

# e-Civeles

## PROGRAMMA DI FORMAZIONE

Progetto Competenze Digitali e Valori Interculturali in Ambienti di e-Learning (e-Civeles)



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

Autore: Enikő Nagy - TREBAG Ltd.

Traduzione: Massimo Bardus - ULE

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Il contenuto di questa pubblicazione riflette il punto di vista dei soli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

## Indice

1.	Introduzione.....	3
2.	Descrizione del corso di formazione.....	4
	Obiettivi d'apprendimento .....	4
	Gruppi target.....	5
	Metodologia di apprendimento.....	5
3.	Programma del corso di formazione .....	6
	Unità 1 .....	6
	Unità 2 .....	6
	Unità 3 .....	7
	Unità 4 .....	8
	Unità 5 .....	8
4.	Pianificazione del corso.....	10

## 1. Introduzione

Sei paesi costituiscono il consorzio internazionale del progetto internazionale e-Civeles sulle Competenze Digitali e i Valori Interculturali negli Ambienti di e-Learning: Spagna (Università di Malaga), Germania (BIBA), Italia (ULE), Portogallo (USE), Slovenia (INTEGRA) e Ungheria (Tregab).

Il progetto e-Civeles è finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ per creare una serie di materiali e risorse innovative e per utilizzare le TIC in una prospettiva ludica. Il videogioco ha previsto la realizzazione virtuale di quattro centri storici, dove i giocatori devono orientarsi per le strade e le piazze del centro per trovare i principali monumenti. Le città da visitare attraverso questi videogiochi sono: Évora (Portogallo), Antequera (Malaga), Udine (Italia) e Velenje (Slovenia).

### Obiettivi

Il progetto e-Civeles si basa su due aspetti:

- a) l'inclusione, favorendo eque opportunità a due gruppi sociali particolarmente vulnerabili in questo momento in Europa: gli immigrati e la popolazione di età superiore ai 55 anni.
- b) l'equità sociale, contemplando la peculiarità e la diversità umana, nello spazio, tra cittadini di diverse aree geografiche e nel tempo, intergenerazionalmente.

Pertanto, gli scopi specifici di questo progetto sono:

- Promuovere il miglioramento delle competenze digitali, linguistiche e cognitive dei gruppi target
- Favorire l'inclusione sociale attraverso la sensibilizzazione al patrimonio storico e culturale in un contesto europeo
- Stimolare l'aggiornamento degli insegnanti in questo campo.

### Metodologia

La metodologia pedagogica qui utilizzata prevede la formazione in classe con l'assegnazione di incarichi di progetto e lavoro pratico. È stata studiata su misura per 30 ore di formazione.

Il corso di formazione si rivolge a formatori, insegnanti, manager di coloro che si occupano dell'educazione di persone oltre i 50 anni o di persone con un background migratorio sia nel campo dell'educazione degli adulti, indipendentemente dal fatto che si tratti di educazione formale, non formale o informale.

### I risultati di Progetto sono:

- Un manuale che viene utilizzato come materiale di base che contiene informazioni teoriche e pratiche nel contesto del corso.
- Esercizi pratici, che sono inclusi nel manuale, ma che possono essere utilizzati come esercizi individuali realizzati da soli o insieme ai giochi online.
- Piattaforma online con la banca dati, che funge da pool di risorse per i giochi nel contesto del corso.

- Giochi online o videogiochi come strumenti educativi.

## **Resultati del progetto**

- Creazione di una piattaforma virtuale contenente una banca dati su giochi online e materiali di e-learning che si occupano di orientamento spaziale, stimolazione cognitiva e formazione linguistica. Conterrà anche materiali come giochi online sul patrimonio culturale, sul patrimonio storico e sull'inclusione.
- Guida pratica per i formatori in gruppo sull'interculturalità, l'inclusione sociale, ecc. con esercizi pratici e raccomandazioni, compreso un programma utile per organizzare corsi secondo gli obiettivi del progetto e-Civeles.

## **2. Descrizione del corso di formazione**

### **Obiettivi d'apprendimento**

L'obiettivo del corso è quello di migliorare le conoscenze e le competenze degli educatori per adulti, degli insegnanti e dei formatori per il miglioramento del loro lavoro didattico attraverso l'uso di strumenti e risorse digitali da una prospettiva di apprendimento interculturale (promozione dell'integrazione culturale e valorizzazione del patrimonio storico-culturale europeo) e un approccio "multicompetenziale" (stimolazione digitale, geospaziale, linguistica, cognitiva).

