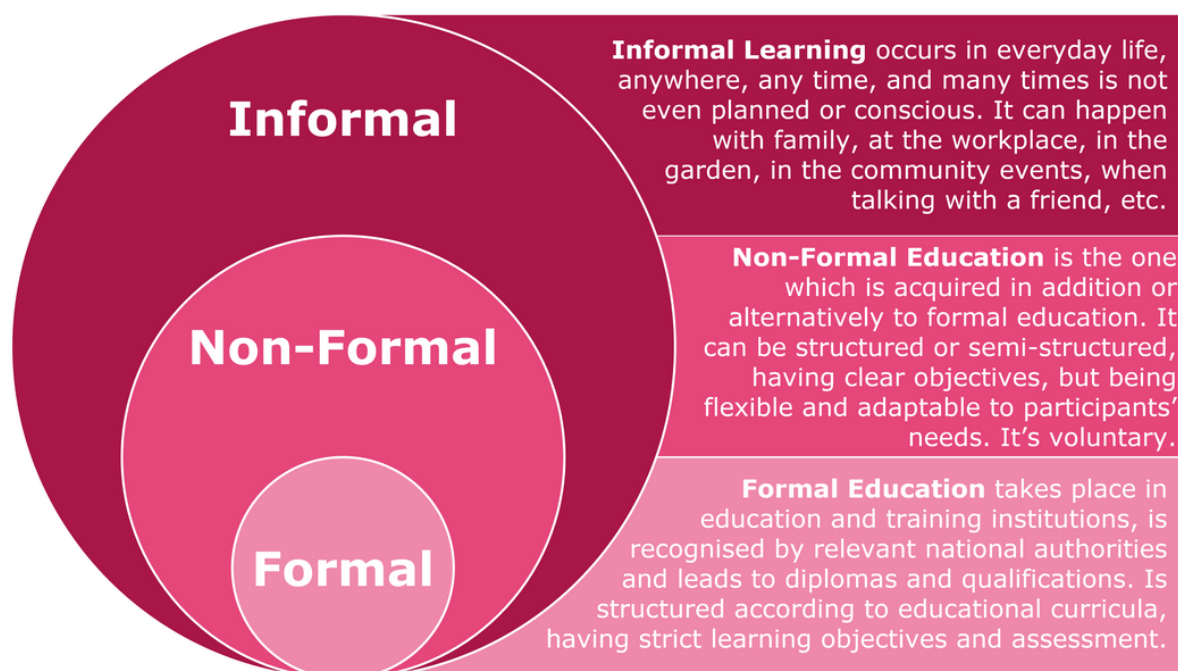
- L'apprendimento informale avviene quasi costantemente nella vita quotidiana (a casa, per strada, nei caffè, ecc.);
- l'educazione non formale è volontaria, è assistita da altri ed è pianificata;
- l'istruzione formale è strutturata, regolata dall'esterno e prevede un qualche tipo di certificazione.

Pertanto, l'educazione non formale può essere considerata come un sistema che opera indipendentemente dall'educazione formale e che combina risorse, personale, obiettivi, strumenti e metodologie per creare un ambiente di apprendimento organizzato.

L'educazione non formale è definita, ai fini di questa formazione, come un processo educativo pianificato che coesiste con i sistemi tradizionali di istruzione e formazione, ma che spesso non dà luogo a credenziali. Poiché la partecipazione è volontaria, ogni partecipante prende parte attivamente al processo di apprendimento.

A differenza dell'apprendimento informale, in cui l'assimilazione avviene in modo meno consapevole, una persona che riceve un'educazione non formale è tipicamente consapevole del fatto che sta imparando. Grazie ai suoi collegamenti con il mondo reale, all'enfasi sull'apprendimento sociale e ai processi di riflessione critica su conoscenze e valori incentrati sul discente, l'apprendimento non formale ha dimostrato un enorme potenziale per migliorare o integrare l'istruzione formale.

Questo approccio educativo impiega tipicamente metodi immersivi, interattivi e partecipativi durante l'apprendimento in gruppo. La maggior parte delle persone trova queste strategie attraenti, il che aumenta la loro motivazione e li coinvolge attivamente.



Il ruolo del facilitatore

Rendere semplice qualcosa è il modo in cui si definisce l'attività di facilitazione. Pianificare, guidare e gestire un gruppo è il compito del facilitatore, oltre ad assicurarsi che gli obiettivi del gruppo siano raggiunti con successo. Piuttosto che fornire le risposte corrette e fare domande, aiuta il gruppo a raggiungere un consenso durante la discussione.

Per rendere il processo di facilitazione efficace, il facilitatore deve essere obiettivo e assumere una posizione neutrale, allontanandosi dal suo punto di vista personale e concentrandosi sul processo di gruppo.

Prima di formulare una strategia e un piano che rispondano alle esigenze del gruppo target e promuovano l'obiettivo generale, il mediatore deve comprendere a fondo il risultato che si intende ottenere, il contesto e lo sfondo. Il facilitatore supporta i partecipanti al gruppo in diverse vesti, tra cui quella di sostenitore, risorsa informativa e collaboratore.

Per portare il gruppo a una conclusione positiva e al raggiungimento dei risultati desiderati, il facilitatore dovrà:

- **Creare un ambiente di apprendimento sicuro e fiducioso**, che offra sicurezza fisica, emotiva e intellettuale al gruppo, uno spazio per condividere, pensare, crescere e imparare;
- **Progettare e pianificare il processo di gruppo**, selezionando gli **strumenti di apprendimento** che meglio si adattano alle dinamiche del gruppo;
- **Guidare il gruppo**, assicurandosi che:
 - I partecipanti abbiano un buon livello di **autoconsapevolezza e motivazione**;
 - I partecipanti raggiungano una **comprensione reciproca** del risultato desiderato;
 - Ci sia un'**effettiva partecipazione** di tutti i membri e che i contributi sono considerati e inclusi nella discussione;
 - Nel gruppo si respiri un'atmosfera di **fiducia in sé stessi**;
 - I partecipanti si assumano la **responsabilità condivisa** del risultato.
- **Monitorare, valutare e sintetizzare i risultati** e l'impatto delle attività svolte dal gruppo.

Imparare a imparare (Learning to learn)

La capacità di organizzare il proprio apprendimento, anche attraverso una gestione efficiente del tempo e delle informazioni, sia individualmente che in gruppo, è definita "imparare a imparare". Include la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di superare gli ostacoli per apprendere con successo. Implica l'acquisizione, l'analisi e l'assimilazione di nuove informazioni e abilità, nonché la ricerca e l'utilizzo di una guida.

Per utilizzare e applicare le conoscenze e le abilità in una varietà di contesti, tra cui la casa, il lavoro, l'istruzione e la formazione, anche in altri contesti, il processo Imparare a imparare incoraggia gli studenti a basarsi su conoscenze ed esperienze di vita precedenti. La motivazione e la fiducia sono fondamentali per la competenza di un individuo.

Le domande che possono aiutare il discente a riflettere sono:

- Che cosa significa per me l'apprendimento in generale? Quali sono le mie esperienze finora?
- Quali sono/erano i miei obiettivi di apprendimento? Come sono cambiati (se sono cambiati)? Come li raggiungerò?
- In che modo voglio imparare? Come ho imparato?
- Quali attività di una particolare formazione mi hanno motivato maggiormente nell'apprendimento?
- Dove sono migliorate le mie competenze e conoscenze?
- Quali metodi voglio/ho usato per valutare ciò che ho imparato?
- Quale stile di apprendimento preferisco: imparare facendo, leggendo e pensando oppure osservando? Come ho esplorato le diverse modalità di apprendimento rispetto all'apprendimento a scuola o all'università?
- Come userò ciò che ho imparato?
- Come ho affrontato le sfide nel mio processo di apprendimento?
- Come faccio a motivarmi per affrontare gli ostacoli e continuare a imparare?

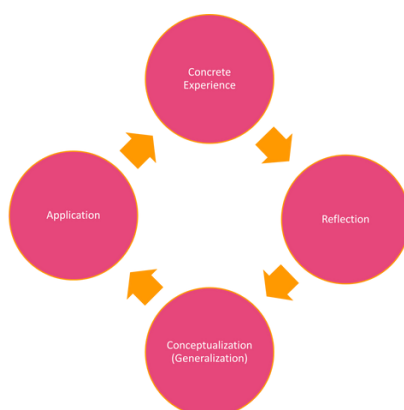
Apprendimento esperienziale

È frequente che i corsi di formazione vengano descritti come pratici o teorici: come se coinvolgessero il fare o il pensare. Per apprendere non è sufficiente fare un'esperienza. Senza riflettere su questa esperienza, essa può essere rapidamente dimenticata o il suo potenziale di apprendimento perso. È dai sentimenti e dai pensieri che emergono da questa riflessione che si possono produrre concetti o generalizzazioni. E sono proprio queste ultime che permettono di affrontare in modo efficace le nuove situazioni.

Allo stesso modo, se si vuole che il comportamento venga modificato dall'apprendimento, non è sufficiente imparare nuovi concetti e sviluppare nuove generalizzazioni. L'apprendimento deve essere sperimentato in nuove situazioni. Il discente deve creare un collegamento tra la teoria e l'azione, pianificando l'azione, realizzandola e riflettendo su di essa, mettendo in relazione ciò che accade con la teoria.

