



LIBRO DELL'INSEGNANTE

2019-1-SE01-KA204-060575

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



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



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



Titolo del progetto: “4E”

Numero di Convenzione: 2019-1-SE01-KA204-060575

Pubblicato da: FM Consulting, s.r.o.

Contributi dei partner del progetto ERASMUS+ “4E”:

- Sverigefinska folkhögskolan
- Método Estudios Consultores SLU
- TREBAG SZELLEMI TULAJDON- ES PROJEKTMENEDZSER KFT
- TENDER di Sdogati Claudio
- ACTION SYNERGY SA
- Vsl Ziniu kudas

“Il sostegno della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto che riflette solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute”



Indice

1	Introduzione.....	4
1.1	Risultati principali delle ricerche nei paesi partner	4
2	Metodi innovativi per l'insegnamento agli over 50.....	5
2.1	Apprendimento tramite nuove tecnologie.....	6
2.2	Educazione personalizzata.....	7
2.3	Apprendimento flessibile.....	7
2.4	Apprendimento basato sulle competenze.....	8
2.5	Apprendimento basato sul problema.....	10
2.6	E-learning (apprendimento a distanza)	11
2.7	Certificazione delle competenze trasversali e delle conoscenze nell'educazione non-formale ..	11
3	Sviluppo delle competenze trasversali	13
3.1	Competenze comunicative	15
3.2	Lavoro di gruppo	17
3.3	Resilienza	19
3.4	Creatività.....	20
4	Metodologie per l'insegnamento delle lingue.....	23
4.1	Apprendimento basato sul compito	23
4.2	“Computer Assisted Language Learning (CALL)”: Apprendimento delle lingue assistito dal computer.....	24
4.2.1	Apprendimento delle lingue con strumenti tecnologici: nuovi approcci didattici	24
4.2.2	E-learning: Apprendimento misto e classe rovesciata.....	25
4.2.3	Principi didattici per l'apprendimento delle lingue tramite TIC	25
4.2.4	Elementi chiave per un apprendimento linguistico di successo basato sulle TIC.....	26
4.2.5	Idee e strumenti per l'implementazione	28
4.3	Approccio comunicativo	29
5	Metodologie per l'insegnamento delle TIC.....	31
5.1	Orientato al problema	32
5.2	Orientato all'applicazione.....	33
5.3	Orientato al menù.....	34
5.4	Orientato alla funzione	35



5.5	Orientato al concetto.....	35
5.6	Orientato agli strumenti	36
6	Scambio di buone pratiche	36
6.1	Repubblica Ceca.....	37
6.2	Svezia	39
6.3	Ungheria.....	41
6.4	Italia	42
6.5	Spagna.....	44
6.6	Grecia	45
6.7	Lituania.....	47
7	Conclusioni.....	49
8	Bibliografia	50



1 Introduzione

Il Libro per l'Insegnante è il primo prodotto intellettuale del progetto "4E". È destinato agli insegnanti nell'ambito dell'educazione agli adulti e serve allo scopo di fornire loro una panoramica del problema della disoccupazione tra gli over 50 nell'Unione Europea, i loro bisogni e i metodi per insegnare loro le competenze necessarie per rientrare nel mercato del lavoro, così come presentare alcune migliori pratiche che affrontano il problema dai paesi partner del progetto.

Evidenzia l'importanza dell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita e propone alcuni strumenti per implementarlo. La panoramica è seguita da idee basate sulla ricerca per metodi innovativi di educazione agli adulti, nonché da aree in cui l'educazione dovrebbe concentrarsi, per finire con alcuni esempi pratici nei paesi partner sul tema.

Il Libro per l'Insegnante è la prima parte, teorica, della metodologia, che sarà poi completata con il materiale di formazione basato sui risultati della ricerca di mercato, e che comprende esempi pratici.

1.1 Risultati principali delle ricerche nei paesi partner

I partner hanno condotto una ricerca approfondita al fine di affrontare le reali esigenze dei lavoratori adulti.

La ricerca può essere consultata al seguente indirizzo: <http://4eproject.eu/2020/07/30/desk-research-situation-of-the-citizens-50-on-the-labour-market-and-the-required-skills/>

I risultati principali riguardanti il livello di disoccupazione nei paesi partecipanti mostrano alcune disparità. Il paese con il più basso tasso di disoccupazione è l'Italia con il 7% e il più alto è il 36,5% della Repubblica Ceca. I paesi con tassi più alti sono la Grecia (34,3%), la Lituania (21,5%) e l'Ungheria (20,16%). La Spagna (11,79%) e la Svezia (7,1%) hanno tassi inferiori al 20%.

Le **competenze più richieste** per i lavoratori sono simili per tutti i paesi, in questo senso il rapporto mostra l'importanza che le competenze trasversali, le competenze digitali e le capacità di comunicazione hanno per i lavoratori. Anche le lingue straniere sono spesso menzionate come competenze chiave per i lavoratori. Il termine **soft skills** (competenze trasversali) implica molte abilità diverse, le più menzionate nei paesi partecipanti sono il lavoro di squadra, l'adattabilità e la flessibilità, e la creatività.

I partecipanti alle interviste condividono opinioni comuni sulle **principali barriere** che i lavoratori con più di 50 anni affrontano quando cercano di rientrare nel mercato del lavoro o quando cercano di fare



Lo sviluppo di competenze e abilità che i datori di lavoro possono apprezzare è cruciale per le future prospettive di lavoro dei lavoratori adulti. Per questo motivo questo capitolo si soffermerà sulle tipologie innovative di apprendimento che sono ampiamente utilizzate nell'insegnamento, così come nei programmi di educazione non formale. Di seguito troverete informazioni più dettagliate sui sette tipi chiave di apprendimento innovativo, che sono adatti ed efficaci per l'educazione dei lavoratori adulti.

2.1 Apprendimento tramite nuove tecnologie

Un punto di vista chiave a livello globale riguarda l'uso delle tecnologie per migliorare l'apprendimento e la collocazione sul mercato del lavoro dei discenti. Nell'ambito delle tecnologie, gli insegnanti incoraggiano gli studenti a innovare, portandoli a pieno titolo nel 21° secolo, dove la visibilità e l'adattabilità regnano sovrane.

Le **tecnologie per l'apprendimento** sono strumenti tecnologici di comunicazione e informazione usati per migliorare l'apprendimento, l'insegnamento e la valutazione, ad esempio computer o materiali multimediali che possono essere usati per integrare le attività in classe: tutorial, simulazioni, strumenti di produttività, strumenti per la comunicazione come e-mail, ecc.

La **tecnologia di stampa tridimensionale (3D)** comporta l'uso di un software di progettazione assistita dal computer (CAD) per sviluppare un modello o ottenere un file di stampa 3D da un database o da un'altra fonte e usare una stampante 3D per produrre un oggetto fisico. I benefici dell'uso delle tecnologie di stampa 3D come strumento educativo includono il fatto che gli studenti diventino creatori delle proprie opere e quindi innovatori. La stampa 3D può così favorire la creazione di cittadini digitali responsabili, alimentare il processo creativo e promuovere le capacità di risoluzione dei problemi e il pensiero creativo.

In termini di **realtà aumentata**, lo schema di base di questo metodo è l'uso di un dispositivo tecnologico, che permette di visualizzare diverse fonti di informazione di un oggetto fisico all'interno del mondo reale con componenti virtuali. In ambito educativo, la realtà aumentata ci permette di creare modelli interattivi per scopi di apprendimento e formazione.

Una forza lavoro che invecchia sempre di più insieme all'uso crescente della tecnologia nei posti di lavoro significa che l'occupabilità delle persone più anziane può risultare un fattore a rischio. Pertanto, **l'apprendimento con il supporto delle tecnologie** è adatto agli adulti in quanto fornisce loro le competenze necessarie per aumentare la loro occupabilità negli odierni ambienti di lavoro.



2.2 Educazione personalizzata

Secondo il modello di apprendimento tradizionale, la formazione di solito si svolge in gruppi eterogenei, e questo significa che ogni allievo possiede le proprie conoscenze, competenze e intuizioni, tutte a livelli diversi da quelle degli altri allievi. Tenendo presente i progressi del 21° secolo nelle nuove tecnologie e innovazioni, **l'apprendimento personalizzato** sta diventando sempre più popolare. L'insegnamento personalizzato risponde al caso di ogni allievo, delle sue conoscenze attuali, competenze, bisogni di apprendimento e ritmo di apprendimento.

Con le persone più anziane in particolare la formazione personalizzata può essere vantaggiosa in quanto considera non solo le abilità esistenti, ma anche le potenziali difficoltà che i lavoratori si trovano ad affrontare sul posto di lavoro. Inoltre, le più recenti tecnologie creano la possibilità di valutare il livello di conoscenza e le proprie aspettative prima della formazione, i loro progressi durante la formazione così come la capacità di determinare i successivi passi necessari per un ulteriore miglioramento. In altre parole, ogni allievo ottiene un piano individuale di formazione che si basa sulle sue capacità e interessi individuali.

Tuttavia ci possono essere dei rischi nell'apprendimento personalizzato da tenere in considerazione. In primo luogo, non deve essere confuso con l'autoapprendimento. Lo studente deve ancora essere in grado di ricevere supporto dal formatore, quindi l'apprendimento personalizzato deve essere combinato con altre tecniche di formazione, come l'insegnamento in gruppo o il mentoring. Inoltre, l'uso delle nuove tecnologie non deve essere una necessità per l'apprendimento personalizzato.¹ Anche se l'educazione personale è per lo più associata all'e-learning, può funzionare perfettamente anche in classe durante le interazioni personali con gli studenti. L'apprendimento personalizzato quindi prende in considerazione le abilità e i punti di forza degli studenti in anticipo e assicura che ogni studente possa raggiungere i migliori risultati possibili.

2.3 Apprendimento flessibile

Un altro modo di apprendere che sta guadagnando popolarità sia tra i giovani che tra gli anziani è **l'apprendimento flessibile**, che offre agli studenti la possibilità di scegliere come, cosa, quando e dove imparare.²

¹ <https://iite.unesco.org/pics/publications/en/files/3214716.pdf>

² <https://www.advance-he.ac.uk/guidance/teaching-and-learning/flexible-learning>



In altre parole, il tempo, il luogo e il ritmo dell'apprendimento possono essere determinati dagli studenti stessi.³ Il ritmo si riferisce all'abilità dell'allievo di pianificare il suo tempo a disposizione e studiare in un momento e ad un passo conveniente per lui/lei. Il luogo è particolarmente importante per uno studente che studia e lavora allo stesso tempo. Durante l'apprendimento flessibile, lo studente può scegliere dove studiare, per esempio sul posto di lavoro, a casa, in un caffè, in una stanza d'albergo all'estero o in qualsiasi altro posto. Per modalità si intende l'applicazione di metodi di apprendimento a distanza e misti, nonché l'uso di tecnologie di apprendimento flessibili.

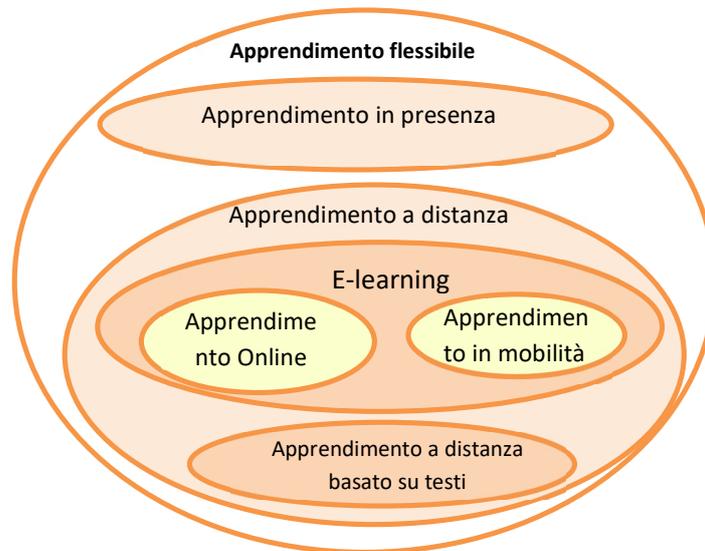


Figura 1: I sottoinsiemi dell'apprendimento flessibile (Brown, 2004)⁴

La possibilità di avere il controllo e di scegliere questi aspetti dell'apprendimento sono estremamente importanti per i discenti adulti. Questo tipo di apprendimento offre l'opportunità di combinare il processo di apprendimento con il lavoro e la vita personale, il che è un enorme vantaggio per i lavoratori adulti.