### **Obiettivi in dettaglio:**

- imparare a gestire strumenti informatici e tecnologici e di comunicazione aggiornati che favoriscono una prospettiva interculturale e l'insegnamento di competenze di vario tipo (geospaziali, digitali, linguistiche);
- accumulare pratica nell'uso degli strumenti e applicarla nel lavoro quotidiano;
- essere in grado di svolgere il proprio lavoro in modo più efficace e creativo, aumentando la propria motivazione e quella dei propri studenti attraverso metodologie legate alla gamification;
- avere la possibilità e l'opportunità di ampliare le proprie prospettive professionali e personali con aspetti internazionali;
- contattare altri professionisti attivi nello stesso campo con coloro che condividono interessi professionali simili attraverso le attività di formazione e divulgazione del progetto;
- conoscere suggerimenti e idee per facilitare e promuovere ulteriori conoscenze e contatti;
- avere libero accesso a materiali didattici e di studio ben strutturati e facili da usare (piattaforma virtuale, database, videogiochi, guida) nel lavoro quotidiano;
- arricchire di aspetti socio-psicologici del gruppo target secondario (studenti e immigrati over 55).

## Gruppi target

I gruppi target del corso di formazione sono:

- insegnanti e formatori nel campo dell'educazione per adulti
- managers incaricati di stilare programmi educative per I centri di educazione per adulti
- facilitatori nel campo dell'educazione per adulti

### *Background raccomandato*

Il corso è adatto sia a chi è specializzato nell'educazione degli anziani, sia a chi si occupa di adulti con un background migratorio. Si raccomanda di acquisire le conoscenze di base e una certa esperienza nel trattare con i rispettivi gruppi prima di proporre il corso. L'acquisizione e l'uso della piattaforma online e dei videogiochi presuppone una base di alfabetizzazione digitale.

## Metodologia di apprendimento

La metodologia pedagogica qui utilizzata prevede la formazione in classe con l'assegnazione di incarichi di progetto e lavoro pratico. È stata studiata su misura per 30 ore di formazione.

Il corso di formazione si rivolge a formatori, insegnanti, manager nel campo dell'educazione di persone over 50 o di persone con un background migratorio nel campo dell'educazione degli adulti, indipendentemente dal fatto che si tratti di educazione formale, non formale o informale.

Il corso di formazione è stato concepito come un apprendimento basato sul tutoraggio. Il materiale didattico comprende una piattaforma virtuale con banca dati, una guida con un background teorico ed esercizi pratici, giochi online con una breve guida e i programmi attuali con un programma di studio.

La formazione consiste di 5 unità di apprendimento. Ogni unità di apprendimento comprende una descrizione generale degli obiettivi, della durata e dei contenuti. È suddivisa in diverse sessioni e comprende una serie di materiali didattici, con l'obiettivo di supportare i tirocinanti ad acquisire conoscenze teoriche e a costruire le capacità e le competenze necessarie per l'educazione culturale e digitale in un ambiente interculturale. I materiali didattici utilizzati nel corso sono costituiti da:

- Piattaforma online con database
- Guida
- Programma di formazione (questo documento)
- Giochi online

Il corso di formazione sarà gestito da un formatore o da un team di formatori o facilitatori. I formatori avranno la responsabilità principale di gestire il corso, guidare e sostenere i partecipanti.

Il corso di formazione avrà una durata di 5 giorni. Ogni giorno i formatori faranno una panoramica del giorno precedente e una presentazione delle unità didattiche della giornata.

### 3. Programma del corso di formazione

Il corso di formazione è strutturato in 5 parti: un'unità introduttiva, quattro unità corrispondenti allo sviluppo delle competenze e delle conoscenze sul campo, e un'unità di chiusura per esercitazioni pratiche, feedback e valutazione.

#### Unità 1

<b>Titolo:</b>	<b>Introduzione</b>
Obiettivi/ risultati	Alla fine di quest'unità il discente sarà riuscito a: <ul style="list-style-type: none"><li>• familiarizzare con il progetto, i suoi obiettivi e i risultati</li><li>• familiarizzare con il corso attraverso la lettura del programma</li><li>• comprendere i principali obiettivi del progetto e del corso</li><li>• rivelare la propria motivazione e il proprio interesse, nonché le competenze di input nel settore</li><li>• cercare informazioni ed esempi di giochi nella banca dati</li></ul>
Durata	5 ore
Contenuti	Introduzione al corso Obiettivi e risultati del progetto Processo del corso e competenze da raggiungere Giochi su argomenti correlati e utilizzo del database
Materiali	Manuale: parte I Manuale: parte III: rompere il ghiaccio Piattaforma online: Database
Attività	Presentazione e discussione, uso del database online

#### Unità 2

<b>Titolo:</b>	<b>Competenze interculturali e linguistiche</b>
Obiettivi/ risultati	Alla fine di quest'unità il discente sarà riuscito a: <ul style="list-style-type: none"><li>• comprendere il concetto di dialogo interculturale e impararne gli aspetti principali</li><li>• comprendere l'importanza dell'inclusione sociale e applicare la sua teoria nel campo delle questioni migratorie</li><li>• comprendere l'importanza delle competenze linguistiche</li><li>• migliorare le competenze linguistiche (per la fascia d'età più anziana)</li></ul>
Durata	8 ore