Non basta fare, né basta pensare. Non basta nemmeno fare e pensare. L'apprendimento basato sull'esperienza deve prevedere collegamenti tra il fare e il pensare.

L'apprendimento basato sull'esperienza si fonda su quattro fasi che si susseguono in un ciclo, come nel diagramma seguente:



I termini utilizzati come etichette per le quattro fasi provengono dalla teoria dell'Apprendimento esperienziale di Kolb e, posti in questa sequenza, formano il ciclo dell'apprendimento esperienziale.

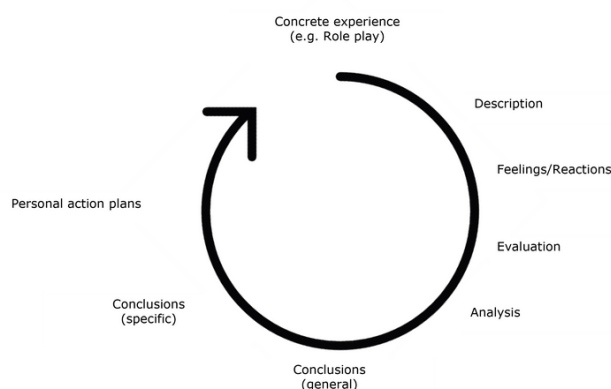
Esperienza concreta: è quella in cui il discente sperimenta attivamente un'attività come una sessione di laboratorio o un lavoro sul campo.

Riflessione: è quando l'allievo riflette consapevolmente sull'esperienza vissuta.

Concettualizzazione (Generalizzazione): è quando l'allievo tenta di concettualizzare una teoria o un modello di quanto osservato.

Applicazione: è quando l'allievo cerca di pianificare come testare un modello o una teoria o pianificare un'esperienza futura.

Una delle fasi più impegnative è quella che si verifica dopo le esperienze di apprendimento e come si possono ricavare i punti di apprendimento attraverso una riflessione strutturata. Il diagramma seguente mette in relazione le **fasi di un debriefing strutturato completo** con le fasi del ciclo di apprendimento esperienziale:



Descrizione: Cosa è successo? Non date ancora giudizi o cercate di trarre conclusioni; limitatevi a descrivere.

Sentimenti/reazioni: Quali sono state le vostre reazioni e i vostri sentimenti? Anche in questo caso, non passate ancora all'analisi.

Valutazione: Che cosa è stato positivo o negativo dell'esperienza? Esprimere giudizi di valore.

Analisi: Che senso può avere la situazione? Fatevi aiutare da idee esterne all'esperienza. Che cosa stava realmente accadendo? Le esperienze delle diverse persone erano simili o diverse negli aspetti più importanti?

Conclusioni (generali): Che cosa si può concludere, in senso generale, da queste esperienze e dalle analisi che avete intrapreso?

Conclusioni (specifiche): Che cosa si può concludere sulla propria situazione o sul proprio modo di lavorare, specifico, unico e personale?

Piani d'azione personali: Cosa farete di diverso in questo tipo di situazione la prossima volta? Quali passi farete sulla base di ciò che avete imparato?

Strumenti di apprendimento

Si definisce strumento un qualsiasi oggetto fisico che può essere utilizzato per ottenere un particolare risultato materiale, soprattutto se l'oggetto non viene consumato durante il processo.

Tuttavia, informalmente il termine è stato utilizzato anche per descrivere una procedura o un processo con uno scopo specifico.

Gli strumenti possono essere classificati in base alle loro funzioni di base (utensili da taglio, da cucina, da disegno, ecc.), ma in realtà possono essere utilizzati in modo creativo per altri scopi.

Uno strumento di apprendimento è qualcosa che avvia o supporta in modo creativo e inventivo un'azione o un processo che porta a un risultato di apprendimento.

Gli strumenti da soli non hanno alcuna influenza. **È compito dell'educatore/facilitatore adattarli al contesto, agli obiettivi e al gruppo target, ma soprattutto possedere le capacità per trasformarli in qualcosa di potente!**

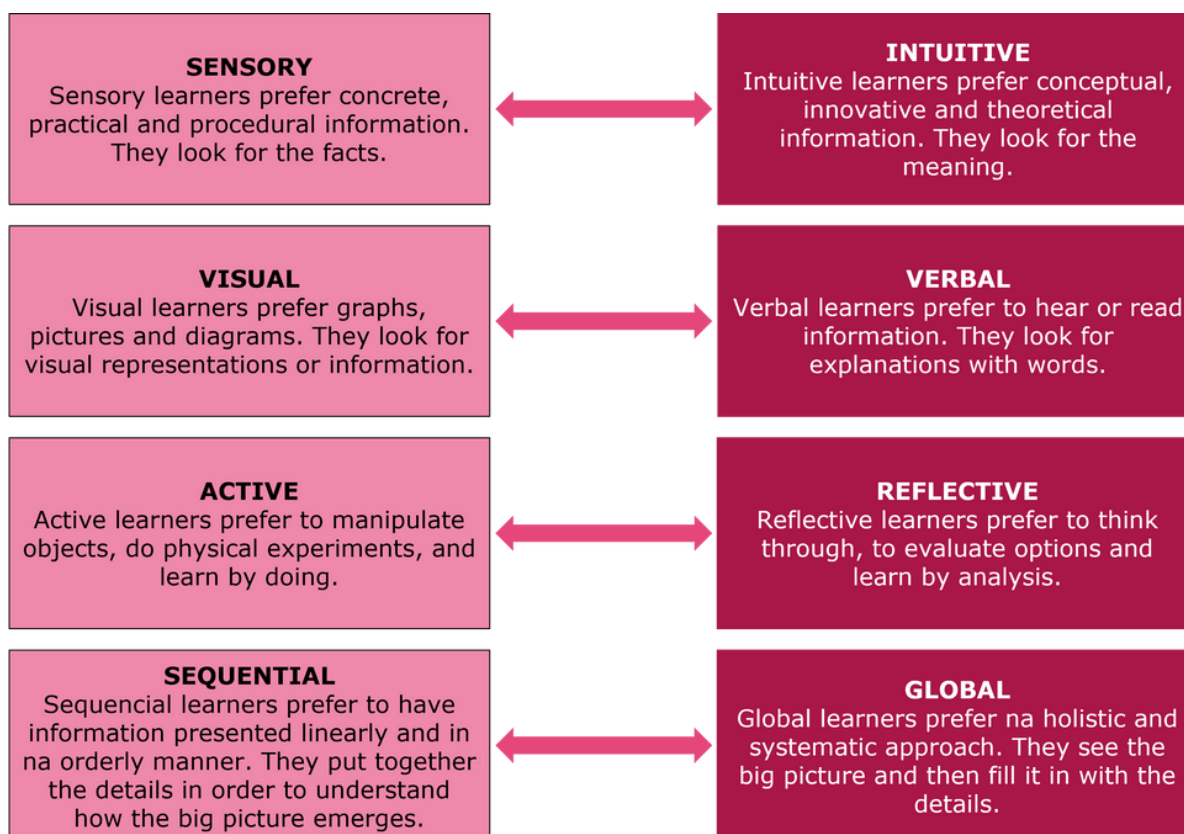
Di solito, uno strumento di apprendimento:

- Può essere trasferibile e capace di ulteriori cambiamenti e sviluppi a seconda del contesto;
- Risultati di apprendimento identificabili;
- Può adattarsi a una varietà di metodi e approcci di apprendimento, ad esempio lavori di gruppo, giochi, discussioni, simulazioni;
- Può aiutare i partecipanti a identificare le proprie esigenze e capacità di apprendimento;
- Coinvolge e stimola i partecipanti nel processo di apprendimento;
- Deve essere facile da usare e flessibile.

Preferenze di comunicazione e apprendimento

Ogni volta che agevolate/formate o comunicate con gli altri, avete in mente idee e informazioni che volete che gli altri capiscano e apprendano in modo efficace ed efficiente. Le preferenze e gli stili di apprendimento variano per ogni persona e a seconda delle diverse situazioni. Considerando e comprendendo che le altre persone possano avere preferenze di apprendimento molto diverse, potete migliorare la vostra comunicazione per trasmettere il vostro messaggio in modo efficace, in modo tale che un maggior numero di persone possano capire, sfruttando al massimo il loro potenziale di apprendimento.

Uno dei modelli di stili di apprendimento più utilizzati è l'Indice degli stili di apprendimento. Secondo questo modello esistono quattro dimensioni di stili di apprendimento. Pensate a queste dimensioni come a una linea continua con una preferenza di apprendimento all'estrema sinistra e una all'estrema destra. Il centro della linea è l'equilibrio, che rappresenta la chiave per una grande capacità di apprendimento, non limitando la capacità di ricevere e comprendere nuove informazioni.



I metodi di facilitazione e di comunicazione che preferite possono essere influenzati dalle vostre preferenze di apprendimento; quindi, è importante capire quali sono queste preferenze di apprendimento e sviluppare competenze che vi aiutino a imparare e insegnare in vari modi. Ad esempio, se preferite l'apprendimento visivo piuttosto che quello verbale, potreste fornire ai vostri studenti un'esperienza di apprendimento visiva, che potrebbe non essere l'approccio di apprendimento migliore per loro.