Come mostrato in figura, l'apprendimento flessibile può includere sia l'apprendimento a distanza che quello in presenza. In sintesi, un modo flessibile di apprendimento è possibile sia online che in presenza e dà allo studente più controllo nella scelta della natura del processo di apprendimento.

2.4 Apprendimento basato sulle competenze

L'apprendimento basato sulle competenze è "un approccio all'insegnamento e all'apprendimento usato più spesso nell'apprendimento di conoscenze astratte piuttosto che di abilità concrete". Potrebbe anche

³ <https://www.igi-global.com/dictionary/classification-approaches-web-enhanced-learning/11249>

⁴ https://www.researchgate.net/figure/The-subsets-of-flexible-learning-Brown-2003_fig1_234673347



essere descritto come un tipo di apprendimento che si concentra sui risultati e sulle prestazioni reali degli studenti.⁵

Di conseguenza, questo metodo di apprendimento si concentra sullo sviluppo e l'applicazione delle competenze acquisite sul posto di lavoro dopo il completamento della formazione. L'apprendimento basato sulle competenze è particolarmente utile per i lavoratori anziani in quanto si concentra sulle lacune delle competenze necessarie sul posto di lavoro.

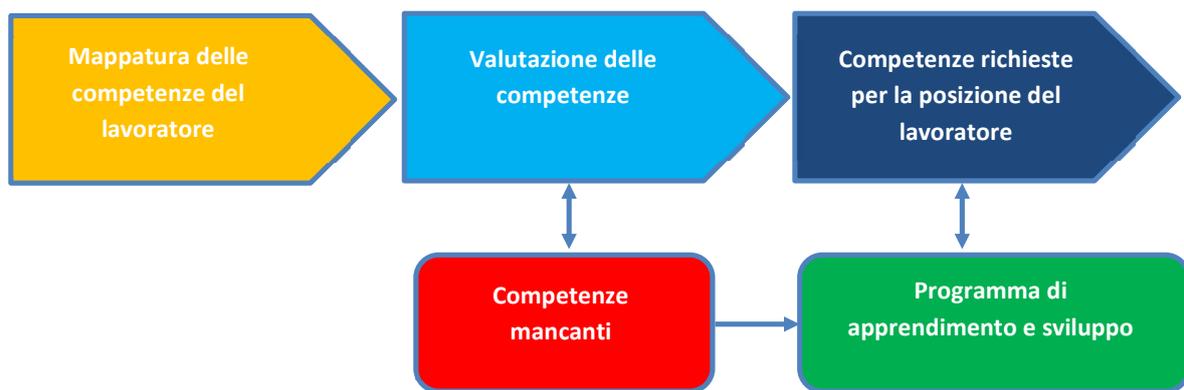


Figura 2: Quadro di formazione basato sulle competenze, 2017⁶

La figura mostra che nella formazione basata sulle competenze, la mappatura delle competenze dei dipendenti attuali è particolarmente importante. È il primo passo per la creazione di un programma di apprendimento basato sulle competenze. A questo segue la valutazione delle competenze, durante la quale saranno identificate le lacune di competenza specifiche. Superare queste lacune è l'obiettivo principale della formazione. Il passo successivo è la creazione di un programma di formazione e sviluppo che si concentra sul riempimento delle lacune di competenza degli studenti e sul miglioramento delle competenze necessarie per una specifica posizione di lavoro.

L'apprendimento basato sulle competenze è principalmente orientato verso i risultati osservabili della formazione. Questo tipo di apprendimento è di solito molto utile per i lavoratori più anziani ed è particolarmente rilevante per specifiche esigenze di lavoro in quanto è centrato su determinati bisogni sul posto di lavoro.

⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Competency-based_learning

⁶ <https://slideplayer.com/slide/13699499/>



2.5 Apprendimento basato sul problema

Nel campo dell'istruzione, l'apprendimento basato sui problemi sta diventando piuttosto popolare. Agli studenti viene fornito un problema del mondo reale che devono analizzare in gruppo per trovare una soluzione. Per esempio in Australia, i programmi di infermieristica hanno iniziato ad abbracciare questo stile di insegnamento e apprendimento perché sfida gli studenti a lavorare come se avessero a che fare con problemi reali che incontreranno sul posto di lavoro. Gli insegnanti lo trovano prezioso perché gli studenti imparano di più con questo metodo. L'apprendimento basato sui problemi è un metodo educativo in cui i problemi complessi della vita reale sono usati come veicolo per promuovere l'apprendimento di concetti e principi da parte degli studenti, al contrario della presentazione diretta di fatti e concetti. L'apprendimento basato sui problemi può aiutare a sviluppare capacità di pensiero critico, abilità di risoluzione dei problemi e capacità di comunicazione.

L'apprendimento basato sui problemi è spesso orientato al gruppo in quanto incoraggia gli studenti a esaminare e definire il problema, a esplorare la loro conoscenza già esistente sulle questioni di fondo, a determinare ciò che hanno bisogno di imparare e dove e come possono acquisire gli strumenti e le informazioni necessarie per risolvere il problema, a valutare le possibili soluzioni al problema, risolvere il problema stesso e riferire sui risultati ottenuti.

Per utilizzare efficacemente questo metodo, l'insegnante deve: articolare i risultati di apprendimento del progetto attesi; esporre il problema e stabilire regole di base fin dall'inizio per assicurare un efficace lavoro di squadra; introdurre gli studenti ai processi di gruppo e fare alcuni esercizi di riscaldamento e stabilire come saranno valutati i risultati del progetto.

L'apprendimento basato sui problemi ha molti vantaggi sia per gli studenti che per gli istruttori e le istituzioni in quanto è orientato allo studente e gli studenti tendono a trovarlo più piacevole di altre forme di apprendimento. Inoltre incoraggia una maggiore comprensione e fornisce uno sviluppo di competenze trasversali utili nell'arco dell'intera vita.

Gli adulti che lavorano, specialmente quelli over 50, imparano diversamente dai giovani. Questa metodologia è molto adatta agli adulti che lavorano e/o alle persone anziane, perché piuttosto che aspettarsi che gli studenti ricevano passivamente le informazioni, stimola gli studenti ad aumentare le proprie conoscenze completando con successo un progetto o risolvendo un problema. È un modello di apprendimento più attivo che ha dimostrato di produrre alte conoscenze e capacità di risoluzione dei problemi.



2.6 E-learning (apprendimento a distanza)

L'apprendimento a distanza (o e-learning) è un sistema formalizzato di insegnamento e apprendimento specificamente progettato per essere svolto a distanza utilizzando la comunicazione elettronica. Poiché l'apprendimento a distanza è meno costoso da sostenere e non è vincolato da considerazioni geografiche, offre opportunità in situazioni in cui l'istruzione tradizionale ha difficoltà ad operare. Gli studenti con problemi di programmazione o di distanza, così come gli impiegati, possono beneficiare dell'e-learning, dato che questo metodo di educazione tende ad essere più flessibile e può essere svolto virtualmente ovunque.

Alcune delle tecnologie più utilizzate di apprendimento a distanza sono: **tecnologie audio** (CD o registrazioni in MP3 o Webcasts); **tecnologie video** (video lezioni, DVD, videoconferenze interattive); **tecnologie informatiche** (attraverso la rete Internet o intranet aziendale).

I **principi cardine** dell'e-learning sono l'individualità e la flessibilità, l'indipendenza, la multimedialità, il supporto allo studente (informazioni sulle possibilità di studio, motivazione allo studio, set di programmi di studio individualizzati, ecc).

L'e-learning è adatto agli adulti che lavorano e alle persone anziane (over50) in quanto presenta diversi vantaggi: non solo migliora la conservazione delle conoscenze, ma si adatta anche ai vari impegni personali. Gli studenti non devono organizzare ed effettuare spostamenti e possono personalizzare la loro esperienza di apprendimento senza che questa interferisca con il loro lavoro o la loro vita domestica. Inoltre, la gamma di opzioni disponibili è grande e non ha barriere di età.

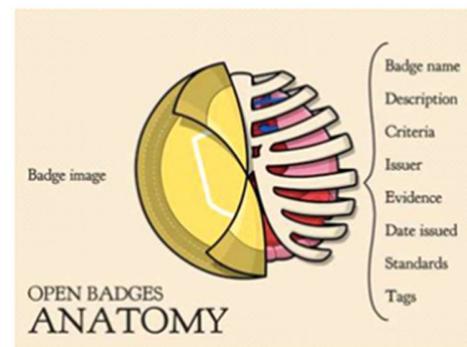
2.7 Certificazione delle competenze trasversali e delle conoscenze nell'educazione non-formale

Essenziale per l'economia in rapido cambiamento e lo sviluppo tecnologico di oggi è la capacità di valorizzare l'ampia gamma di competenze trasferibili, che permette ai datori di lavoro di abbinare meglio le persone alle diverse mansioni, competenze come la gestione organizzativa e del tempo, la risoluzione dei conflitti, la consapevolezza interpersonale e interculturale. Esse possono essere acquisite non solo in un ambiente di apprendimento tradizionale, ma anche in contesti educativi informali, non formali e online attraverso risorse educative aperte soprattutto nel settore dell'educazione degli adulti.



Il riconoscimento delle conoscenze, abilità e competenze acquisite al di fuori dell'istruzione formale è ampiamente specificato nella raccomandazione del Consiglio europeo sulla convalida dell'apprendimento non formale e informale (2012/C 398/01) e nella comunicazione della Commissione "Istruzione aperta: Insegnamento e apprendimento innovativi per tutti attraverso le nuove tecnologie e le risorse educative aperte (SWD(2013) 341 final).

I badge digitali aperti sono strumenti che hanno il potenziale per comunicare risultati, abilità, punti di forza, qualità degli studenti. Negli ultimi anni, i badge hanno attirato l'attenzione tra i formatori, dal momento che i badge possono essere utilizzati nel sistema scolastico a vari livelli come complemento ai certificati standardizzati o ai voti. Nell'istruzione accademica, gli studenti devono completare i corsi in ambienti di apprendimento virtuali, o in istituzioni di educazione degli adulti al di fuori della scuola formale, ad esempio centri di educazione non formale, che non valutano le competenze e le abilità in modo standardizzato.



Un badge contiene metadati sulla descrizione del badge, una lista di criteri per guadagnare il badge, l'organizzazione emittente, la data di rilascio ed eventualmente la data di scadenza ed eventualmente l'indirizzo web collegato alla prova per verificarla. I datori di lavoro, le istituzioni educative o le associazioni possono accedere ai metadati salvati all'interno di ogni immagine digitale e verificare online cosa ha dovuto fare chi ha ottenuto il badge per ottenerlo.

Ci sono tre attori principali coinvolti nel processo di creazione ed emissione di un badge digitale: l'emittente, l'acquirente del badge e il fruitore.

L'emittente è l'istituzione educativa o la società incaricata di progettare e rilasciare il badge. Decide anche chi, tra lo staff, ha il diritto di assegnare i badge. L'emittente assegna i badge quando i discenti hanno soddisfatto i criteri o raggiunto degli obiettivi nelle loro esperienze di apprendimento. I badge rappresentano diverse abilità, risultati, spesso allineati a certi quadri di competenza, come il Quadro Europeo di Riferimento per le Lingue, o il Quadro Europeo per le



Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente. Idealmente, l'emittente vuole che i suoi badge siano riconosciuti come un documento di fiducia e abbiano un alto valore per le associazioni esterne, le istituzioni o il mercato del lavoro. Poiché l'emittente è responsabile dell'autenticità e della qualità dei badge, essi supervisionano e convalidano che il discente abbia correttamente ottenuto il badge. I badge sono anche visti come una forma di marketing poiché gli esterni vedranno quali competenze o risultati di apprendimento sono ottenibili all'interno di un ambiente educativo.