Contenuti	<p>Competenze interculturali</p> <p>Dialogo interculturale</p> <p>L'inclusione sociale e le sue sfide</p> <p>L'inclusione sociale e i suoi aspetti</p> <p>Inclusione sociale e immigrati</p> <p>Competenze linguistiche</p> <p>Motivazione e requisiti per l'apprendimento delle lingue</p> <p>Lingue e età avanzata</p>
Materiali	<p>Manuale: capitolo II.1</p> <p>Manuale: capitolo II.4</p> <p>Manuale: capitolo III.1</p> <p>Database: giochi su immigrazione/inclusione</p>
Attività	<p>Presentazione e discussione</p> <p>Lavoro di gruppo</p> <p>Giochi ed esercizi sul dialogo interculturale</p>

### Unità 3

<b>Titolo:</b>	<b>Competenze geospaziali</b>
Obiettivi/ risultati	<p>Alla fine di quest'unità il discente sarà riuscito a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• comprendere il significato delle competenze geospaziali e di geolocalizzazione</li> <li>• essere in grado di definire la posizione</li> <li>• essere in grado di utilizzare diversi strumenti per esercizi di orientamento come il geo coaching</li> <li>• conoscere ed essere in grado di utilizzare strumenti educativi per la geolocalizzazione</li> <li>• conoscere i giochi online in tema</li> </ul>
Durata	8 ore
Contenuti	<p>Insegnare le competenze geospaziali in contesti di educazione degli adulti</p> <p>Definizioni, concetti e rilevanza della localizzazione geospaziale</p> <p>Strumenti didattici per l'insegnamento delle competenze geospaziali</p> <p>Risorse educative per sviluppare competenze geospaziali</p> <p>Raccomandazioni finali per insegnanti e professionisti dell'educazione degli adulti</p>

	Kahoot
Materiali	Manuale: capitolo II.2 Manuale: capitolo III esercizi Appendice I-II
Attività	Presentazione, discussione, lavoro in coppia, lavoro di gruppo

#### Unità 4

<b>Titolo:</b>	<b>Competenze digitali e apprendimento con i giochi</b>
Obiettivi/ risultati	Alla fine di quest'unità il discente sarà riuscito a: <ul style="list-style-type: none"> <li>• acquisire conoscenze su come insegnare le TIC agli adulti</li> <li>• essere in grado di identificare e gestire le sfide nell'insegnamento di contesti basati sulle TIC per gli adulti più anziani</li> <li>• essere in grado di comprendere il concetto di base dell'apprendimento basato sul gioco</li> <li>• essere in grado di pianificare e gestire i contenuti del corso con l'orientamento al gioco</li> <li>• sapere come l'e-learning può essere applicato nell'educazione degli adulti</li> </ul>
Durata	8 ore
Contenuti	Come insegnare le TIC agli adulti E-learning Il ruolo del facilitatore Apprendimento basato sul gioco
Materiali	Manuale – capitolo II.3 Manuale – capitolo II.5 Piattaforma online e database Giochi online e introduzione
Attività	Presentazione, discussione, lavoro in coppia, lavoro di gruppo

#### Unità 5

<b>Titolo:</b>	<b>Unità pratica di chiusura</b>
Obiettivi/ risultati	L'ultima unità del corso di formazione è una raccolta di quanto appreso finora e messo in pratica. Inoltre, mira a dare ai partecipanti il tempo sufficiente per concludere le loro attività, per riflettere sui nuovi risultati di apprendimento

	<p>acquisiti, per fornire un feedback agli organizzatori del corso e per interagire con gli altri partecipanti al corso.</p> <p>Alla fine di quest'unità il discente sarà riuscito a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• capire ed essere in grado di utilizzare i giochi online del progetto e-Civeles</li> <li>• sviluppare le conoscenze sulla cultura in vari luoghi e conoscere gli strumenti e i metodi per trasferire queste conoscenze al gruppo target</li> <li>• essere in grado di utilizzare e creare esercizi di caccia al tesoro per il trasferimento di competenze culturali e geospaziali</li> </ul>
Durata	5 ore
Contenuti	<p>Videogiochi</p> <p>Descrizioni culturali</p> <p>Esercizi online e offline</p> <p>Caccia al tesoro</p> <p>Debriefing e chiusura da parte del formatore</p> <p>Questionario di valutazione</p>
Attività	<p>Conoscere i giochi e la piattaforma online</p> <p>Uso dei giochi online</p> <p>Usare i giochi offline sulla cultura</p> <p>Applicazione di giochi offline sull'orientamento e la caccia al tesoro</p> <p>Valutazione</p> <p>Compilare il questionario di valutazione</p>

#### 4. Pianificazione del corso

I materiali e le risorse del progetto costituiscono un sistema flessibile di argomenti e tempi nell'ambito del campo dell'educazione digitale in un contesto interculturale per gli studenti adulti. L'insegnante/facilitatore può selezionare e organizzare le risorse in base al gruppo target presente e anche in base agli obiettivi formativi verificati, oltre ad essere attento alle possibili restrizioni di tempo e di risorse. Il corso di formazione descritto di seguito è solo uno degli esempi di come si può costruire un corso di 5 giorni. Ha una durata totale di 30 ore su 5 giorni.