Siate consapevoli delle vostre preferenze e di quelle del vostro gruppo. Fornite un'esperienza di apprendimento equilibrata e ben adattata:

- Sensoriale-intuitivo: fornire sia fatti concreti che concetti generali.
- Visivo-verbale: Incorporare spunti visivi e verbali.
- Attivo-riflessivo: Consentire sia l'apprendimento esperienziale che il tempo per la valutazione e l'analisi.
- Sequenziale-globale: fornire i dettagli in modo strutturato e il quadro generale.

#2 COSA SI DEVE SAPERE SUL LAVORO CON GLI ANZIANI

Obiettivi

Questo modulo si propone di dare una visione del processo di invecchiamento, esplorando i cambiamenti e gli aspetti positivi dell'invecchiamento. Infatti, sebbene a volte la percezione dell'età e dell'invecchiamento sia prevalentemente negativa, le ricerche dimostrano che in molti ambiti miglioriamo invecchiando. Il modulo offre anche una panoramica sull'andragogia, termine usato per descrivere un insieme di principi, metodi e pratiche per l'insegnamento a studenti anziani.

Oltre a esplorare gli aspetti positivi dell'invecchiamento, questo modulo introduce anche i principi chiave dell'invecchiamento attivo, definito dalla Commissione europea come "aiutare le persone a rimanere il più a lungo possibile responsabili della propria vita mentre invecchiano e, ove possibile, a contribuire all'economia e alla società". Esploreremo quindi la rilevanza dell'apprendimento permanente nelle società che invecchiano.

Il modulo si propone inoltre di offrire una panoramica sull'ageismo, ovvero sugli stereotipi, i pregiudizi e le discriminazioni verso gli altri o verso sé stessi basati sull'età.

Struttura del modulo

1. Comprendere il processo di invecchiamento
2. Invecchiamento attivo: definizione e strategie per la promozione dell'invecchiamento attivo
3. Ageismo nell'era del digitale Valutazione

Risultati

- Essere in grado di analizzare la struttura della popolazione e l'invecchiamento in Europa.
- Essere in grado di comprendere i cambiamenti e gli aspetti positivi dell'invecchiamento.
- Essere in grado di approfondire i principi fondamentali dell'andragogia.
- Essere in grado di esplorare i principi dell'invecchiamento attivo.
- Essere in grado di comprendere il ruolo dell'apprendimento permanente nelle società che invecchiano.
- Poter scoprire i benefici dell'invecchiamento attivo
- Essere in grado di comprendere la discriminazione basata sull'età
- Essere in grado di comprendere le conseguenze dell'ageismo sulla salute e sul benessere delle persone.
- Essere in grado di comprendere le principali barriere che l'ageismo comporta nell'uso della tecnologia digitale.

Comprendere il processo di invecchiamento

In questo modulo verrà introdotto ai partecipanti il processo di invecchiamento, la comprensione dei cambiamenti che gli anziani sperimentano e i benefici che derivano dall'invecchiamento.

Al termine di questo modulo i partecipanti dovranno:

- Essere in grado di comprendere il fenomeno demografico dell' "invecchiamento dell'Europa".
- Essere in grado di esplorare il ruolo dell'apprendimento permanente nelle società che invecchiano.
- Essere consapevoli dei cambiamenti dell'invecchiamento
- Essere in grado di comprendere gli aspetti positivi dell'invecchiamento
- Essere in grado di identificare i principi fondamentali dell'andragogia.
- Essere consapevoli dei tre principali tipi di stili di apprendimento

L'invecchiamento dell'Europa, noto anche come ingrigimento dell'Europa, è un fenomeno demografico europeo caratterizzato da bassi tassi di natalità e da una maggiore aspettativa di vita. Secondo Eurostat, questi due fattori "stanno trasformando la forma della piramide delle età dell'UE; probabilmente il cambiamento più significativo sarà la marcata transizione verso una struttura della popolazione molto più anziana, uno sviluppo che è già evidente in diversi Stati membri dell'UE". I dati presentati in questo articolo possono anche aiutare a valutare se la pandemia COVID-19 ha avuto un impatto sulle dimensioni e sulla struttura della popolazione dell'UE. Eurostat afferma che nel 2021 più di un quinto della popolazione dell'UE avrà più di 65 anni; i dati di Statista per il 2021 mostrano che l'Europa è in testa nella percentuale di popolazione anziana con il 19%.

Cambiamenti legati all'età

Cosa succede durante l'invecchiamento? Il corpo cambia con l'invecchiamento perché si verificano cambiamenti nelle singole cellule e negli interi organi. Questi cambiamenti si traducono in modifiche della funzione e dell'aspetto. I cambiamenti più tipici degli anziani legati all'età sono:

- Cambiamenti fisici e sensoriali (vista, udito, olfatto, funzione motoria, equilibrio, energia e gusto)
- Cambiamenti cognitivi (la capacità di attenzione, la memoria e la velocità di elaborazione/intelligenza fluida diminuiscono gradualmente nel tempo).
- Cambiamenti psicologici (cambiamenti d'identità, integrità contro disperazione, stress, paura di morire, meno pazienza).
- Cambiamenti sociali (pensionamento, lutto, isolamento sociale, diminuzione dei livelli di dopamina)

Le sfide dell'invecchiamento della popolazione sono state spesso presentate in un modo che ritrae la vecchiaia come una fase problematica. Tuttavia, è importante concentrarsi anche sugli aspetti positivi dell'invecchiamento:

- La neuroplasticità non si ferma a 55 anni, le ricerche dimostrano che diventiamo più saggi.
- Miglioramento dell'intelligenza cristallizzata e della capacità di individuare le relazioni tra diverse fonti di informazione, di cogliere il quadro generale e di comprendere le implicazioni globali di questioni specifiche.

- Il vocabolario resiste all'invecchiamento cerebrale e può addirittura migliorare con l'età, anche se la ricerca delle parole è più difficile.
- Nuovi studi iniziano a dimostrare che, con la pratica, le capacità di orientamento migliorano di circa quattro o cinque volte dalla mezza età all'età adulta, mentre il controllo esecutivo aumenta fino alla metà-tarda età di 70 anni.
- Potrebbe essere necessario un po' più di tempo del normale per completare le attività lavorative, ma gli anziani possono comunque portarle a termine con qualità e le imprese in cui lavorano generazioni diverse hanno un migliore processo decisionale.
- Migliore resilienza mentale, regolazione delle emozioni e gestione dello stress.
- Maggiore connessione con la spiritualità, l'altruismo e la creatività in età avanzata quando le persone hanno un'immagine positiva dell'invecchiamento.
- Migliore resilienza mentale, regolazione delle emozioni e gestione dello stress
- Maggiore connessione con la spiritualità, l'altruismo e la creatività in età avanzata quando le persone hanno un'immagine positiva dell'invecchiamento.
- Maggiore felicità e benessere (meno depressione).

Insegnare agli adulti anziani

Insegnare agli anziani è diverso da insegnare ai bambini e ai giovani e capire come gli anziani accedono alle nuove informazioni e le elaborano è fondamentale per fornire opportunità di apprendimento significative e di qualità. I facilitatori devono essere esperti nell'applicazione di strategie efficaci di apprendimento per adulti.

L'andragogia si riferisce a un insieme di principi, metodi e pratiche per l'insegnamento agli allievi anziani. La teoria dell'andragogia è stata sviluppata da Malcolm Shepherd Knowles, un educatore americano. A differenza della pedagogia, che descrive i principi per l'insegnamento ai bambini e ai giovani studenti, l'andragogia è l'arte e la scienza dell'apprendimento degli adulti, quindi l'andragogia si riferisce a qualsiasi forma di apprendimento degli adulti (Kearsley, 2010).

Differences Between Children and Adults as Learners:

CHILDREN	ADULTS
Rely on others to decide what is important to be learned.	Decide for themselves what is important to be learned.
Accept the information being presented at face value.	Need to validate the information based on their beliefs and experience.
Expect what they are learning to be useful in their long-term future.	Expect what they are learning to be immediately useful.
Have little or no experience upon which to draw – are relatively "clean slates."	Have much experience upon which to draw – may have fixed viewpoints.
Little ability to serve as a knowledgeable resource to teacher or fellow classmates.	Significant ability to serve as a knowledgeable resource to trainer and fellow learners.

Da: Insegnare agli adulti: Quello che ogni formatore deve sapere sugli stili di apprendimento degli adulti

Knowles ha individuato 4 principi che possono essere applicati all'apprendimento degli adulti:

1. Gli adulti devono essere coinvolti nella pianificazione e nella valutazione del loro insegnamento.
2. L'esperienza (compresi gli errori) costituisce la base per le attività di apprendimento.
3. Gli adulti sono più interessati ad apprendere argomenti che hanno una rilevanza e un impatto immediato sul loro lavoro o sulla loro vita personale.