L'acquirente è il discente che riceve il badge come prova dei risultati dell'apprendimento, dei progressi e della partecipazione a diversi eventi e corsi. Un singolo badge può essere parte di una costellazione più grande di badge e servire come pietra miliare per un percorso di apprendimento. La relazione tra l'emittente e l'acquirente del badge è verificabile. A livello di educazione degli adulti, l'assegnatario può essere un giovane adulto che lavora per ottenere qualifiche scolastiche generali, uno studente per tutta la vita, uno studente in corsi di formazione professionale, o anche un formatore, ecc. L'assegnatario deve essere in grado di memorizzare ed esportare i badge guadagnati e di incorporarli in un CV o in reti professionali online.

Il terzo attore coinvolto è il fruitore, che può essere un datore di lavoro, un'istituzione educativa o un'associazione di qualche tipo. I fruitori controlleranno i badge e i metadati contenuti in modo da assicurare il loro valore, la trasparenza, l'autenticità e la verificabilità. Sulla base dei metadati e dei badge saranno in grado di valutare il titolare del badge.⁷

3 Sviluppo delle competenze trasversali

Al giorno d'oggi, quasi ogni annuncio di lavoro include "eccellenti capacità di comunicazione e risoluzione dei problemi", ma cosa significa esattamente ciò? Come può un candidato determinare se eccelle in queste aree, e perché queste abilità hanno così tanta importanza?

⁷ Badge aperti per l'educazione degli adulti: <https://www.open-badges.eu/>. Linee guida per l'implementazione e Linee guida per gli educatori.

Strumento per la creazione di badge digitali per piattaforme di e-learning: <https://openbadges.org/>



Durante la creazione di una Curriculum Vitae, i candidati tendono a elencare in ordine i loro studi, le esperienze di lavoro e ogni opportunità che ha portato alla loro crescita professionale nel corso degli anni. Queste abilità misurabili e verificabili sono chiamate competenze tecniche (hard skills). Tuttavia, ci sono anche competenze che sembrano non avere nulla a che fare con il lavoro in questione e potrebbero sembrare irrilevanti: spesso i datori di lavoro possono porre domande durante i colloqui per capire se si possiedono determinate competenze trasversali (soft skills). Le soft skills, conosciute anche come abilità sociali, non possono essere descritte formalmente nel campo degli studi effettuati, perché sono soggettive e non immediatamente visibili. Tuttavia, se il candidato possiede le soft skills richieste per la posizione, le percentuali di successo dei colloqui personali aumenteranno immensamente.

Come le riconosco?

Indipendentemente dal lavoro a cui il candidato si sta proponendo, i datori di lavoro si aspettano che il candidato possieda almeno alcune soft skills. Per avere successo al colloquio di lavoro, o più tardi durante il lavoro, le persone devono andare d'accordo tra di loro e interagire con i colleghi di diversi dipartimenti, così come con manager, clienti, venditori o anche con i loro futuri clienti. Le abilità sociali sono essenzialmente valutate da ogni datore di lavoro e quindi è meglio migliorare e, soprattutto, prendere coscienza delle proprie abilità sociali. Se il candidato va facilmente d'accordo con gli altri colleghi, una forte competenza trasversale nel suo repertorio potrebbe essere la comunicazione efficace.

Le soft skills possono essere migliorate!

Nel capitolo seguente, verranno presentate la natura e l'importanza complessiva delle soft skills, che è un termine collettivo, la somma di tutte le abilità che sono le abilità interpersonali, o abilità sociali. La buona notizia è che le abilità interpersonali possono essere mantenute, e ulteriormente sviluppate! Queste abilità, tuttavia, sono anche molto difficili da insegnare, ed è per questo che questo capitolo mira a mettere in evidenza alcune importanti soft skills, mostrando allo stesso tempo varie buone pratiche per insegnarle con successo.⁸⁹

Lo sapevi?

⁸ <https://blog.cvonline.hu/2018/karriertanacsok/soft-skills-vagyis-a-puha-keszsegek-mit-kell-tudni-rola/17400>

⁹ <https://www.thebalancecareers.com/list-of-soft-skills-2063770>



Le competenze trasversali possono essere classificate in quattro diverse categorie: immagine di sé e visione del mondo; contesto e performance; interazione sociale; pensiero metodologico, intuitivo e laterale.¹⁰

3.1 Competenze comunicative

È comunemente noto che la comunicazione a tutti i livelli della vita e a tutte le età è una delle competenze chiave. Nel mercato del lavoro odierno la comunicazione è essenziale per avere successo, specialmente per coloro che hanno più di 50 anni e che potrebbero aver bisogno di cambiare lavoro o trovarne uno nuovo.

Secondo la definizione la comunicazione è "un processo attraverso il quale si scambiano informazioni tra individui attraverso un sistema comune di simboli, segni o comportamenti"¹¹. La necessità di una comunicazione efficace è inevitabile, nella comunicazione parlata e scritta. Ma una comunicazione efficace è una questione di numerosi aspetti. Richiede un insieme condiviso e una comprensione dei sistemi di simboli, come la lingua, le lettere, i gesti, ecc.

Quando le persone comunicano, in realtà non pensano consapevolmente al processo stesso, al tipo di interazione di cui hanno bisogno e a questi aspetti dalla prospettiva dell'altra persona. Ma non dovrebbe essere una sorpresa il fatto che ci siano diversi tipi di comunicazione. Quando siamo consapevolmente chiari su ciò che vogliamo come risultato del processo di comunicazione, e sul tipo di comunicazione che vogliamo, siamo in grado di lavorare intenzionalmente per creare ciò che vogliamo, e di considerare ciò che l'altra persona vuole, quindi possiamo comunicare meglio.

Tipi di comunicazione

La comunicazione può essere categorizzata in più di un modo, a seconda dei nostri criteri di classificazione:

Per canale di comunicazione:

Verbale – utilizzando le parole, e

Orale – discorsi, interviste, incontri, lezioni, ecc.

La comunicazione orale fa uso del parlato. Fondamentalmente presuppone che gli individui conversino tra di loro, sia attraverso una conversazione faccia a faccia o attraverso una telefonata, una chiamata Skype,

¹⁰ <https://skillsmatch.eu/soft-skills-definitions/>

¹¹ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/communication>



ecc. Include però anche altre manifestazioni orali come conferenze, discorsi, presentazioni, discussioni, interviste, ecc.

Scritta – lettere, email, note, ecc.

La comunicazione scritta è fondamentalmente qualsiasi tipo di comunicazione che impiega parole scritte. Comunicare attraverso la scrittura è necessario nel mondo moderno, poiché viviamo nell'era dell'informazione e tutto deve essere documentato. L'uso sempre crescente di computer e reti di computer per organizzare e trasmettere informazioni significa che la necessità di abilità di scrittura competente è in aumento.

Non-verbale - sguardo, linguaggio del corpo, emoticon, ecc.

La comunicazione non verbale è fondamentalmente comunicare senza parole. Può esistere come supporto alla comunicazione verbale, ma può anche esistere da sola. Si tratta di un tipo di comunicazione diverso da quella orale e scritta, e include i gesti, il linguaggio del corpo, la postura, il tono della voce o le espressioni facciali. La comunicazione non verbale riguarda in sostanza il linguaggio del corpo di chi parla.

Per tipo di destinatario/i:

Comunicazione intrapersonale – comunicazione con se stesso

Comunicazione interpersonale – comunicazione tra due persone

Comunicazione di gruppo – comunicazione tra più di due persone

Comunicazione di massa – comunicazione a diversi gruppi di persone

Per stile e scopo:

Formale

Questo stile di comunicazione ha un tono ufficiale ed è utilizzato in conferenze, riunioni e lettere aziendali. La comunicazione formale è diretta, ufficiale e sempre precisa, e ha un tono rigoroso.

Informale

Richiede alle persone di avere un legame più stretto quindi si verifica principalmente tra amici e familiari. La comunicazione informale non ha regole e linee guida rigide.

Naturalmente, ci sono molti altri approcci per classificare la comunicazione secondo altri aspetti.

Comunicazione efficace sul posto di lavoro



Anche sul posto di lavoro si può avere una comunicazione efficace:

Essere chiari e concisi. Cercate di ridurre la possibilità di fraintendimenti rendendo il vostro messaggio il più chiaro possibile. Ridurre il messaggio al suo significato principale e tagliare le frasi lunghe e dettagliate aiuta gli altri a capirvi più facilmente. Fornire il contesto può risultare utile, è comunque sempre meglio dare prima le informazioni primarie per comunicare la propria idea o il proprio messaggio.

Essere empatici. Comprendere i sentimenti, le idee e gli obiettivi dei vostri colleghi può aiutarvi quando comunicate con loro. Per esempio, potreste aver bisogno dell'aiuto di altri dipartimenti o uffici per avviare un progetto. Se non sono disposti ad aiutarvi o sono in qualche modo preoccupati, essere empatici può aiutarvi a veicolare in maniera migliore il vostro messaggio.

Assertività. Essere assertivi potrebbe essere necessario per raggiungere i vostri obiettivi in varie situazioni sul posto di lavoro, come chiedere ad alcuni colleghi di cooperare per raggiungere i vostri obiettivi, chiedere un aumento di stipendio od opporsi a un'idea che ritenete sia dannosa. Presentarsi in maniera positiva ed essere sempre rispettosi delle opinioni altrui è una carta importante nelle dinamiche di dialogo sul posto di lavoro. Mantenere un tono uniforme e fornire ragioni valide per le proprie affermazioni aiuterà gli altri ad essere ricettivi nei confronti delle vostre opinioni.

Usare e leggere il linguaggio del corpo. Come detto sopra, il linguaggio del corpo è una parte molto importante della comunicazione in generale e anche sul posto di lavoro. Potreste ottenere una comprensione più profonda dei messaggi che vi vengono comunicati se prestate molta attenzione alle espressioni e ai movimenti del viso e del corpo delle persone. Si dovrebbe anche prestare molta attenzione al modo in cui si potrebbe comunicare (intenzionalmente o meno) con il proprio linguaggio del corpo.

3.2 Lavoro di gruppo

Come succede in altri campi, anche il lavoro di squadra è una parola d'ordine alla quale attribuiamo significati totalmente diversi. Riteniamo importante partire dalla definizione dell'obiettivo che si vuole ottenere attraverso il lavoro di gruppo: mobilitare il potenziale di tutti i partecipanti ad un gruppo.

Da questo punto di vista, è essenziale affidarsi alle tecniche di facilitazione che sono state sviluppate a questo scopo da Liberating Structures [Lipmanowicz 2014] a LEGO Serious Play [Kristiansen 2014].



Anche partendo da questo punto di vista, dobbiamo tenere i nostri discenti consapevoli del fatto che, come avranno sicuramente sperimentato sul loro posto di lavoro, solo poche aziende sono sufficientemente sviluppate per utilizzare queste tecniche, collocate principalmente in quelle che [Laloux 2014] chiama organizzazioni di livello “green” e “teal”: considerando che il nostro obiettivo è quello di sviluppare lavoratori a prova di futuro, la capacità di facilitare o di prendere parte a riunioni facilitate è di fondamentale importanza.

Tutti i recenti metodi di facilitazione cercano di imporre l'alternanza nella discussione, per permettere ad ogni persona coinvolta nella riunione la possibilità di parlare e sfruttare la propria creatività.

Ma il lavoro di squadra non si basa solo sulle riunioni: negli ultimi 50 anni c'è stato un fiorire di teorie e tecniche organizzative, in parte derivanti dalla produzione (Toyota Production System, Lean, ecc.), in parte dall'informatica (Agile, Scrum, ecc.): alla base di tutte c'è una spinta verso una maggiore autonomia e responsabilità di ogni lavoratore.

Tutte sono incentrate sull'uso di metafore e strumenti visivi, da Kanban a Obeya Rooms: si tratta di una vera e propria rivoluzione rispetto a un'educazione basata sull'uso delle parole.

Tutte queste osservazioni vogliono sottolineare la necessità di un'attenzione particolare nella formazione dei lavoratori adulti: la maggior parte di loro è stata cresciuta con un'immagine della vita come un percorso lineare (l'età del gioco, l'età dello studio, l'età del lavoro, l'età del riposo) e dell'educazione come un'attività asimmetrica, etero-diretta: ora queste stesse persone devono imparare che la vita è ciclica, che l'apprendimento è permanente, e che devono essere protagonisti delle proprie attività di apprendimento e di lavoro.

Come sottolineato in [Burns 2002], "L'andragogia richiede che i docenti nell'educazione degli adulti sappiano quando smettere di parlare e ascoltare": il compito dell'insegnante nell'educazione degli adulti è quello di accompagnare i discenti da uno stato di dipendenza a uno stato di autonomia, rafforzando l'autostima e l'auto direzione e aiutandoli a trovare la motivazione per imparare.