##### Primo giorno

10:00 – 10:30	Benvenuto Introduzione dei partecipanti	
10:30 – 12:00	Panoramica del programma Presentazione del corso: programma, metodologia, risultati dell'apprendimento, questioni organizzative Stabilire regole per lavorare insieme Introduzione al progetto e-Civeles	Presentazione
12:00 – 13:00	Pausa pranzo	
13:00 – 13:30	Rompighiaccio e networking	Attività di Gruppo
13:30 – 14:00	Coffee break	
14:00 – 15:00	Introduzione al database e al suo utilizzo	Presentazione

##### Secondo giorno

9:00 – 9:10	Riscaldamento	Esercizi di riscaldamento
9:10 – 11:00	Dialogo interculturale e competenze: Presentazione ed esercizi	Presentazione Attività di Gruppo
11:00 – 11:15	Coffee break	
11:15 – 12:30	L'inclusione sociale e i suoi aspetti	Presentazione Discussione
12:30 – 13:00	Competenze linguistiche <ul style="list-style-type: none"><li>• L'importanza dell'apprendimento delle lingue</li><li>• Come motivare le persone</li><li>• Apprendimento delle lingue in età avanzata</li><li>• Teoria, strumenti e tecniche</li></ul>	Presentazione Attività di Gruppo Discussione
13:00 – 14:00	Pausa pranzo	

14:00 – 14:45	Aspetti pratici Utilizzo di giochi (offline) come esempi sull'apprendimento delle lingue e sui dialoghi interculturali Manuale: Parte III – Esercizi pratici	Presentazione Attività di Gruppo Discussione
14:45 – 15:00	Coffee break	
15:00- 16:00	Utilizzo di giochi (online) selezionati dalla banca dati in relazione al dialogo interculturale, all'inclusione sociale e all'uso della lingua	Presentazione Attività di Gruppo Discussione

### Terzo giorno

9.00 – 9.15	Esercizi di riscaldamento	Lavoro di gruppo
9.15 – 10.15	Importanza delle competenze geospaziali. Conoscere la localizzazione	Presentazione
10.15 – 11:15	Strumenti educativi per l'insegnamento delle competenze geospaziali	Presentazione
11:15 – 12:45	Risorse didattiche: strumenti online basati sui link del manuale e sull'utilizzo di una banca dati	Presentazione, Discussione, utilizzo di computer a coppie
12:45 – 13:45	Pausa pranzo	
14.00 – 14.40	Kahoot e gli aspetti di geolocalizzazione e culturali	Lavoro di gruppo, lavoro in coppia
14.40 – 16.00	Uso pratico degli strumenti, provare la “geocaching”	Lavoro di gruppo

### Quarto giorno

9.00 – 9.10	Riscaldamento	Esercizi di riscaldamento
9.10 – 10.00	L'importanza delle competenze digitali (termini, concetto, metodi)	Presentazione Attività di Gruppo
10:00 – 10:45	Le sfide digitali per gli anziani	Presentazione Lavoro di gruppo
10:45 – 11:00	Coffee break	
11.00 – 12.30	E-learning e apprendimento misto	Attività di Gruppo
12.30 – 13.30	Pausa pranzo	

13:30 – 14:30	Teoria dell'apprendimento basata sui giochi	Presentazione Discussione
14:30 – 14:45	Coffee break	
14:45 – 16:00	Apprendimento basato sul gioco. Esempi. Presentazione della piattaforma e dei giochi e-Civeles	Presentazione Pratica

### Quinto giorno

9.00 – 9.10	Riscaldamento	Esercizi di riscaldamento
9.10 – 10.30	Introduzione al gioco, presentazione del manuale d'uso Sfide con i videogiochi	Esercizi pratici / Lavoro di gruppo
10:30 – 10:45	Coffee break	
10.45 – 11.45	Giochi (offline) sulla cultura e l'orientamento – all'interno	Esercizi pratici / Lavoro di gruppo
11:45 – 12:45	Giochi (offline) sulla cultura e l'orientamento: caccia al tesoro - all'aperto	Esercizi pratici / Lavoro di gruppo
12:45 – 13:30	Riassunto Valutazione del corso di formazione Certificati Saluti ai partecipanti	