4. L'apprendimento degli adulti è incentrato sui problemi piuttosto che sui contenuti (Kearsley, 2010).

Conclusioni e suggerimenti

Gli studenti di tutte le età ottengono risultati migliori quando sono motivati. È infatti fondamentale ispirare, sfidare, stimolare e motivare i discenti. Tuttavia, quando si insegna agli adulti, poter capire il modo in cui avviene il processo di apprendimento, aiuta i facilitatori ad avere più successo. I facilitatori dovrebbero quindi concentrarsi sulla comprensione del modo in cui gli anziani apprendono, prendendo in considerazione le loro capacità, le loro esperienze e le loro aspettative quando pianificano un'esperienza educativa.

A tal fine, oltre a essere consapevoli dei cambiamenti legati all'età, vissuti dai senior, i facilitatori dovrebbero conoscere i tre principali tipi di stili di apprendimento:

- Apprendenti visivi - sono quelli che generalmente imparano meglio quando le informazioni sono presentate in un formato linguistico scritto o in un altro formato visivo. Ricordano meglio le cose vedendole.
- Apprendenti uditivi - sono coloro che generalmente imparano sentendo e ascoltando. Un apprendente uditivo utilizza l'ascolto e la conversazione come metodo principale di apprendimento. I discenti uditivi devono essere in grado di ascoltare ciò che viene detto per capire e possono riscontrare difficoltà seguendo le istruzioni tracciate, tuttavia se la scrittura è in ordine logico può essere più facile da capire ([Wikipedia](#)).
- Apprendenti cinestetici - Gli apprendenti cinestetici sono quelli che imparano meglio toccando, sentendo e sperimentando ciò che stanno cercando di imparare. Ricordano meglio scrivendo o manipolando fisicamente le informazioni. (Kelly, 2010).

Qui di seguito troverete alcuni suggerimenti per meglio favorire e incoraggiare l'apprendimento dei discenti senior:

1. Rendere l'apprendimento interessante
2. Valutare gli interessi e l'esperienza degli anziani
3. Utilizzare l'esperienza di vita degli anziani come risorsa
4. Lasciateli esplorare da soli
5. Mettere in pratica la teoria
6. Adattare le attività alle esigenze degli anziani
7. Considerare i modelli e gli stili di apprendimento degli anziani
8. Suddividere le informazioni per evitare il sovraccarico cognitivo
9. Fornire materiale didattico interattivo, basato su problemi (ad esempio, quiz, attività interattive e discussioni per coinvolgere i discenti). Spesso i discenti anziani hanno problemi di udito. I facilitatori devono quindi parlare chiaramente e ripetere, quando necessario.
10. Spesso i discenti anziani hanno problemi relativi alla vista. Pertanto, i facilitatori dovrebbero usare un carattere più grande e scrivere chiaramente sulla lavagna.
11. Aiutare i discenti a ricordare: lo sviluppo cognitivo, la capacità di ricordare e di risolvere problemi possono subire un declino con l'invecchiamento. I facilitatori dovrebbero aiutare i discenti a integrare le attività di memoria.

E soprattutto... siate flessibili! È importante strutturare i corsi e pianificare le sessioni in anticipo. Tuttavia, è indispensabile essere flessibili: siate pronti a modificare il vostro piano di lezioni in base alle esigenze dei discenti.

Invecchiamento attivo: definizione e strategie per la promozione dell'invecchiamento attivo

Questo modulo mira ad aumentare la comprensione dei principi fondamentali dell'invecchiamento attivo e della rilevanza delle strategie per promuoverlo. Infatti, dopo la pandemia, la necessità di una strategia a lungo termine sull'invecchiamento attivo e in salute è più evidente che mai. "Per contrastare l'impatto della COVID-19 sulle persone anziane, è necessario intervenire su più aspetti. In primo luogo, il miglioramento dell'alfabetizzazione digitale degli anziani dovrebbe diventare una priorità ancora più importante: non è più un vantaggio, ma una necessità per prevenire la solitudine. [...] È necessario un piano a lungo termine. Mentre la crisi COVID-19 è arrivata nelle nostre città in un attimo, gli effetti sono a lungo termine. Le popolazioni europee continuano a invecchiare e si prevede che la percentuale di anziani salirà al 30% entro il 2030. La COVID-19 ha reso le strategie a lungo termine sull'invecchiamento attivo e in buona salute la priorità numero uno" L'invecchiamento sano e attivo è più importante che mai.

Al termine di questo modulo i partecipanti:

- avranno una migliore comprensione dell'invecchiamento attivo
- esploreranno i benefici di mantenersi sani e attivi
- saranno in grado di riconoscere che l'invecchiamento attivo è il risultato dell'interazione tra l'individuo e l'ambiente circostante
- saranno in grado di comprendere l'importanza di adottare un piano a lungo termine per promuovere un invecchiamento sano e attivo

Invecchiamento attivo: definizione e principi

La popolazione europea sta invecchiando rapidamente e negli ultimi due decenni la percentuale di persone di età superiore a 65 anni è aumentata in modo significativo. Secondo la Commissione europea, l'unico modo in cui l'Europa sarà in grado di affrontare le sfide del cambiamento demografico è l'invecchiamento attivo. Infatti, la Commissione europea promuove l'invecchiamento attivo e in buona salute per "aiutare le persone a rimanere il più a lungo possibile responsabili della propria vita mentre invecchiano e, ove possibile, a contribuire all'economia e alla società" (Commissione europea). L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) definisce l'invecchiamento attivo come "il processo di ottimizzazione delle opportunità di salute, partecipazione e sicurezza al fine di migliorare la qualità della vita quando le persone invecchiano", mentre secondo il Consiglio Internazionale sull'Invecchiamento Attivo, esso "promuove la visione di tutti gli individui - indipendentemente dall'età, dallo status socioeconomico o dalla salute - che si impegnano pienamente nella vita all'interno di tutte e sette le dimensioni del benessere: emotivo, ambientale, intellettuale/cognitivo, fisico, professionale/occupazionale, sociale e spirituale". Con l'obiettivo di sostenere i governi e le organizzazioni nella promozione dell'invecchiamento attivo, il Consiglio internazionale dell'invecchiamento attivo ha identificato nove principi chiave: Politiche, programmi, popolazioni, persone, percezioni, potenzialità, prodotti, promozioni, luoghi.

Invecchiamento attivo: una priorità in tutta Europa

L'invecchiamento sano e attivo è una delle priorità dell'agenda politica europea. Infatti, consentire agli anziani di mantenersi sani e attivi è diventato fondamentale per la sostenibilità delle politiche sanitarie e sociali in Europa. In questo senso, le seguenti questioni possono essere considerate come chiavi dell'invecchiamento attivo:

1. **Promozione dell'attività fisica:** secondo l'OMS, l'attività fisica è uno dei più forti anticipatori di un invecchiamento sano. Un'attività fisica regolare e moderata promuove il benessere mentale, fisico e sociale e aiuta a prevenire malattie e disabilità.

2. **Promozione dell'apprendimento permanente:** è sempre più necessario promuovere l'apprendimento permanente¹ in contesti locali e comunitari e per tutte le fasce d'età.

L'apprendimento permanente svolge infatti un ruolo chiave nelle società che invecchiano, poiché ha un "ruolo centrale nella promozione del benessere e di una buona qualità della vita in età avanzata" (UNESCO, *Embracing a culture of lifelong learning: lifelong learning in ageing societies: lessons from Europe*). L'apprendimento permanente è infatti lo strumento chiave che può aiutare gli anziani a rimanere socialmente attivi e a partecipare alla comunità.

A questo punto è meglio approfondire i motivi per cui è importante mantenersi sani e attivi quando si invecchia. Da un punto di vista sanitario, l'invecchiamento attivo contribuisce a promuovere una vita sana e quindi a prolungare l'aspettativa e la qualità della vita. Tuttavia, l'invecchiamento attivo è molto più di questo. Infatti, se ci manteniamo sani e attivi durante l'invecchiamento, possiamo mantenere il nostro benessere mentale e fisico, e questo è fondamentale per garantire il nostro impegno attivo nella vita e la partecipazione alla società. È quindi evidente che un invecchiamento sano e attivo può svolgere un ruolo chiave nel favorire la cittadinanza attiva.

Conclusioni e suggerimenti

L'invecchiamento dell'Europa, noto anche come Ingrigimento dell'Europa, pone sfide e opportunità da considerare per costruire una società più sostenibile e più egualitaria. A questo proposito, l'invecchiamento attivo e in buona salute può svolgere un ruolo importante nell'affrontare le sfide del cambiamento demografico. Il concetto di invecchiamento attivo e in buona salute è molto ampio e complesso, poiché coinvolge diversi ambiti sociali e politici: dalla partecipazione al mercato del lavoro, alla partecipazione sociale e all'assistenza sanitaria. Considerando che l'invecchiamento attivo consiste nell'invecchiare meglio e si riferisce al benessere degli individui durante l'invecchiamento, l'apprendimento permanente è un elemento chiave del quadro concettuale dell'invecchiamento attivo. Infatti, i discenti senior possono sperimentare l'invecchiamento attivo attraverso la partecipazione all'apprendimento permanente.

Le ricerche dimostrano che l'apprendimento permanente è un catalizzatore per una vita più sana e socialmente impegnata. L'apprendimento permanente può infatti aiutare gli anziani a:

- Migliorare la salute e il benessere psicologico
- Acquisire/sviluppare nuove conoscenze e competenze
- Migliorare le relazioni con i coetanei o con i più anziani/giovani.