In questo settore specifico, l'apprendimento può avvenire in piccoli blocchi da 30 a 45 minuti, per rispettare la durata abituale dell'attenzione, e il gioco di ruolo ha un funzione centrale, sempre abbinato a periodi di debriefing, per permettere agli allievi di riadattarsi ai loro ruoli abituali.



3.3 Resilienza

Nel mercato del lavoro di oggi, le persone in cerca di lavoro sono valutate principalmente in base al loro Curriculum Vitae, anche se i datori di lavoro richiedono sempre più qualità personali come ad esempio la resistenza allo stress e la capacità di gestire situazioni complesse. In questi tempi di situazione pandemica e molto insicura sul mercato del lavoro, le soft skills giocano un ruolo più importante che mai per chi cerca lavoro. Soprattutto la capacità di affrontare lo stress, le difficoltà e/o i traumi è tra le più importanti in questo momento. In psicologia si chiama resilienza ed è una delle soft skills ricercate e apprezzate dai dipendenti.

Cos'è la Resilienza?

In psicologia, la resilienza significa la capacità di un individuo di gestire una situazione difficile o stressante. Il concetto di resilienza può essere spiegato con "l'arte di saper navigare tra tempeste e inondazioni". Più precisamente, la resilienza è un fenomeno psicologico che permette a un individuo che soffre di un'esperienza traumatica di accettare questo evento per superare lo shock, recuperare se stesso e andare avanti. Una persona "resiliente" può quindi gestire una situazione difficile che causa stress o dolore e rimanere positiva nonostante le circostanze.

Il concetto di resilienza può anche essere definito come un grado di resistenza individuale alle battute d'arresto e alle sfide: un'alta resilienza corrisponde a una maggiore resistenza e capacità di recuperare.

I ricercatori non sono d'accordo su quanta parte della capacità di resistenza sia genetica. Le persone sembrano differire in termini di capacità innata di gestire gli stress della vita, ma è ovvio che la resilienza può anche essere cosciente. È quindi possibile rafforzare la propria interiorità e la fiducia in se stessi, ridefinire se stessi come una persona capace e competente che può resistere alle battute d'arresto. È possibile rafforzare la propria psiche ed è possibile sviluppare un senso di controllo sulla vita.

La resilienza è anche una capacità che si trova in altre soft skills: gestione dello stress, ottimismo, motivazione, flessibilità, adattabilità, creatività, ecc. Un individuo resiliente ha anche molte altre capacità che aiutano a superare le fasi traumatiche della vita e le situazioni stressanti sul lavoro e a farlo in modo efficace. Secondo uno studio, l'adattabilità è una delle competenze soft più apprezzate sul mercato del lavoro.

La psicologa americana Edith Grotberg crede che ognuno ha bisogno di ricordare i propri punti di forza. Incoraggia le persone a sviluppare la loro resilienza pensando e prendendo coscienza dei seguenti aspetti:



IO HO: Pensa a quale supporto esterno hai, per esempio le tue relazioni, le tue routine e la struttura quotidiana, cioè le "regole" con cui vivi e i modelli di ruolo che hai.

IO SONO: Pensa a chi sei, per esempio una persona con una visione della vita, una persona che si preoccupa degli altri, una persona che può essere orgogliosa di se stessa e che ha forze interiori che possono essere sviluppate.

IO POSSO: Pensa a quello che puoi fare, per esempio che sei bravo a comunicare, a risolvere i problemi, a trattare le altre persone con rispetto, a formare nuove relazioni e ad acquisire nuove abilità che ti danno felicità, benessere e successo.

In sintesi, la resilienza è un'importante capacità di adattamento per gli esseri umani e ha dimostrato di avere forti connessioni con le emozioni positive e con il significato della vita.

3.4 Creatività

Man mano che i mercati si saturano e la concorrenza diventa più forte, è necessario trovare approcci innovativi per affrontare i problemi di business, o anche migliorare le possibilità di apprendimento. Il concetto di creatività è ovviamente sfuggente. Come è possibile migliorare la creatività se non può essere adeguatamente definita e misurata? Essenzialmente, la creatività governa tutta una serie di novità, che devono essere applicate correttamente per raggiungere l'obiettivo desiderato. Ottenendo una mentalità creativa, gli individui possono affrontare abilmente gli ostacoli e i problemi che si presentano, mirando a raggiungere il trionfo su ogni caso.

Si consiglia di considerare la creatività su più scenari, invece di basarsi esclusivamente sulle spiegazioni fornite da dizionari e articoli. L'intelligenza, il talento e i fattori ambientali sociali sono in grado di influenzare il potenziale della creatività, ma non sono limitanti o prioritari per gli individui, il che significa effettivamente che chiunque e tutti possono essere creativi. Non ci sarà mai abbastanza enfasi sugli esiti positivi o, al contrario, negativi degli effetti dell'ambiente sociale, a causa dell'immediato feedback positivo o negativo degli altri membri della società. Il suo potere di influenza è enorme, come nella maggior parte dei casi, questi fattori giocano un ruolo cruciale nel muovere una persona verso una decisione finale, che si tratti di affari, vita privata o di casi orientati all'apprendimento. Considerando altri punti di vista, gli individui possono rimodellare i loro pensieri per creare una risposta creativa finale ad un certo problema, tuttavia, in molti casi la fragile scintilla creativa originale è incline ad essere cancellata interamente, a causa della pesante influenza esterna. Le opinioni esterne possono essere attentamente assemblate per fornire



linee guida all'individuo, per la ragione che il ruolo dell'individuo è di fondamentale importanza nel valutare l'idea finale in termini di fattibilità, azionabilità e appropriatezza. (Amabile 2012)

Tuttavia, la questione rimane aperta su come migliorare la creatività. Varie e diverse tecniche e metodi stanno incoraggiando le azioni creative, indipendentemente dal campo di studio di un individuo. L'attenzione è su una varietà di aspetti della creatività, comprese le tecniche per la generazione di idee e il pensiero divergente, o i metodi di riformulazione del problema.

Tecniche per aumentare la creatività:

DO IT

Il metodo DO IT di Robert W. Olsen è un processo strutturato per la creatività. Sta per: definire il problema, avere una mente aperta, identificare le migliori soluzioni e, infine, trasformare. L'intero processo funziona come un'autovalutazione che conferisce la capacità di visualizzare, concettualizzare e modellare i pensieri in un compito cosciente e reale da risolvere. Serve come un meraviglioso strumento di autovalutazione.

Metodo SCAMPER:

Questa tecnica elaborata da Bob Eberlee a metà degli anni '20 promuove la creatività e il pensiero creativo. La tecnica consiste in una meticolosa lista di controllo, dove è possibile generare nuove idee quando si inizia a lavorare con un'idea di base. Questa tecnica è appositamente designata per migliorare un prodotto, un servizio o un processo in un'azienda.¹²

Metodo 3-6-5:

Questo metodo è una variazione scritta della tecnica del brainstorming, in cui i partecipanti scrivono idee su un pezzo di carta che viene fatto girare perché tutti possano contribuire con le loro idee.¹³

MAPPE MENTALI:

La mappa mentale è una tecnica classica di potenziamento della creatività che viene utilizzata per rappresentare visivamente idee, parole, compiti o altri concetti collegati, che si basano su un'idea o una parola chiave. Questo metodo è molto efficace quando molti input devono essere sinergizzati, creando connessioni logiche tra loro, e agganciando queste idee in una forma corporea in modo creativo.¹⁴

¹² Maggiori informazioni su questa tecnica: http://www.mindtools.com/pages/article/newCT_02.htm

¹³ Maggiori informazioni al seguente link: <http://youtu.be/TR1i1PPd8ZU>

¹⁴ Maggiori informazioni sulle mappe mentali: <http://youtu.be/wLWV0XN7K1g>, https://www.youtube.com/watch?v=s_wWWGJj_VU



Come migliorare la creatività sul posto di lavoro

I seguenti punti si concentrano sul miglioramento della creatività individuale, riflettendo sui fattori che influenzano la creatività:

- Decora il tuo spazio di lavoro in modi che riflettono la tua passione ed energia.
- Ognuno ha i propri stili di vita e abitudini lavorative preferite. Abbracciare il tuo stile decisionale e di risoluzione dei problemi e i tuoi interessi personali ha un impatto positivo su chi sei al lavoro.
- Cosa ti fa sentire appassionato? In che tipo di cose incanali la tua energia? In cosa ti impegni di più a fondo? Porta tutti e tre le risposte al lavoro con te e mettile al lavoro per te.
- Ogni atto creativo inizia con una concezione. Assicurati di realizzare e modellare le tue idee in concetti attuabili.
- Ogni atto creativo si sviluppa attraverso una fase di incubazione. Assicurati di mettere dei confini sicuri intorno al tuo tempo di lavoro creativo, in modo che non sia sopraffatto da altre responsabilità. È essenziale lasciare che il flusso di pensieri vaghi di tanto in tanto. Chi sa cosa un individuo può recuperare o scoprire durante uno di questi viaggi?
- Ogni atto creativo finisce con la realizzazione. Assicurati di aiutare ogni tuo progetto personale o professionale a crescere fino al suo livello successivo. Ogni piccolo passo conta!
- Festeggia i momenti iniziali e finali. Segna i grandi momenti, e trova sempre motivi per giocare e divertirti! È uno di quei fattori che tendiamo a scartare, sostenendo che non c'è tempo per il divertimento o i giochi.
- Sapere quando è il momento di andare avanti (dalle idee, o dai progetti) e iniziare a metterli in pratica, per arrivare a una destinazione finale.

Insomma, quando potremo parlare di sviluppo e di crescita in termini di creatività? Indipendentemente dal campo di azione, i prodotti sviluppati diventeranno più raffinati, sofisticati e unici. I primi passi possono essere i più difficili in ogni processo di apprendimento, ma con costanza e determinazione, anche la pietra più grezza può essere raffinata in una gemma unica e bella.¹⁵

¹⁵ Per maggiori informazioni:

<http://beadlinks.com/creativity/710.php>

<https://www.americanexpress.com/us/small-business/openforum/articles/how-to-boost-workplace-creativity/>

http://www.getvetter.com/posts/127-5-ideas-for-boosting-staff-creativity-in-the-workplace#.U7R3tfl_sQk



4 Metodologie per l'insegnamento delle lingue

Nel mercato del lavoro di oggi, sempre mutevole ad altissima velocità, in cui i lavoratori devono essere versatili e pronti ad acquisire nuove competenze, la posizione delle persone over 50 è messa seriamente in discussione. C'è un evidente forte bisogno di formazione di qualità per questi lavoratori. Più specificamente, un grande ostacolo che queste categorie affrontano è la mancanza di competenze linguistiche, in particolare della lingua inglese, che sta diventando sempre più una parte importante delle qualifiche necessarie oggi: i cittadini europei oltre i 50 anni mostrano una carenza in questa abilità specifica. Per soddisfare i requisiti minimi in un gran numero di settori, i lavoratori over 50 devono avere la conoscenza di almeno una lingua straniera, preferibilmente l'inglese.

È vitale considerare i bisogni di questo gruppo target quando viene proposta e considerata una metodologia per l'apprendimento delle lingue. Il gruppo target dei lavoratori over 50 condivide molte delle specificità degli studenti adulti, come le maggiori responsabilità, rispetto ai ragazzi, che rendono evidente la necessità di un approccio più flessibile e non formale all'insegnamento delle lingue. Inoltre, questo gruppo target deve affrontare una situazione per cui la maggior parte delle competenze ed esperienze sono già state consolidate e non ci si è più posti il problema di rinnovare le proprie conoscenze.

È di grossa importanza inoltre fornire ai discenti adulti possibilità di autovalutazione prima dell'inizio di qualsiasi formazione, perché potrebbero possedere abilità di cui non sono consapevoli, o potrebbero non essere in grado di valutare accuratamente i loro livelli di competenza. Inoltre, acquisendo l'abilità di autovalutazione, sono in grado di monitorare il proprio apprendimento, che è uno strumento vitale nel concetto di apprendimento permanente. Il monitoraggio dell'esperienza di apprendimento fornisce loro anche un elevato senso di autonomia per essere meglio in grado di motivarsi e continuare con il processo di apprendimento.

4.1 Apprendimento basato sul compito

L'apprendimento basato sul compito, un perfezionamento dell'approccio comunicativo, si concentra sul completamento di compiti specifici attraverso i quali la lingua viene insegnata e appresa. Gli studenti usano la lingua che conoscono per completare una varietà di compiti, acquisendo nuove strutture, forme e vocabolario come necessario.

Viene fornita poca correzione degli errori. In questo tipo di ambiente di apprendimento, segmenti di tre o quattro settimane sono dedicati a un argomento specifico: ecologia, sicurezza, medicina, religione, cultura



giovanile, ecc. Gli studenti imparano un argomento specifico, passo dopo passo, utilizzando una varietà di risorse, con ogni unità che culmina in un progetto finale come una relazione scritta o una presentazione.

Le attività sono simili a quelle che si svolgono in classe, ma sono sempre basate su un unico tema specifico. Agli studenti vengono forniti materiali che sono adattati alle esigenze del gruppo target specifico, come fogli di lavoro, libri, opuscoli e file audio, ma non sono la fonte principale di apprendimento, piuttosto fungono da strumenti e linee guida per creare il proprio percorso di apprendimento. Come menzionato sopra, è importante fornire ai lavoratori/apprendisti over 50 la flessibilità e lo spazio per utilizzare le loro competenze preesistenti al fine di far progredire la loro esperienza di apprendimento. Un'estensione avanzata di questa pratica di indipendenza e autonomia è quella di aiutare gli studenti a creare e fissare i propri obiettivi per l'apprendimento della lingua target.

4.2 “Computer Assisted Language Learning (CALL)”: Apprendimento delle lingue assistito dal computer

4.2.1 Apprendimento delle lingue con strumenti tecnologici: nuovi approcci didattici

L'apprendimento e l'insegnamento delle lingue straniere sono cambiati nel corso degli anni con i nuovi sviluppi tecnologici che hanno introdotto nuovi approcci per rendere l'apprendimento più efficiente e attraente per gli studenti. Le innovazioni nel campo delle TIC offrono nuovi vantaggi per promuovere le competenze nelle lingue straniere e permettono agli studenti di prendere una partecipazione più attiva nel processo.

Anche gli insegnanti devono assumere un ruolo attivo nel pianificare attentamente gli approcci didattici per abbinare il potenziale dell'apprendimento potenziato dalla tecnologia con le esigenze dei loro studenti e sfruttare il pieno potenziale delle tecnologie utilizzate.

In questo senso, dobbiamo differenziare due tipi di apprendimento delle lingue straniere con supporti tecnologici: quello che usa l'ambiente di e-learning come sistema di supporto e l'apprendimento che è completamente basato sulle TIC.

Gli approcci didattici e gli strumenti presentati nelle sezioni **Elementi chiave di un apprendimento linguistico di successo basato sulle TIC e Idee e strumenti per l'implementazione** possono essere utilizzati nell'e-learning come sistema di supporto o nell'apprendimento basato sulle TIC con le corrispondenti particolarità che saranno evidenziate.



4.2.2 E-learning: Apprendimento misto e classe rovesciata

L'uso dell'e-learning come sistema di supporto per l'apprendimento e l'insegnamento delle lingue si basa su due approcci didattici comunemente denominati Apprendimento misto (Blended Learning) e Classe capovolta (Flipped Classroom)

Apprendimento misto: L'apprendimento misto è un approccio didattico che combina i tradizionali metodi d'aula con la formazione online. Il processo di apprendimento è una combinazione di sessioni fin presenza con l'apprendimento online. Le sessioni online possono avvenire in modo sincrono e asincrono.

Classe capovolta: Questa tecnica educativa consiste in due componenti: l'uso di tecnologie informatiche e il coinvolgimento di attività interattive nelle sessioni in presenza. Le informazioni che saranno utilizzate nelle sessioni in presenza sono introdotte agli studenti prima delle sessioni tramite piattaforme di e-learning o app per smartphone. Gli studenti hanno più opportunità di partecipare ad attività coinvolgenti durante le sessioni in classe. La classe capovolta si basa sull'idea centrale di fornire e creare una comunità di apprendimento in cui gli studenti sviluppano la conoscenza attraverso esperienze di apprendimento costruttivo, interazione tra pari e collaborazione.

Lo scopo di entrambe le strategie di apprendimento è quello di trovare la combinazione ottimale di apprendimento in classe e a distanza per raggiungere il più possibile gli obiettivi di apprendimento e i criteri di efficienza. L'uso delle nuove tecnologie crea un valore aggiunto e deve essere implementato tenendo presente lo scopo educativo finale.

4.2.3 Principi didattici per l'apprendimento delle lingue tramite TIC

Tutti i principi pedagogici che si applicano all'apprendimento in classe tradizionale possono essere applicati nella formazione a distanza con alcuni cambiamenti per introdurre i progressi tecnologici. L'apprendimento delle lingue richiede la creazione di ambienti di apprendimento basati sul web, il che contribuisce all'impegno degli studenti nel processo di apprendimento. I requisiti che devono essere presi in considerazione per la progettazione sono:

- Costruzione del corso
- Competenze informatiche di docente e discenti
- Supporto tecnico per gli utenti
- Motivazione dei discenti
- Creazione di una comunità



- Strumenti di gestione del tempo

Sulla base di questi requisiti, Trepule et al. (2015) suggeriscono i seguenti principi didattici per sostenere il successo degli studenti nell'aumentare la loro competenza in una lingua straniera:

- **Il discente al centro:** l'apprendimento linguistico supportato dalla tecnologia dovrebbe essere incentrato sullo studente per ottenere risultati di apprendimento positivi.
- **Attività meta-cognitive:** promuovere e sostenere le attività metacognitive di riflessione, autovalutazione e autoefficacia degli studenti per l'apprendimento autonomo.
- **Interazione sociale:** costruire una presenza sociale in termini di canali di discussione o altri modi di connessione con gli insegnanti e altri studenti.
- **Gestione del tempo:** offrire strumenti per la gestione del tempo per raggiungere obiettivi in un determinato periodo di tempo.

Oltre a questi principi, il quadro della Community of Inquiry (CoI) comprende tre elementi interdipendenti che facilitano un apprendimento online significativo (Wu et al., 2017):

- **Presenza didattica:** si riferisce a come gli insegnanti mettono in sequenza le attività di apprendimento e facilitano l'apprendimento: comprende la progettazione, la direzione e il sostegno delle attività degli studenti.
- **Presenza sociale:** si riferisce alla comunicazione sociale e interpersonale necessaria per l'apprendimento online: idealmente include una comunicazione aperta con gli altri e risposte comunicative coesive.
- **Presenza cognitiva:** si riferisce allo sviluppo di capacità di pensiero critico, la capacità di creare significato dalle idee.

4.2.4 Elementi chiave per un apprendimento linguistico di successo basato sulle TIC

Gli ambienti digitali per l'apprendimento delle lingue devono essere ben bilanciati per consentire un approccio che sia centrato sullo studente e aiuti ad aumentare la qualità dell'apprendimento e il senso di appartenenza a una comunità.

Wu et al. (2017) indicano i seguenti elementi di un ambiente e-learning di successo:

Interazione sociale – costruire la presenza sociale: l'apprendimento non avviene in modo isolato, il processo di condivisione e discussione con altri studenti ha un enorme impatto sulla motivazione e sui risultati degli studenti. Le discussioni online possono fornire spazi per dare e ricevere feedback diretti,



scambio di idee e riflessioni. Forum, chat e altri strumenti informatici possono essere usati per promuovere l'interazione sociale. In questo senso, i corsi di lingua basati sulle TIC possono anche aiutare a mantenere lo spirito di un gruppo tra diversi anni di studio o tra corsi faccia a faccia.

Interattività e cooperazione: negli ambienti di e-learning, gli esercizi possono essere dinamici e integrare la componente ludica. La “gamification” gioca un ruolo fondamentale nel catturare e mantenere l'attenzione degli studenti. Al fine di facilitare la conoscenza della lingua straniera, le attività dovrebbero essere progettate per essere incentrate sullo studente e incoraggiare gli studenti a impegnarsi attivamente in attività interattive basate su situazioni di vita reale.

Personalizzazione: uno dei principali vantaggi che l'e-learning offre è la personalizzazione dei percorsi formativi e dei contenuti per i partecipanti.

Autonomia del discente: l'e-learning coltiva l'autonomia degli studenti e permette loro di lavorare al proprio ritmo. La personalizzazione dei percorsi formativi promuove l'autonomia degli studenti poiché il contenuto dell'apprendimento si adatta ai loro bisogni, lo studente diventa gradualmente responsabile del proprio apprendimento.

Apprendimento autentico delle lingue: l'e-learning permette di creare attività in contesti di apprendimento autentici, solidali, interattivi e collaborativi. Le comunità di apprendimento online forniscono opportunità di apprendimento per usare le lingue straniere in modo più autentico. L'esperienza dimostra che l'apprendimento delle lingue basato sul web offre agli studenti la possibilità di comunicare in un ambiente più "naturale".

Il ruolo del docente: il ruolo degli insegnanti cambia considerevolmente nell'apprendimento online. L'insegnante è la figura centrale nel processo di apprendimento supportato dalla tecnologia. Il ruolo principale dell'insegnante è la pianificazione del corso e il supporto e la guida degli studenti.

Nei corsi misti il ruolo dell'insegnante è più legato alle competenze didattiche e a fornire attività di apprendimento coinvolgenti ed efficaci e promuovere la loro partecipazione alle attività in classe.

Nei corsi virtuali, l'insegnante serve più come guida, accompagnando gli studenti nei loro percorsi di apprendimento.



4.2.5 Idee e strumenti per l'implementazione

Software: ci sono molti programmi di progettazione per creare materiali di formazione online che sono interattivi, e per coinvolgere gli studenti. Per esempio:

- **Moodle:** <https://moodle.org/>. La più famosa piattaforma di e-learning del mondo. Piattaforma a codice aperto, gratuita e multilingue.
- **ATutor:** Sistema di gestione dell'apprendimento (Learning Management System - LMS) basato sul web open source utilizzato per sviluppare e fornire corsi online. <https://atutor.github.io/atutor/index.html>
- **Dokeos:** strumento LMS open source per le aziende farmaceutiche e sanitarie. Offre caratteristiche come l'authoring di corsi, il monitoraggio dei progressi, il reporting e la gestione delle certificazioni. <http://www.dokeos.com/>

Strumenti di informazione e pianificazione: strumenti che permettono all'insegnante di comunicare con gli studenti e di condividere informazioni con loro.

- **Google Calendar:** <https://calendar.google.com/>. Gli insegnanti possono creare un calendario con la pianificazione del corso e condividerlo con gli studenti. I calendari di Google possono essere facilmente esportati.

Strumenti di comunicazione: Gli strumenti di comunicazione sono essenziali per creare un senso di comunità e per promuovere esperienze di apprendimento autentiche. Ci sono molti strumenti che possono essere utilizzati.

- **Messaggistica/forum:** le piattaforme Moodle permettono agli studenti di inviare messaggi all'insegnante e ad altri studenti. Il sistema permette anche di creare forum di discussione in cui tutti i partecipanti ai corsi sono invitati a partecipare.
- **Tandem:** applicazione per smartphone in cui gli studenti di tutto il mondo sono in grado di connettersi con persone madrelingua e praticare ciò che hanno imparato in conversazioni reali. <https://www.tandem.net/es>
- **Altre applicazioni di connessione gratuite:** Skype, Hangouts, WhatsApp, Viber etc.

Suggerimenti pratici:

- Una comunità di apprendimento online assistita dalla tecnologia dovrebbe fornire un ambiente autentico per una vera interazione tra gli studenti.