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per promuovere l'invecchiamento attivo in contesti non formali e informali: 1) Aiutate i discenti senior ad acquisire una migliore conoscenza di tre dimensioni chiave: il loro benessere sociale, la salute e la partecipazione civica. 2) Aiutateli ad ampliare la loro rete promuovendo l'interazione con altre persone. 3) Aiutateli a sviluppare nuovi interessi. 4) Riconoscete le loro capacità e conoscenze.

Ageismo nell'era digitale

Questo modulo si propone di fornire una panoramica sull'ageismo, che consiste nello stereotipare o discriminare le persone in base alla loro età. L'Organizzazione Mondiale della Sanità chiede un'azione rapida per implementare strategie efficaci contro l'ageismo, dal momento che gli atteggiamenti ageisti portano a peggiorare la salute fisica e mentale e a una minore qualità della vita per le persone anziane, costando alle società miliardi di dollari ogni anno [...]. L'ageismo si insinua in molte istituzioni e settori della società, compresi quelli che forniscono assistenza sanitaria e sociale, sul posto di lavoro, nei media e nel sistema legale. Il razionamento dell'assistenza sanitaria basato esclusivamente sull'età è molto diffuso. Una revisione sistematica del 2020 ha mostrato che nell'85% dei 149 studi, l'età stabiliva chi riceveva determinate procedure o trattamenti medici L'invecchiamento è una sfida globale: ONU.

L'ageismo può essere anche un ostacolo all'uso della tecnologia digitale in età avanzata e suggerisce raccomandazioni per affrontarlo. Infatti, "in una società in rapida digitalizzazione, le pari opportunità di accesso e di utilizzo della tecnologia digitale sono essenziali per l'inclusione e la partecipazione sociale" AGEISM & DIGITAL TECHNOLOGY: Policy Measures to Address Ageism as a Barrier to Adoption and Use of Digital Technology.

Al termine di questo modulo, sarete in grado di:

- comprendere la discriminazione per età
- comprendere le conseguenze dell'ageismo sulla salute e sul benessere delle persone.
- comprendere le principali barriere che l'ageismo comporta nell'uso della tecnologia digitale.

Ageismo: definizione e impatto

Claudia Mahler, esperta indipendente delle Nazioni Unite in merito al godimento di tutti i diritti umani da parte delle persone anziane, sostiene che "l'ageismo si manifesta con stereotipi, pregiudizi e/o discriminazioni nei confronti delle persone anziane basati sulla loro età o sulla percezione che una persona sia vecchia".

Considerando che, secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), la metà della popolazione mondiale è ageista nei confronti delle persone anziane, è quindi prioritario garantire che le persone anziane siano protette dalla discriminazione. Secondo l'OMS "l'ageismo si riferisce agli stereotipi (come pensiamo), ai pregiudizi (come sentiamo) e alla discriminazione (come agiamo) verso gli altri o verso sé stessi sulla base dell'età. [...] L'ageismo è ovunque: dalle nostre istituzioni e relazioni a noi stessi. Ad esempio, l'ageismo è presente nelle politiche che sostengono il razionamento dell'assistenza sanitaria in base all'età, nelle pratiche che limitano le opportunità dei più giovani di contribuire al processo decisionale sul posto di lavoro, nel comportamento paternalistico utilizzato nelle interazioni con le persone più anziane e più giovani e nel comportamento autolimitante, che può derivare da stereotipi interiorizzati su ciò che una persona di una determinata età può essere o fare. [...] Metà della popolazione mondiale è ageista nei confronti degli anziani e in Europa, l'unica per la quale sono disponibili dati su tutte le fasce d'età, i giovani dichiarano di essere più discriminati rispetto alle altre fasce d'età. L'ageismo può cambiare il modo in cui vediamo noi stessi, può erodere la solidarietà tra le generazioni, può svalutare o limitare la nostra capacità di trarre vantaggio da ciò che le popolazioni più giovani e più anziane possono apportare e può avere un impatto sulla nostra salute, longevità e benessere, oltre ad avere conseguenze economiche di vasta portata".

L'Alto Commissario delle Nazioni Unite per i Diritti Umani, Michelle Bachelet, sostiene che "l'ageismo è così pervasivo nella nostra società che rimane in gran parte non riconosciuto e non sfidato. [...] Per combattere l'ageismo, dobbiamo cambiare la nostra mentalità e sfidare la narrazione delle persone anziane come fragili, dipendenti e vulnerabili".

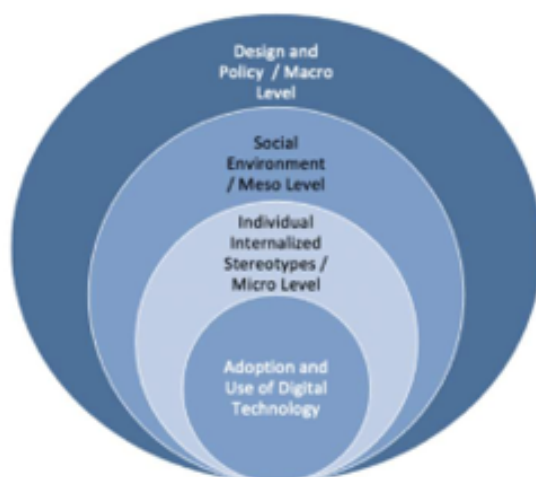
Quali sono le conseguenze della discriminazione per età?

- L'ageismo ha un impatto negativo sulla salute fisica e mentale. L'ageismo è anche associato a un maggiore isolamento sociale e alla solitudine, a una maggiore insicurezza finanziaria, a
- una diminuzione della qualità della vita e a una morte prematura. Secondo l'OMS, "si stima che 6,3 milioni di casi di depressione a livello globale siano attribuibili all'ageismo".
- Il Rapporto UNGlobal sull'Ageismo afferma che "l'ageismo aggrava altre forme di disuguaglianze basate su genere, disabilità, identità di genere e identità sessuale, origine etnica e altri motivi". Il rapporto sottolinea che per garantire che le persone anziane realizzino il potenziale di una vita più lunga in dignità e uguaglianza, è importante affrontare il modo in cui l'età avanzata si interseca con altri "ismi", come il razzismo, il sessismo e l'abilismo".
- L'ageismo può essere un fattore di svantaggio che ostacola la parità di accesso e l'adozione della tecnologia.

Ageismo e uso della tecnologia digitale

Il documento AGEISMO E TECNOLOGIA DIGITALE identifica tre livelli di ageismo nel contesto dell'adozione e dell'uso della tecnologia digitale:

1. **Il macrolivello: Design e politiche** - Come gli stereotipi e l'esclusione degli anziani (discriminazione) influenzano la progettazione di prodotti e politiche di tecnologia digitale e, di conseguenza, il nostro ambiente quotidiano.
2. **Il meso-livello: Ambiente sociale e organizzativo** - Come gli stereotipi degli altri (famiglia, amici, fornitori di servizi, operatori sanitari, ecc.) influenzano l'uso della tecnologia digitale da parte degli anziani.
3. **Il microlivello: L'individuo** - Come gli stereotipi sull'età vengono interiorizzati nel corso della vita e hanno un impatto sul modo in cui le persone vedono la loro capacità di usare la tecnologia digitale quando invecchiano.



Con lo sviluppo delle nuove tecnologie e l'uso crescente delle TIC, gli anziani sono più esposti all'esclusione sociale. Durante la pandemia di Covid-19, il divario digitale è diventato più evidente che mai. Infatti, "in una società in rapida digitalizzazione, le pari opportunità di accesso e utilizzo della tecnologia digitale sono essenziali per l'inclusione e la partecipazione sociale. Tuttavia, le persone anziane sono spesso oggetto di stereotipi per quanto riguarda le loro capacità di utilizzare - e imparare a utilizzare - la tecnologia digitale. [...] L'ageismo può essere un ostacolo all'uso e all'adozione della tecnologia digitale e suggerisce raccomandazioni per affrontare questo scottante problema" ([AGEISMO E TECNOLOGIA DIGITALE: Misure politiche per affrontare l'ageismo come barriera all'adozione e all'uso della tecnologia digitale](#))

Per combattere tutte le forme di ageismo e di discriminazione in base all'età, è necessario un cambiamento di paradigma. Secondo Claudia Mahler, "l'approccio ai diritti umani è necessario per passare dal paradigma assistenziale a quello che riconosce le persone anziane come portatori di diritti" che hanno le stesse garanzie di dignità, uguaglianza, partecipazione, autonomia e indipendenza durante l'intero corso della loro vita [...]. Società più inclusive, eque e a misura di anziano saranno più resilienti, sostenibili, sicure ed eque".

Conclusioni e suggerimenti

Nonostante il rapido invecchiamento della popolazione mondiale, l'ageismo è diffuso e rappresenta una delle forme di discriminazione più diffuse in Europa. L'ageismo e la discriminazione fondata sull'età sono così diffusi nella nostra società da essere in gran parte misconosciuti e non contrastati.