- Studi recenti sottolineano che le interazioni sincrone sono un motivatore chiave per coinvolgere gli studenti nei compiti. Gli studenti hanno riferito che le lingue vengono apprese meglio attraverso l'interazione con i madrelingua. Così, si raccomanda lo sviluppo di una comunità di praticanti. (Mhichil, Appel, Ó Ciardubháin, Jager & Prizel-Kania, 2015).
- La responsabilità degli studenti nello svolgimento delle attività di apprendimento online è essenziale. Per sostenere i progressi di apprendimento degli studenti gli insegnanti devono avere strumenti per monitorare i loro progressi durante l'intero processo. (Wu et al., 2017)
- Nel caso di una classe capovolta, mantenere i corsi online aperti per i partecipanti per almeno metà anno dopo la fine del corso, offrendo così la possibilità di un processo di apprendimento a lungo termine. (Mullamaa, 2010)
- Ogni ambiente di apprendimento online dovrebbe essere fornito di uno strumento di moderazione per scongiurare il potenziale cattivo uso di esso. (Michil et al., 2015)

4.3 Approccio comunicativo

L'approccio comunicativo è quello più usato e più ampiamente accettato nell'insegnamento delle lingue straniere in classe oggi, e potremmo considerarlo come il culmine degli approcci e metodologie precedenti.

Esso enfatizza la capacità dello studente di comunicare varie funzioni, come chiedere e rispondere a domande, fare richieste, descrivere, narrare e confrontare. L'assegnazione di compiti e la risoluzione di problemi, due componenti chiave del pensiero critico, sono i mezzi attraverso i quali opera l'approccio comunicativo.

A differenza del metodo diretto, la grammatica non viene insegnata in modo isolato. L'apprendimento avviene nel contesto: la correzione dettagliata degli errori non è enfatizzata a favore della teoria che gli studenti svilupperanno naturalmente un discorso accurato attraverso l'utilizzo frequente. Gli studenti sviluppano scioltezza attraverso la comunicazione nella lingua piuttosto che nella sua analisi.

Una classe comunicativa include attività attraverso le quali gli studenti sono in grado di risolvere un problema o una situazione attraverso la narrazione o la negoziazione, e quindi stabilire la **competenza comunicativa**. Così facendo alcune attività potrebbero includere la composizione di un dialogo in cui i partecipanti negoziano quando e dove andranno a cena, la creazione di una storia basata su una serie di immagini o il confronto di somiglianze e differenze tra due immagini.

Café linguistico



L'approccio comunicativo può essere implementato in vari modi. Una di queste pratiche è il café linguistico. Il café linguistico è un modo socievole per imparare e praticare la lingua straniera scelta, perché gli studenti non solo hanno l'opportunità di praticare con altri studenti, ma anche di acquisire e scambiare informazioni utili, competenze ed esperienze relative alla ricerca di lavoro. Inoltre, potrebbe fornire ai (potenziali) lavoratori over 50 la possibilità di creare un forte gruppo di supporto sociale. Poiché gli studenti over 50 hanno la tendenza ad evitare la formazione formale, la metodologia del caffè linguistico sembra ideale per le sue basi sui principi di libera espressione e scambio di idee e informazioni. I temi delle conversazioni del café linguistico possono ruotare intorno alla ricerca di lavoro online, alla presentazione di domande, alla preparazione di colloqui e alla sopravvivenza nel competitivo mercato del lavoro di oggi. Sarebbe bene che un facilitatore che parla la lingua di destinazione sia presente, al fine di aiutare gli studenti a mantenere la rotta e a rispondere a qualsiasi domanda che potrebbero porre. Si consiglia una frequenza regolare nel tempo per mantenere alti i livelli di motivazione. Questo metodo ha l'ulteriore vantaggio di essere un metodo di apprendimento a basso costo, poiché gli studenti sono in grado di progredire al costo di un caffè o una bevanda.

Cyber Café

Una variante del café linguistico, un adattamento moderno, è il cyber café. I principi sono gli stessi di quello linguistico, ma l'ambiente cambia drasticamente, poiché le riunioni si svolgono online. Gli studenti sono in grado di imparare una lingua straniera in pratica in una stanza virtuale, con l'aiuto di strumenti audiovisivi come una chat, una video chat o una teleconferenza. Il facilitatore è presente anche in questa forma di incontro, ha lo stesso ruolo di dare agli studenti temi che possono discutere nella lingua di destinazione, e risponde alle domande. Il ruolo aggiunto che è specifico del cyber café è che dovrebbe anche facilitare la registrazione e aiutare nell'uso degli strumenti online come la piattaforma online e gli strumenti di teleconferenza (come Skype, Zoom, ecc.). Gli argomenti di discussione possono essere simili a quelli del café linguistico. A seconda della modalità, gli studenti hanno l'opportunità di praticare non solo le loro capacità di parlare e ascoltare, ma anche le loro capacità di lettura e scrittura quando la comunicazione avviene attraverso il testo scritto. Il vantaggio aggiunto rispetto al café linguistico è che c'è una maggiore flessibilità nel tempo e nello spazio, poiché gli studenti non hanno bisogno di incontrarsi fisicamente, ma possono imparare nel comfort della propria casa, e non hanno bisogno di viaggiare fino a un bar vero e proprio. Un possibile svantaggio è che per il gruppo target specifico di persone di età superiore ai 50 anni, ci potrebbero essere alcuni ostacoli pratici legati alle basse competenze digitali. Tuttavia, durante l'analisi



dei bisogni del gruppo target prima della formazione, si può valutare quale tra il café linguistico e il cyber café è più adatto al gruppo specifico di studenti.

Tandem

L'app di scambio linguistico Tandem è uno strumento che aiuta gli studenti di una lingua straniera a migliorare le loro abilità in coppia. Lo studente sceglie la lingua che vuole migliorare e viene abbinato ad altri utenti che sono interessati ad imparare e praticare la stessa lingua. L'applicazione dà l'opportunità di praticare tutti gli aspetti della lingua, ascoltare e parlare, ma anche leggere e scrivere. L'obiettivo dello scambio linguistico Tandem è quello di assicurarsi che la comunicazione sia avvenuta e che entrambi i partner si siano capiti chiaramente. Anche se non è necessario che gli over 50 comunichino tra loro, sarebbe un modo più efficiente per aiutarsi a vicenda, dato che i loro bisogni per un livello specifico della lingua sono di solito simili. Nel caso in cui l'allievo non possieda nemmeno un livello base di comprensione della lingua, di solito si consiglia che il partner sia un madrelingua, o abbia le competenze didattiche per aiutare l'allievo a raggiungere il primo livello di comunicazione nella lingua straniera.

5 Metodologie per l'insegnamento delle TIC

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) sono un insieme di strumenti e risorse tecnologiche per creare, diffondere, modificare e gestire l'informazione. L'arrivo delle TIC nell'educazione ha portato molte novità e ha cambiato essenzialmente i suoi valori, metodi e risultati. Si suppone che queste abilità, una volta sviluppate dagli studenti/tirocinanti, porteranno al miglioramento del loro status nella vita, allo sviluppo dell'economia della nazione, alla creazione di lavoro autonomo e all'uso corretto delle risorse umane e materiali.

Nell'era delle tecnologie dell'informazione i metodi educativi tradizionali non sono abbastanza efficaci. L'attuale sistema educativo richiede l'introduzione di metodi e forme educative veloci e non tradizionali che possono implementare attivamente il processo educativo e motivare gli studenti all'auto-educazione. Il processo è complicato e richiede agli insegnanti e ai formatori, così come agli studenti e ai partecipanti, di ottenere competenze per lavorare con strumenti e software informatici. Il computer, la lavagna interattiva, il proiettore di dati multimediali, internet ecc. sono strumenti tecnologici che hanno fatto scoprire nuove possibilità agli insegnanti e ai formatori nel processo di insegnamento e agli studenti nel processo di apprendimento. Le TIC danno accesso a fonti informative non tradizionali, aumentano l'efficacia dell'auto-educazione, promuovono la creatività e portano alla realizzazione di nuove forme e



metodi educativi. Il successo dell'educazione dipende da quanto velocemente e facilmente possiamo ottenere informazioni di diversa quantità

Poiché l'insegnamento delle TIC non può vantare una lunga storia e la formazione attraverso queste tecnologie non è spesso consapevole ma piuttosto istintiva, la maggior parte degli insegnanti non usa un solo specifico metodo ma una sorta di mix di metodi, in cui uno di essi è rappresentato in modo dominante.

I metodi di insegnamento applicativi più diffusi sono qui sotto elencati:

- **Orientato al problema** (Sceglie gli strumenti di applicazione per la serie di compiti che si devono eseguire, o estende i concetti e le funzioni usate dallo strumento richiesto),
- **Orientato all'applicazione** (Insegna le competenze necessarie per creare un certo tipo di documento nell'ordine della sua struttura e grandezza),
- **Orientato al menù** (Insegna la conoscenza dell'applicazione attraverso un'applicazione, o più precisamente, attraverso le voci di menu dell'applicazione),
- **Orientato alla funzione** (Definisce le funzioni generali di un sistema applicativo, per esempio inserire, correggere, stampare, formattare ecc. per le applicazioni d'ufficio, e poi collega ad esse gli elementi di conoscenza concreti),
- **Orientato al concetto** (Definisce i concetti utilizzati da un sistema applicativo, ad esempio cella, riga, colonna, blocco, foglio, ecc. per i fogli di calcolo, e poi discute le funzioni relative ad essi),
- **Orientato agli strumenti** (Definisce la serie in continua espansione di strumenti astratti, ad esempio per la creazione e la formattazione di testi, e poi discute le conoscenze necessarie per ogni livello).

5.1 Orientato al problema

Il metodo di insegnamento orientato al problema può essere ben utilizzato per l'insegnamento delle applicazioni informatiche. L'insegnamento delle TIC può essere adattato al metodo orientato al problema con un po' di creatività. Mentre i problemi fondamentali variano tra le discipline, ci sono alcune caratteristiche dei buoni problemi POM che trascendono i campi (Duch, B. J., Groh, S. E, & Allen, D. E. (Eds.). (2001). Il potere dell'apprendimento basato sui problemi. Sterling, VA: Stylus). Oltre al contenuto del corso, il metodo orientato al problema può promuovere lo sviluppo di capacità di pensiero critico, abilità di risoluzione dei problemi e capacità di comunicazione. Può anche fornire opportunità per lavorare in gruppo, trovare e valutare materiali, e l'apprendimento permanente.



Come esempio, si consideri una serie di compiti applicativi che sono costruiti l'uno sull'altro, e li si strutturi in modo che uno abbia bisogno di conoscenze applicative sempre nuove per risolverli, ma nel frattempo, si dovrebbe usare continuamente la conoscenza acquisita in precedenza. Può essere illustrato con un esempio tratto dall'elaborazione di testi:

Quando insegniamo a un apprendista a utilizzare immagini, per esempio, non è pratico usare compiti che si concentrano esclusivamente su questo. Impiegando questo metodo, si possono scegliere compiti che facciano usare agli allievi le opportunità di utilizzare altri oggetti e la formattazione di paragrafi e oggetti imparati in precedenza.

L'uso continuo della conoscenza precedente è essenziale per un processo di acquisizione delle competenze più profondo, mentre la pratica continua aiuta a migliorare l'acquisizione e l'uso di routine in futuro.

Gli elementi di una serie di compiti potrebbero sostenere l'introduzione di vari nuovi elementi di conoscenza: la conoscenza di un tipo di applicazione, la sua struttura generale, le capacità di pensiero e pianificazione (come può essere risolto più velocemente, più facilmente e semplicemente? ecc.), una buona padronanza degli strumenti (quali funzioni del sistema applicativo sono necessarie per risolvere il compito dato?)

La caratteristica distintiva di questo metodo è che condurrà facilmente e logicamente gli allievi da una funzione o serie di operazioni all'interno dell'applicazione ad altre se la soluzione di un problema può essere più facilmente realizzata utilizzando altre serie di operazioni o funzioni.

Il problema principale che si può affrontare quando si impiega questo metodo, rispetto ad altre aree tematiche è una piccola quantità di testi da consultare che potrebbero non essere così ben strutturati. I formatori potrebbero aver bisogno di elaborare i compiti da soli per usare efficacemente questo metodo.

Il metodo orientato al problema è adatto alle scuole secondarie dove l'attenzione è rivolta a testare diversi percorsi di soluzione e non alla completa padronanza di uno strumento o applicazione ICT.

5.2 Orientato all'applicazione

Il metodo orientato all'applicazione è una sorta di variazione ridotta del metodo precedente con la differenza che non incoraggia a insegnare ogni diversa possibilità, ma si concentra su quelle che sono necessarie per un ambito di applicazione o un tipo di documento se applicato all'elaborazione di testi. Per quanto riguarda l'elaborazione di testi, tali possono essere per esempio un CV, un modulo, un'unione di documenti, un articolo e una lunga serie di compiti simili.



Consideriamo come tipo di documento un CV: ha informazioni di contatto, ha titoli e linee ordinarie, ecc. Pertanto, si può avere bisogno di formattare i paragrafi (rientri e spaziatura), i caratteri (effetti di font, dimensioni o anche tipo). È anche molto probabile che tra le righe ordinarie compaiano elenchi (elenco di lauree o corsi seguiti, per esempio). In un CV più avanzato ci può essere un'immagine inclusa, e bisogna assicurarsi del suo posizionamento e delle sue dimensioni.

Questo metodo fa una distinzione caratteristica tra, per esempio, un articolo e un CV, dato che i tipi di documento di partenza sono diversi. Anche se una parte significativa dei concetti, delle operazioni e degli strumenti correlati sono, ovviamente, identici a quelli appresi nell'elaborazione di testi (possono anche essere creati utilizzando gli stessi strumenti), la loro importanza, la frequenza di applicazione è chiaramente diversa (ad esempio, colonna, indice, numerazione delle pagine, indice ecc.).

Il metodo può essere applicato anche in altre sfere delle TIC. Quando si tratta di illustrazioni, queste possono includere poster, grafici, illustrazioni, loghi, mosaici, layout, mappe ecc. Nei fogli di calcolo non si definiscono molto i tipi di documenti, ma questi possono essere per esempio, analisi, statistiche, applicazioni matematiche, tabulazioni, grafici, simulazioni ecc.

Il metodo orientato all'applicazione è uno dei più appropriati per l'educazione degli adulti, dove i tirocinanti imparano a gestire i tipi di documenti o file più comuni, così come a lavorare con questi attraverso diverse possibilità.

5.3 Orientato al menù

Il metodo orientato ai menù si basa sull'idea che la conoscenza delle funzioni assegnate ai pulsanti in un'applicazione è uguale a sapere come usare un sistema applicativo. Questo metodo si concentra principalmente sui pulsanti, le funzioni dietro di essi e l'uso delle routine. Sicuramente, le routine possono essere necessarie, in quanto è un modo garantito per raggiungere un obiettivo specifico. Alcune routine sono più efficaci di altre. Alcune routine efficaci derivano dall'esperienza e non possono essere costruite da zero. Tuttavia, il formatore non dovrebbe concentrarsi solo sul 'come fare', ma piuttosto aiutare gli allievi a costruire routine da soli, piuttosto che chiedere loro di memorizzare routine ben note. Questo metodo non dà priorità alla pianificazione o al layout estetico e pratico, ecc. Secondo questo metodo, si vorrebbe insegnare tutte le voci del menu di un'applicazione riducendo il ruolo di un apprendista a un utente dell'applicazione che batte i tasti ed esegue una lista memorizzata di azioni da eseguire come una ricetta da seguire sempre.



Il metodo orientato al menu è considerato uno dei peggiori metodi di insegnamento delle TIC ed è completamente inappropriato per l'addestramento all'uso delle applicazioni.

5.4 Orientato alla funzione

Il metodo orientato alla funzione nell'insegnamento delle applicazioni informatiche fa sì che l'applicazione possa essere scomposta in un insieme di moduli interagenti in cui ognuno di questi moduli ha una funzione chiaramente definita. Così, il sistema applicativo viene studiato da un punto di vista funzionale e si cerca di costruire il processo di insegnamento sulla portata delle azioni all'interno di ciascuna delle funzioni disponibili in un'applicazione.

All'interno di questo metodo lo studente viene introdotto a queste funzioni e gli viene offerto di scegliere quale funzione studiare e praticare. Per esempio, le applicazioni d'ufficio riguardano la creazione, l'archiviazione, la modifica, la formattazione e poi la visualizzazione e a volte la stampa di documenti. Per creare un documento, si può utilizzare materiale già esistente o crearne uno nuovo da zero. Memorizzare un documento significa salvarlo o crearne una versione. La modifica di un documento presuppone la sua trasformazione togliendo o aggiungendo alcune parti, cambiando o spostando. Il design e l'impaginazione riguardano la regolazione di caratteri, paragrafi, tabelle, elementi. Ci sono anche le impostazioni della lingua per affrontare l'ortografia e la grammatica, la funzione di stampa da utilizzare per formattare il layout del documento, le diapositive, i fogli di calcolo prima della stampa.

La funzione orientata si concentra sulla grande varietà di cose da fare nell'applicazione, che non è generalmente adatta alla formazione di base ma è piuttosto utilizzata per la formazione di applicazioni più professionali, cioè quando i tirocinanti hanno bisogno di usare un'applicazione spesso e in modo diverso nel loro lavoro quotidiano.

5.5 Orientato al concetto

Questo metodo di insegnamento delle applicazioni si concentra sullo spiegare prima gli elementi di base che si usano in un certo campo di applicazione, quelli in cui l'applicazione può essere scomposta. Di conseguenza, non appena un apprendista ha familiarità con i concetti di base di un'applicazione, segue l'introduzione delle operazioni che si possono fare con ciascuno di questi elementi.

Per l'elaborazione di testi gli esempi dei concetti di base sono parola, colonna, bordo, sfondo. Per i fogli di calcolo: cella, colonna, foglio, cartella di lavoro e punto, linea, forma, livello per gli editor grafici e le applicazioni di presentazione. Le operazioni che possono essere fatte sono abbastanza simili in tutte le



applicazioni: aggiungere, inserire, cancellare, selezionare, copiare, formattare, ecc. Il successo del processo di insegnamento e apprendimento dipende dalla scelta del giusto ordine dei concetti introdotti e da quanto bene è strutturato il curriculum.

Il metodo orientato ai concetti si concentra sulle strutture e sui concetti dell'applicazione che generalmente non è adatto alla formazione di base ma è piuttosto usato per la formazione di applicazioni più professionali, cioè quando gli allievi devono usare un'applicazione spesso e in modo diverso nel loro lavoro quotidiano.

5.6 Orientato agli strumenti

Questo metodo è finalizzato all'insegnamento di competenze avanzate o conoscenze di uno strumento ICT. Il metodo è utile quando i tirocinanti hanno già una certa esperienza precedente dell'applicazione e devono essere addestrati a un nuovo strumento simile o hanno bisogno di imparare nuove caratteristiche e opzioni dello strumento che completano quelle imparate prima per diventare più efficienti nel loro lavoro.

In tali circostanze una delle maggiori difficoltà deriva dalla conoscenza precedente e dal livello di abilità degli strumenti vecchi e nuovi (per esempio, c'è una grande differenza nell'uso di Paint e Photoshop per l'elaborazione delle immagini, dove le stesse scorciatoie possono essere usate per cose totalmente diverse). Con gli studenti adulti è una situazione comune quando coloro che hanno buone competenze nell'uso dello strumento a cui sono abituati, trovano piuttosto difficile impararne uno nuovo. Il metodo orientato allo strumento ha lo scopo di affrontare questo problema e pianificare il processo di apprendimento. Il processo di insegnamento è diviso in una serie di livelli di transizione in modo che gli allievi acquisiscano gradualmente le nuove competenze un livello alla volta per imparare ad usare il nuovo strumento.

Infine, il metodo astratto orientato allo strumento è uno dei metodi adatti per l'educazione degli adulti, dove i tirocinanti con l'esperienza precedente del settore sono formati e acquisiscono competenze in un nuovo strumento o applicazione ICT in modo significativo.

6 Scambio di buone pratiche

In questo capitolo sarà presentata una raccolta di buone pratiche dai paesi partner. Una buona pratica è un'iniziativa come un progetto, una metodologia, uno sviluppo di materiale di formazione, ecc. che ha il



potenziale per essere trasferita in un luogo geografico diverso, e avere simili risultati positivi per il gruppo target.

Queste buone pratiche si concentrano principalmente sull'educazione **degli adulti**, nei settori dello sviluppo delle **competenze digitali** e delle **competenze linguistiche**. Gli obiettivi di queste buone pratiche sono di migliorare l'occupabilità delle persone over 50 che sono in fase di ricerca di lavoro, o che vorrebbero migliorare la loro posizione lavorativa, attraverso la formazione delle competenze necessarie per la forza lavoro moderna.

Lo scopo dello scambio di buone pratiche è quello di fornire una fonte di ispirazione alle parti interessate per quanto riguarda le azioni che possono essere attuate nelle loro comunità locali. Poiché le buone pratiche presentate in questo capitolo hanno avuto risultati positivi tangibili, possono diventare uno strumento prezioso nell'obiettivo di sostenere i senior a migliorare la loro occupabilità.

La metodologia che è stata seguita per la raccolta delle buone pratiche è stata una ricerca congiunta di tutti i partner del progetto 4E, che hanno identificato le pratiche relative alla tematica del progetto nei loro paesi, e hanno presentato i loro risultati in una lista completa con informazioni di base riguardanti la migliore pratica, e link web dove è possibile accedere a ulteriori informazioni. I risultati di questa ricerca possono essere trovati qui sotto.

6.1 Repubblica Ceca

Sostegno allo sviluppo dell'educazione degli adulti over 50 SENIOR	
Settore di attuazione	Educazione agli adulti
Paese/i	Repubblica Ceca
Metodologia	Competenze trasversali, lingue, ecc.
Data di implementazione	Dal 2013 al 2017, dal 2018 al 2022
Breve descrizione	Sostegno allo sviluppo dell'educazione degli adulti over 50 SENIOR è un progetto incentrato sul miglioramento dell'educazione delle persone over 50 nella Repubblica Ceca. Il Piano d'azione nazionale per l'invecchiamento positivo per il periodo 2013 - 2017 è attualmente seguito dalla Strategia di preparazione all'invecchiamento 2018 - 2022, il cui scopo è quello di formulare un approccio strategico per preparare la società all'invecchiamento, che è intrinsecamente un'agenda trasversale, e quindi coinvolge vari settori della politica pubblica. Questo quadro dovrebbe rispondere non solo ai problemi che riguardano gli anziani di oggi, ma anche



	<p>formulare misure per preparare l'invecchiamento della società nel suo complesso, e quindi includere persone di tutte le età. È necessario rendersi conto che nella Repubblica Ceca vivono già numerose generazioni che presto entreranno nella terza età, e che dobbiamo prepararci sistematicamente alla vita in una società longeva.</p> <p>Dall'inizio del piano d'azione per l'invecchiamento positivo, i programmi creati si sono sempre concentrati su una delle aree di sviluppo degli anziani: 2014 - mantenimento e supporto della salute mentale e fisica; 2015 - mantenimento e supporto dell'indipendenza degli anziani; 2016 - rafforzamento e supporto dei contatti sociali e sperimentazione di emozioni positive; 2017 - aumento della protezione della sicurezza fisica e mentale degli anziani; e 2018 - art.</p>
Principali risultati	<p>Il progetto ha due diversi gruppi target: studenti e anziani. L'obiettivo del progetto è quello di creare un corso per l'educazione, in cui ci sia un'interazione tra di loro. La giovane generazione trasmetterà le sue conoscenze agli anziani. Gli studenti avranno il ruolo di docenti e assistenti. Gli insegnanti delle scuole superiori creano programmi educativi per gli anziani.</p>
Materiali	<p>https://univ.cz/dalsi-vzdelavani-skol/vzdelavani-dospelych http://www.nuv.cz/senior http://www.nuv.cz/senior-50</p>
Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive	<p>https://icv.mendelu.cz/u3v/30985-mezinarodni-projekt-idemasap-50plus</p>
Progetti simili	<p>https://www.esfcr.cz/projekty-oplzz/-/asset_publisher/0vxsQYRpZsom/content/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-?inheritRedirect=false</p>