Secondo l'OMS, si ritiene che una persona su due nel mondo abbia atteggiamenti di tipo ageista, che portano a una peggiore salute fisica e mentale e a una minore qualità della vita per le persone anziane, con un costo di miliardi di dollari per le società ogni anno, secondo un nuovo rapporto delle Nazioni Unite sull'ageismo.

L'ageismo può infatti scoraggiare gli anziani dall'adottare la tecnologia digitale. Pertanto, è sempre più necessario promuovere opportunità di vita per gli adulti più anziani e incoraggiarli ad apprendere nuove competenze, facilitando le interazioni sociali e migliorando il loro invecchiamento attivo.

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per migliorare l'alfabetizzazione digitale e aumentare l'uso e l'adozione della tecnologia digitale tra gli anziani:

1. Affrontare l'ageismo legato alla tecnologia digitale attraverso la sensibilizzazione e la formazione.
2. Coinvolgere gli anziani nel processo di progettazione e ricerca (per ulteriori informazioni sulla metodologia di co-progettazione, consultare il modulo n. 3).
3. Sostenere gli anziani nell'accesso e nell'uso della tecnologia digitale nella vita quotidiana.
4. Promuovere attività volte a sfatare gli stereotipi legati all'età.
5. Incoraggiare lo sviluppo di attività intergenerazionali.

#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

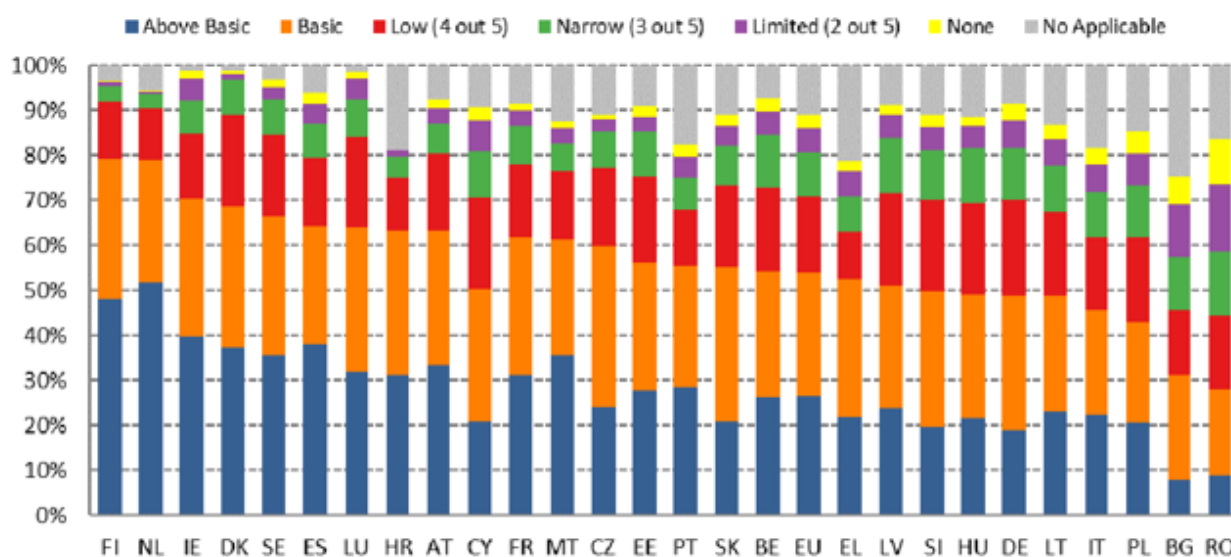
A seguito dell'appello della Presidente della Commissione Ursula von der Leyen a favore di una maggiore leadership digitale e di una visione comune per il 2030, nonché della richiesta del Consiglio europeo di sviluppare una bussola digitale, la Commissione ha adottato nel marzo 2021 la comunicazione 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.

#4 RISORSE

[Active ageing - Good health adds life to years](#)

[AGEISM & DIGITAL TECHNOLOGY: Policy Measures to Address Ageism as a Barrier to Adoption and Use of Digital Technology](#)

[Ageism is a global challenge](#)

[Ageing Europe - looking at the lives of older people in the EU](#)

[Ageing Europe LOOKING AT THE LIVES OF OLDER PEOPLE IN THE EU - 2020 edition](#)

[Eliminate ageism and age discrimination](#)

[Global report on ageism](#)

[Learning for Active Ageing Intergenerational DG Education and Culture 7 December 2012](#)

[Learning and Final Report](#)

[Lifelong learning in ageing societies: Lessons from Europe](#)

[The Adult Learning Theory - Andragogy - of Malcolm Knowles](#)

[Teaching Adults: What Every Trainer Needs to Know About Adult Learning Styles](#)

[The benefits of ageing](#)

[Top Strategies for Teaching Adult Learner](#)

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: MUDA - Movimento per l'Utilizzo Digitale Attiva

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): Portogallo - Il progetto è promosso da diversi partner, quali lo Stato portoghese e aziende pubbliche e private di diversi settori di mercato.

ARGOMENTI TRATTATI: Uso dei servizi digitali

SITO WEB: <https://www.muda.pt/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: l'obiettivo del progetto è aumentare l'uso dei servizi digitali da parte dei portoghesi, in particolare per quanto riguarda l'home banking, l'assistenza sanitaria, le comunicazioni, gli acquisti online e i servizi pubblici. La partecipazione all'iniziativa è aperta al pubblico in generale, anche se l'approccio intergenerazionale tende a concentrarsi sulle generazioni più anziane. Il MUDA ha due approcci per formare le persone sull'uso dei servizi digitali e migliorare le competenze ICT: la formazione intergenerazionale e le risorse online.

SOTTOARGOMENTO: EDUCATORI DEGLI ADULTI - MOOC

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: fornisce informazioni su diversi servizi online utili per facilitare la vita quotidiana dei cittadini. Può essere una buona risorsa per gli educatori di adulti che attuano questo tipo di formazione per gli anziani.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Biblioteca delle competenze digitali

RESPONSABILE (paese e anno di implementazione, se applicabile): Stati Uniti d'America - La Digital Skills Library è gestita da CrowdED Learning, l'iniziativa di open education dell'EdTech Center @ World Education.

ARGOMENTI TRATTATI: Risorse digitali per gli educatori

SITO WEB: <https://digitalskillslibrary.org/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: La Digital Skills Library è un archivio aperto di risorse didattiche gratuite progettato per aiutare tutti gli studenti adulti a sviluppare le competenze digitali necessarie per raggiungere i propri obiettivi personali, civici, educativi e di carriera. La Digital Skills Library è gestita da CrowdED Learning, l'iniziativa di open education dell'EdTech Center @ World Education. È gestita in crowdsourcing da educatori per adulti, navigatori digitali, fornitori di formazione sulle competenze digitali e altre persone impegnate a garantire a tutti gli adulti l'accesso a contenuti di qualità sulle competenze digitali per aiutarli a raggiungere i loro obiettivi personali, civici, educativi e di carriera. Questa biblioteca è stata costruita dagli educatori attraverso eventi EdTech Maker Space incentrati sulla curatela dei contenuti delle attività sulle competenze digitali. Grazie a centinaia di ore di servizio, i collaboratori volontari hanno contribuito a compilare quasi 2.000 attività di apprendimento che supportano lo sviluppo delle competenze digitali.

SOTTOARGOMENTO: DISCENTI SENIOR

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: È un archivio aperto di risorse didattiche gratuite, con una grande varietà di strumenti organizzati per argomenti, come: Comunicazione; Creazione; Vita online; Mobile; Privacy e sicurezza; Apprendimento permanente; Abilità informatiche, tra gli altri.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: ICTskills4All

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): Progetto europeo implementato dall'Università di Porto Porto4Ageing (Portogallo), All Digital (Belgio), Cybermoor Services Ltd. (Regno Unito), ECIM Hypokamp (Polonia), RASA (Lettonia). (Regno Unito), ECIM Hypokamp (Polonia), RASA (Lettonia). Riferimento del progetto 2018-1-PT01-KA204-047353 Durata del progetto dal 01/09/2018 al 31/08/2020

ARGOMENTI TRATTATI: Strategia di apprendimento

SITO WEB: <https://www.up.pt/ictskills4all/> https://en.wikibooks.org/wiki/ICT4_Elderly
<https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/inspiration/resources/ict4-elderly-handbook>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: ICTSkills4All è un progetto che mira a esplorare e testare pratiche innovative e approcci efficaci per la progettazione e l'erogazione di programmi educativi, per sostenere l'acquisizione di competenze digitali tra i cittadini di età superiore ai 55 anni che hanno conoscenze digitali limitate o nulle. Il progetto comprende il manuale ICT4 the Elderly, un kit di strumenti che mira a facilitare un percorso di aggiornamento delle competenze digitali degli individui tra i 55 e i 75 anni e a renderli consapevoli di alcune delle numerose opportunità offerte da Internet. Il Manuale ICT4 the Elderly è uno spazio di formazione online per formatori e tirocinanti su specifiche competenze digitali. L'obiettivo del manuale è quello di fungere da spazio di documentazione collaborativo per tutti i partecipanti alle nostre attività di formazione.

Il contenuto di questo manuale comprende i contenuti del curriculum utilizzato dagli educatori delle organizzazioni che si occupano dell'educazione degli anziani, nonché dagli anziani stessi, e le attività di formazione che servono come Accademia online.

SOTTOARGOMENTO: EDUCATORI DEGLI ADULTI - PROGETTI/STRUMENTI

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: La strategia di apprendimento prevede i contenuti didattici del progetto ICT 4 the Elderly, introducendo 6 aree di competenza:

- Comunicazione digitale
- Transazioni digitali
- Vivere in modo intelligente per il benessere
- Collaborazione digitale
- Sicurezza e privacy
- Auto-organizzazione

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Strumenti potenti per l'insegnamento e l'apprendimento: Racconto digitale

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): Università di Houston

ARGOMENTI TRATTATI: Formazione per gli educatori

SITO WEB: <https://www.coursera.org/learn/digital-storytelling>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Strumenti potenti per l'insegnamento e l'apprendimento: Digital Storytelling introduce gli educatori al digital storytelling ed esplora i modi per utilizzare le storie digitali per migliorare le esperienze di apprendimento degli studenti. Il corso è stato progettato per essere completo ma fondamentale. Il corso fornisce una solida base per tutti i componenti di una storia digitale e li illustra con esercitazioni, storie di esempio e link a letture aggiuntive. Il corso offre anche l'opportunità di creare le proprie storie digitali. È fondamentale perché copre il processo di base per creare una storia digitale partendo da una semplice sceneggiatura e da una sola immagine.

SOTTOARGOMENTO: EDUCATORI DEGLI ADULTI - MOOC

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Questo corso è rivolto agli insegnanti di tutte le discipline, anche se è aperto a chiunque sia interessato al digital storytelling e la metodologia può essere facilmente adattata ad altri gruppi target.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Strumenti didattici digitali

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): Socialna akademija (Slovenia)

ARGOMENTI TRATTATI: Strumenti didattici digitali

SITO WEB: <https://socialna-akademija.si/digitaleducationaltools/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: fornisce un catalogo di strumenti digitali che possono essere utilizzati a fini didattici. È organizzato in diversi argomenti:

- Clicca e gioca;
- Contenuto;
- Giochi;
- Strumenti grafici;
- Gruppi;
- Gestione;
- Sviluppo personale;
- Pianificazione.

SOTTOARGOMENTO: EDUCATORI DEGLI ADULTI - PROGETTI/STRUMENTI

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: un utile catalogo di una varietà di strumenti educativi che possono essere adattati a diversi gruppi target.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Scratch

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): MIT (USA)

ARGOMENTI TRATTATI: Coding

SITO WEB: <https://scratch.mit.edu/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Scratch è la più grande comunità di coding per bambini al mondo e un linguaggio di coding con una semplice interfaccia visiva che permette ai giovani di creare storie, giochi e animazioni digitali. Scratch è progettato, sviluppato e gestito dalla Scratch Foundation, un'organizzazione no-profit.

Scratch promuove il pensiero computazionale e la capacità di risolvere problemi, l'insegnamento e l'apprendimento creativi, l'auto espressione e la collaborazione e l'equità nell'informatica.

SOTTOARGOMENTO: EDUCATORI DEGLI ADULTI - PROGETTI/STRUMENTI

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Può essere un potente strumento per insegnare agli anziani l'approccio alla programmazione. Grazie al suo approccio visivo passo-passo, Scratch aiuta gli utenti a imparare attraverso l'esplorazione e ad avere un ruolo attivo nel processo di apprendimento.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Il progetto Digital Competences Development System (DCDS) mirava a creare un quadro che fornisse alla popolazione europea adulta poco qualificata le competenze digitali e trasversali di base necessarie per l'occupazione, lo sviluppo personale, l'inclusione sociale e la cittadinanza attiva.

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): ALL DIGITAL (BELGIO) Anni: 2017-2019

ARGOMENTI TRATTATI: Sviluppo di competenze digitali per adulti poco qualificati

SITO WEB: <http://www.dcds-project.eu/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Il Digital Competences Development Environment (DCDE) è la piattaforma di apprendimento online che supporta l'approccio di apprendimento misto utilizzato nel DCDS (Digital Competences Development System).

Il DCDE fornisce quanto segue:

- Uno strumento di autovalutazione (SAT) che i discenti devono utilizzare prima di iniziare la formazione, per aiutarli a identificare il livello delle loro competenze digitali e le lacune;
- Uno strumento di raccomandazione che combina le informazioni del profilo dell'allievo con i risultati del SAT per suggerire all'insegnante (e all'allievo) i percorsi di apprendimento a cui dare priorità;
- Diversi percorsi di apprendimento (LP) composti da competenze DigComp, che contengono materiale di studio che integra quanto spiegato dal docente in ogni lezione frontale. I percorsi di apprendimento sono strutturati a partire da unità di apprendimento di base aggregate in moduli di durata variabile. Attualmente vengono offerti quattro LP: (a) BASE (obbligatorio), (b) Comunicazione e social media, (c) Creazione di contenuti digitali, (d) Esplorazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione;
- Test di valutazione (compresi quiz di apprendimento ed esercizi pratici) per aiutare i discenti e i formatori a valutare i progressi e l'apprendimento;
- Badge che gli studenti guadagneranno superando i test alla fine di ogni modulo.
- Servizio di forum per comunicare con insegnanti e compagni.

SOTTOARGOMENTO: DISCENTI SENIOR

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: I discenti anziani hanno la possibilità di testare uno strumento online espressamente dedicato a loro per potenziare le loro competenze digitali. Il MOOC è facilmente accessibile, semplice ma rigoroso. Offre inoltre agli utenti numerose attività pratiche (quiz, giochi, ecc.) per misurare la padronanza dei contenuti del corso.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: CINAGE offre interessanti opportunità di apprendimento in età avanzata, coinvolgendo gli anziani nell'analisi critica del cinema europeo e nell'esperienza pratica di realizzazione di film, promuovendo così l'invecchiamento attivo. CINAGE - un progetto multilaterale Grundtvig, sostenuto dal Programma di apprendimento permanente dell'UE - è stato composto da attività interconnesse che hanno portato alla produzione di un pacchetto di apprendimento, utilizzabile da educatori per adulti e finalizzato a responsabilizzare gli anziani verso un invecchiamento più attivo.

Attività incluse:

- Ricerca sui temi: "invecchiamento attivo e apprendimento per l'invecchiamento attivo", "Cinema europeo e invecchiamento" e "Modelli di competenze per l'invecchiamento attivo";
- Focus group che, attraverso l'analisi di film europei, hanno affrontato le competenze vitali per una vecchiaia sana;
- Pacchetto CINAGE si è concentrato sul processo di invecchiamento attivo attraverso il cinema;
- Azioni pilota per testare il pacchetto e in cui i partecipanti hanno realizzato i cortometraggi CINAGE durante i laboratori cinematografici, affrontando le competenze utili all'invecchiamento sano ed attivo;
- Conferenza finale

ENTITA' RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): AID LEAR, in collaborazione con i partner del progetto Anni: 2015-2017

ARGOMENTI TRATTATI: Promozione dell'invecchiamento attivo

SITO WEB: <https://cinage.aidlearn.pt/it/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO:

Il Pacchetto è il prodotto principale del progetto, che comprende strategie di apprendimento, metodi e risorse a supporto del Corso CINAGE.

Il corso CINAGE consente ai discenti più anziani di girare i propri film sull'invecchiamento attivo basandosi sulla loro auto-riflessione riguardo ai problemi della vecchiaia e sull'identificazione di adeguate strategie di invecchiamento attivo.

SOTTO ARGOMENTO: EDUCATORI DEGLI ADULTI - PROGETTI/STRUMENTI

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Una metodologia innovativa e creativa che può svolgere un ruolo chiave nell'aumentare l'impegno dei senior e nel sostenere l'invecchiamento attivo.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: proADAS

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): Centro per l'innovazione sociale LTD, in collaborazione con i partner del progetto Anni: 2018-2020

ARGOMENTI TRATTATI: Promozione dell'invecchiamento attivo attraverso gli strumenti digitali.

SITO WEB: <https://proadas.eu/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Manuale: fornisce le linee guida per la formazione degli adulti più anziani

Apprendimento online: Il corso di e-learning di ProADAS offre opportunità di formazione sia per i formatori che per i tirocinanti che forniscono competenze digitali sull'invecchiamento attivo. Lo spazio e-learning si concentra su 5 moduli:

- La fragilità
- Prevenzione delle cadute
- Nutrizione
- SALUTE MENTALE E MALATTIE NEGLI ANZIANI
- Salute e malattie cardiovascolari negli anziani

Ogni modulo prevede una parte teorica e un quiz finale.

SOTTOARGOMENTO: DISCENTI SENIOR

PERCHÉ PUÒ ESSERE UTILE PER VOI: Lo strumento aiuta ad acquisire alcune conoscenze rilevanti sull'invecchiamento attivo e a migliorare le competenze digitali. Il MOOC infatti, è anche facile da usare e può aiutare gli utenti a sviluppare le loro competenze digitali.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Il progetto DigitALAD mira a costruire la capacità degli educatori adulti di affrontare le sfide e le opportunità digitali del mondo tecnologico. Gli obiettivi del progetto DigitALAD sono:

- Costruire la capacità degli educatori adulti di diventare alfabetizzati digitalmente nelle loro pratiche di insegnamento.
- Costruire le competenze degli adulti per utilizzare gli strumenti digitali per l'occupabilità
- Sviluppare risorse innovative di qualità per educatori/formatori e adulti
- Promuovere la consapevolezza dell'importanza delle competenze digitali per gli adulti in Europa

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): Associazione Europea per l'Educazione degli Adulti (EAEA), in collaborazione con i partner del progetto Anni: 2019-2021

ARGOMENTI TRATTATI: Competenze digitali

SITO WEB: <https://digitaladproject.eu/en/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Nell'ambito del progetto DigitALAD è stato realizzato uno spazio di e-learning e moduli di apprendimento online basati sui giochi. È stato sviluppato questo ambiente gamificato per gli educatori adulti che include materiale pedagogico e Risorse Educative Aperte (OER) da utilizzare per l'occupabilità.

Il MOOC mette a disposizione degli utenti 6 corsi:

1. Introduzione alle competenze digitali
2. Competenze professionali degli educatori
3. Competenze pedagogiche degli educatori
4. Competenze degli studenti
5. Valutazione, convalida e riconoscimento dei risultati.

Il MOOC comprende un manuale volto a fornire agli educatori/formatori adulti il quadro delle competenze digitali di cui hanno bisogno per essere competenti come professionisti.

SOTTO ARGOMENTO: EDUCATORI DEGLI ADULTI - MOOC

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Le 22 competenze chiave sono allineate al Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori (DigCompEdu). Per ogni competenza sono presenti una definizione, esempi di utilizzo, tecniche per applicarla nella pratica, strumenti rilevanti e letture aggiuntive. Il MOOC è uno strumento facile da usare ed efficace per sviluppare/rafforzare le competenze digitali degli educatori/formatori adulti.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Kwido

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): Kwido, 2021, Spagna

ARGOMENTI TRATTATI: Demenza, assistenza alla persona, stimolazione cognitiva, medicina a distanza, monitoraggio, memoria.

SITO WEB: <https://kwido.com/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Soluzione assistenziale completa composta da moduli flessibili che possono essere adattati alle esigenze di ogni centro o azienda. Tutti i dati raccolti da ciascun modulo o soluzione sono interconnessi, creando una soluzione assistenziale completa a 360°.

SOTTOARGOMENTO: Discenti senior, Educatori degli adulti - PROGETTI/STRUMENTI

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Perché consentono ai formatori di iscrivere gli studenti ai corsi e di raccogliere e analizzare i risultati dei corsi.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Competenze digitali applicate di Google

RESPONSABILE (paese e anno di implementazione, se applicabile): Google, Alphabet

ARGOMENTI TRATTATI: competenze digitali, vita quotidiana

SITO WEB: <https://applieddigitalskills.withgoogle.com/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: lezioni creative con video per aiutare gli studenti a prepararsi alle necessità di oggi e di domani.

SOTTOARGOMENTO: EDUCATORI DEGLI ADULTI - MOOC

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Perché è un corso accessibile a tutti e dall'aspetto semplice.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: PROGRAMMA DI VOLONTARIATO CULTURALE SENIOR

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): CEATE (Confederazione Spagnola dei Senior) – 1993, da allora si è sviluppata in tutta la Spagna.

TEMI AFFRONTATI: Invecchiamento attivo - Diffusione culturale - Formazione continua per gli anziani

SITO WEB: ceate.es

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO:

Questo progetto è nato nel 1993 in occasione dell' "Anno europeo degli anziani e della solidarietà tra le generazioni". Attualmente esiste una rete di oltre 1.500 volontari senior, di età compresa tra i 55 e i 90 anni, che effettuano visite guidate in più di cento musei spagnoli e in oltre 50 spazi culturali diversi in tutta la Spagna. Questo programma prevede una formazione continua non formale per gli anziani, al fine di sviluppare le competenze necessarie.

SOTTOARGOMENTO: DISCENTI SENIOR

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Perché permette agli anziani di continuare a essere socialmente coinvolti e occupati, facendo ciò che piace loro e fornendo servizi di buona qualità agli utenti dei servizi. Consente loro di svolgere attività fisica e intellettuale su base quotidiana.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: SENIOR KNOWLEDGE CAMPUS (in via di sviluppo)

RESPONSABILE (paese e anno di attuazione, se applicabile): CEATE (Confederazione spagnola dei discenti anziani)

ARGOMENTI TRATTATI: invecchiamento attivo - miglioramento delle competenze digitali - e-learning

SITO WEB: piattaforma e-learning in fase di sviluppo con moodle

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: un campus di formazione in modalità e-learning, ospitato su un sito web, per dare accesso, in modo innovativo, ai volontari culturali senior di CEATE e promuovere la cultura in quei luoghi dove gli anziani sono un gruppo numeroso e a maggior rischio di esclusione sociale: la Spagna rurale e la cosiddetta "Spagna deserta".

Questo campus virtuale, una piattaforma di e-learning, consentirà agli anziani di continuare il processo di apprendimento e offrirà loro un luogo di incontro digitale progettato per raggiungere tutti gli over 60. L'obiettivo è quello di creare comunità e forum per condividere interessi comuni su molteplici argomenti, legati alla conoscenza e dove possono trovare accesso a eventi attuali, informazioni e apprendimento continuo.

SOTTOARGOMENTO: DISCENTI SENIOR

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: È utile per espandere la conoscenza della cultura e della scienza agli anziani, migliorando la loro salute integrale e la qualità della vita. Inoltre intensifica la presenza degli anziani nell'ambiente digitale e li avvicina ad attività dinamiche e partecipative, riducendo al minimo il loro rischio di isolamento.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Udemy

RESPONSABILE (paese e anno di implementazione, se applicabile): Udemy, Inc.

ARGOMENTI TRATTATI: istruzione, certificazione, digitalizzazione

SITO WEB: [udemy.com](https://www.udemy.com)

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Udemy è una piattaforma che consente agli istruttori di creare corsi online sugli argomenti che preferiscono. Utilizzando gli strumenti di sviluppo dei corsi di Udemy, gli istruttori possono caricare video, codice sorgente per gli sviluppatori, presentazioni PowerPoint, PDF, audio, file ZIP e qualsiasi altro contenuto che gli studenti potrebbero trovare utile. Gli istruttori possono anche coinvolgere e interagire con gli utenti attraverso i forum di discussione online.

I corsi sono offerti in un'ampia gamma di categorie, tra cui business e imprenditorialità, accademici, artistici, salute e fitness, linguistici, musicali e tecnologici. La maggior parte dei corsi riguarda argomenti pratici come la formazione su AWS e Azure, il software Excel o l'uso della fotocamera dell'iPhone. Udemy offre anche Udemy Business (ex Udemy for Business), che consente alle aziende di accedere a una suite mirata di oltre 20.000 corsi su argomenti che vanno dalle tattiche di marketing digitale alla produttività d'ufficio, al design, alla gestione, alla programmazione e altro ancora. Con Udemy Business, le organizzazioni possono anche creare portali di apprendimento personalizzati per la formazione aziendale. Per le aziende più piccole, Udemy offre Udemy Team Plan, una licenza a posti limitati ma con contenuti identici a quelli di Udemy Business.

SOTTOARGOMENTO: DISCENTI SENIOR, EDUCATORI DEGLI ADULTI - MOOC / EDUCATORI DEGLI ADULTI - PROGETTI/STRUMENTI

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Elevata varietà di argomenti, certificazione per alcuni di essi, rivolti a tutte le età.

NOME DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: Seniors Go Digital

RESPONSABILE (paese e anno di implementazione, se applicabile): Diverse

ARGOMENTI TRATTATI: educazione, digitalizzazione, sicurezza online

SITO WEB : <http://seniorsgodigital.iit.demokritos.gr/>

BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO O DELLO STRUMENTO: opportunità di apprendimento permanente innovative, mirate e di alta qualità per i cittadini senior per l'acquisizione di competenze digitali, che sosterranno in modo sistemico l'invecchiamento attivo, l'accesso, l'inclusione sociale, la partecipazione e lo sviluppo personale. Questo avverrà attraverso l'uso di un ecosistema di apprendimento digitalizzato, così come attraverso i servizi elettronici, l'e-governance, l'e-partecipazione e l'e-comunicazione forniti in ogni Paese partner.

SOTTOARGOMENTO: SENIORS COME TARGET GROUP

PERCHÉ PUÒ ESSERVI UTILE: Il progetto è simile a DigIT, i corsi sono altamente specializzati per la popolazione senior, fornisce agli anziani risorse e informazioni per imparare a usare le tecnologie digitali, che possono essere scoraggianti o impegnative per coloro che non sono cresciuti con esse. Inoltre, il sito web offre ai senior l'accesso a una comunità di persone che la pensano come loro e che stanno imparando a usare le tecnologie digitali. Questa comunità offre un ambiente di sostegno ai senior che possono condividere le loro esperienze, porre domande e ricevere aiuto per risolvere le sfide che si trovano ad affrontare.



WWW.PROJECTDIGIT.EU