Utilizzare l'esperienza della "generazione d'argento"	
Settore di attuazione	Disoccupazione delle persone over 50, scambio di esperienze
Paese/i	Repubblica Ceca, Germania, Austria, Slovacchia
Metodologia	Competenze trasversali, lingue, ecc.
Data di implementazione	Da 2/4/2012 a 31/3/2014
Breve descrizione	<p>L'obiettivo principale del progetto era lo scambio di esperienze e il trasferimento di buone pratiche per risolvere l'alta disoccupazione delle persone oltre i 50 anni, causata da restrizioni in termini di età, salute, conoscenza e allo stesso tempo barriere ingiustificate da parte dei datori di lavoro. Le persone di questa categoria affrontano una serie di problemi e ostacoli, e sono anche le più vulnerabili alla disoccupazione. Quando le pratiche cambiano e le aziende</p>



	ristrutturano, queste persone sono le prime a perdere il lavoro. Inoltre, una volta che ritrovano il lavoro, affrontano molti ostacoli dovuti principalmente alla loro età.
Principali risultati	<p>Il progetto aveva molti gruppi target diversi: Ufficio del lavoro della Repubblica Ceca, istituzioni di ricerca e istruzione, datori di lavoro. Poiché grazie alle misure innovative recentemente introdotte, esse possono avere un effetto indiretto sui disoccupati over 50. Lo scopo delle attività del progetto era quello di fornire al gruppo target di organizzazioni una visione completa della questione, anche attraverso esempi di buone pratiche dall'estero, e quindi contribuire a influenzare positivamente lo sviluppo della situazione della disoccupazione. L'obiettivo parziale del progetto era quello di insegnare agli attori chiave nella Repubblica Ceca a lavorare efficacemente con le persone over 50 nel mercato del lavoro, in modo da poter sfruttare appieno il loro potenziale e consentire loro di rimanere nel mondo del lavoro. Questi obiettivi dovevano essere raggiunti attraverso il trasferimento di procedure e approcci collaudati dall'estero e lo sviluppo congiunto di prodotti adatti alle condizioni della Repubblica Ceca. Gli obiettivi parziali erano di sviluppare un'analisi degli approcci in tre paesi europei (Germania, Austria, Slovacchia) e di formulare raccomandazioni e metodologie per gli attori chiave nella Repubblica Ceca.</p>
Materiali	https://www.esfcr.cz/projekty-oplzz/-/asset_publisher/0vxsQYRpZsom/content/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-?inheritRedirect=false
Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive	http://www.damaco.cz/vyuziti-zkusenosti-stribrne-generace-020/
Progetti simili	https://www.aivd.cz/ https://www.adoma-os.cz/projekt-50/

6.2 Svezia

E-mprove(r)	
Settore di attuazione	Disoccupazione delle persone over 50, scambio di esperienze
Paese/i	Spagna, Italia, Svezia, Polonia
Metodologia	Imparare facendo, progetti personali per sviluppare le competenze informatiche, sviluppo del business plan
Data di implementazione	Da 2016-10-01 a 2019-05-31



Breve descrizione	<p>L'obiettivo principale del progetto E-mprove(r), finanziato dal programma Erasmus+, era quello di sviluppare un corso on-line per formatori e insegnanti di competenze informatiche nel business che lavorano con gli studenti adulti. I materiali e i moduli del corso aiutano gli insegnanti a usare diversi metodi per ispirare e mettere in grado gli studenti adulti di acquisire competenze informatiche e familiarizzare con i concetti di base necessari per lavorare con le piattaforme web di oggi e le imprese on-line.</p> <p>Le competenze informatiche e il pensiero imprenditoriale sono importanti praticamente in qualsiasi sfera dell'economia di oggi, poiché è possibile raggiungere una gamma molto più ampia di potenziali clienti per le aziende di tutte le dimensioni, anche per quelle più piccole, nel proprio paese e/o all'estero. Molte aziende e organizzazioni sono desiderose di sfruttare questa possibilità e apprezzano i membri del personale in grado di contribuire con le loro conoscenze e competenze per sviluppare ulteriormente questo settore. Con l'aiuto degli strumenti del progetto, gli studenti possono testare se stessi su quale livello sono e quali competenze hanno probabilmente bisogno di acquisire. A parte i materiali teorici da studiare, la stesura di un business plan on-line in un ambiente facilitato, agli studenti viene offerta la possibilità di acquisire esperienza pratica seguendo le istruzioni passo dopo passo nella creazione e gestione di negozi web utilizzando diverse piattaforme e sistemi di pagamento.</p>
Principali risultati	<p>Il progetto aveva due diversi gruppi target: insegnanti/formatori e studenti.</p> <p>Insegnanti: 80 formatori dei paesi partecipanti e delle organizzazioni cooperanti hanno preso parte alle attività del corso in presenza e online e hanno ricevuto un certificato di partecipazione. Hanno fornito un prezioso feedback per migliorare i materiali del corso e hanno aggiornato le loro conoscenze e competenze per mettere in grado i loro studenti di integrare le loro conoscenze e competenze in diversi settori con competenze informatiche e pensiero imprenditoriale.</p> <p>Studenti provenienti da diverse aree: 240 studenti hanno partecipato ai corsi tenuti dai formatori del progetto durante il periodo del progetto.</p> <p>Tutti gli strumenti del progetto sviluppati sono disponibili e i moduli sono utilizzati dalle organizzazioni partecipanti per integrare i loro corsi con le competenze informatiche e i moduli imprenditoriali.</p>
Materiali	www.svefi.net/e-mprover



Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive	https://emprover.inerciadigital.com http://167.99.83.198/
-----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.3 Ungheria

Laboratorio di vita benessere Nagykovácsi	
Settore di attuazione	Disoccupazione delle persone over 50, scambio di esperienze
Paese/i	Ungheria
Metodologia	Living lab
Data di implementazione	Dal 2010 ad oggi
Breve descrizione	<p>Nel 2010 TREBAG ha creato il Well-being Living Lab a Nagykovácsi, che è diventato membro della rete europea dei Living Labs (EnoLL) nel 2011. Il Living Lab si basa sui risultati di numerosi progetti educativi nazionali ed europei e sulle attività di R&S costruite sul know-how di TREBAG.</p> <p>I Living Labs sono definiti come ecosistemi di innovazione aperti e centrati sull'utente, basati su un approccio sistematico di co-creazione dell'utente, che integrano i processi di ricerca e innovazione in comunità e ambienti di vita reale. I LL operano come intermediari tra cittadini, organizzazioni di ricerca, aziende, città e regioni per la co-creazione di valore comune.</p> <p>Nell'ambito delle attività del Nagykovácsi Well-being Living Lab è stata data particolare attenzione al coinvolgimento e al benessere degli adulti più anziani. Progetti speciali per le persone over 50 sono stati avviati e portati avanti con il coinvolgimento dei cittadini più anziani. Sono stati inclusi programmi di impegno civico, fitness fisico e mentale, programmi culturali e vari programmi di apprendimento. Per raggiungere i suoi obiettivi e perseguire il massimo impatto, il Living Lab collabora con molti attori regionali e locali, tra cui il Comune di Nagykovácsi, le organizzazioni sportive e giovanili locali e le scuole pubbliche e professionali, nonché il mondo degli affari.</p>
Principali risultati	Il principale gruppo target del living lab è vario. I punti focali principali sono le famiglie, i giovani e gli anziani. Le persone anziane includono sia quelle attive sul mercato del lavoro che quelle già in pensione.
Materiali	http://trebag.hu/living_lab



Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive	https://enoll.org/
Progetti simili	www.kifli.eu http://www.menta.uma.es/

6.4 Italia

Migliorare i servizi di assistenza personale attraverso le TIC	
Settore di attuazione	Educazione degli adulti
Paese/i	Marche, Italia
Metodologia	Formazione sul lavoro, ICT
Data di implementazione	Dal 2012 al 2014
Breve descrizione	Formazione per adulti over 50, attivi e che lavorano nei servizi di assistenza personale per migliorare le loro competenze, know-how e soft skills nell'erogazione dei servizi, integrando soluzioni ICT (tramite PC, tablet, smartphone, ecc.) a metodi e tecniche di intervento tradizionali
Principali risultati	Gli obiettivi principali del progetto erano: <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare la qualità del servizio • Integrare le TIC nei servizi tradizionali

Migliorare il lavoro di squadra nei servizi di assistenza sanitaria e personale	
Settore di attuazione	Educazione degli adulti
Paese/i	Marche, Italia
Metodologia	Formazione sul lavoro, soft skills, teamwork
Data di implementazione	2017
Breve descrizione	Formazione per adulti over 50, attivi e che lavorano nei servizi di assistenza alla persona per migliorare le loro competenze, know-how e soft skills nell'erogazione dei servizi, sviluppando metodologie e pratiche di lavoro in team (medici, infermieri, terapisti della riabilitazione, assistenza sociale, assistenza formale e informale) e integrandole con tecniche e procedure consolidate



Principali risultati	<p>Gli obiettivi principali del progetto erano:</p> <ul style="list-style-type: none">• Migliorare la qualità del servizio• Ridurre gli errori attraverso il lavoro di squadra
----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Prepararsi all'internazionalizzazione	
Settore di attuazione	Educazione degli adulti
Paese/i	Marche, Italia
Metodologia	Formazione sul lavoro, ICT, lingue straniere
Data di implementazione	Dal 2016 al 2018
Breve descrizione	Formazione per adulti over 50 attivi e che lavorano nel settore del trasporto e della logistica (gestione del magazzino) per migliorare le loro competenze, know-how e soft skills nella gestione dei servizi aziendali in una situazione di cambiamento nel trasporto, stoccaggio, logistica delle merci e materiali in entrata e in uscita
Principali risultati	<p>Gli obiettivi principali del progetto erano:</p> <ul style="list-style-type: none">• Migliorare la qualità del servizio• Passare dall'orientamento locale all'orientamento globale

Come migliorare l'internazionalizzazione	
Settore di attuazione	Educazione degli adulti
Paese/i	Marche, Italia
Metodologia	Formazione sul lavoro, ICT, lingue straniere
Data di implementazione	Dal 2016 al 2018
Breve descrizione	Formazione per adulti over 50 attivi e che lavorano in lavori di Front Office all'interno di PMI orientate all'internazionalizzazione, per migliorare le loro competenze, know-how e soft-skills (ICT, lingue straniere, comunicazione, reporting, ecc.) nella fornitura di servizi ai clienti interni ed esterni



Principali risultati	<p>Gli obiettivi principali del progetto erano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare la qualità del servizio • Scalare le dimensioni dell'azienda • Separare il front-office e il back-office • Integrare nelle catene di fornitura
----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Introduzione alla facilitazione delle riunioni	
Settore di attuazione	Educazione degli adulti
Paese/i	Marche, Italia
Metodologia	Presentazioni, gioco di ruolo
Data di implementazione	Dal 1999 al 2001
Breve descrizione	Formazione per adulti over 50 attivi e che lavorano nell'amministrazione condominiale, per introdurli alle tecniche di facilitazione attraverso il gioco di ruolo, per una migliore gestione dei conflitti durante le riunioni condominiali
Principali risultati	<p>Gli obiettivi principali del progetto erano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare l'abilità degli amministratori di condominio nel facilitare le riunioni • Introduzione alla gestione dei conflitti, all'ascolto attivo e alla comunicazione non violenta

6.5 Spagna

Speak-app: abilità di comunicazione orale per adulti in lingua straniera	
Settore di attuazione	Educazione degli adulti
Paese/i	Spagna, Portogallo, Austria, Regno Unito
Metodologia	Metodologia andragogica e apprendimento autentico
Data di implementazione	Dal 01/09/2017 al 30/08/2019
Breve descrizione	Il progetto Speak-app, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+, aveva come obiettivo principale quello di creare un corso



	<p>online per insegnanti e formatori di lingue straniere per studenti adulti su metodologie specifiche per promuovere lo sviluppo delle capacità di comunicazione nelle lingue straniere.</p> <p>Il corso online è stato integrato con un'applicazione per praticare la lingua che stanno imparando con i madrelingua. Diverse ricerche documentano che l'uso della lingua in situazioni di vita reale migliora e motiva gli studenti a continuare l'apprendimento. Gli studenti sono abbinati in base al loro livello linguistico e ai loro interessi personali per aiutarli a trovare argomenti per le conversazioni.</p>
Principali risultati	<p>Il progetto aveva due diversi gruppi target: insegnanti/formatori e studenti.</p> <p>Insegnanti: 150 insegnanti di tutta Europa hanno partecipato al corso online e hanno ricevuto un diploma di completamento. Hanno aggiornato le loro conoscenze e competenze per motivare i loro studenti a continuare ad imparare.</p> <p>Studenti di lingue straniere: 170 studenti di lingue straniere sono registrati nell'app per incontrare studenti con un livello di lingua e interessi simili.</p> <p>Tutti gli strumenti sono disponibili e funzionanti</p>
Materiali	http://www.speakapp.eu/
Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive	https://app.speakapp.eu/
Progetti simili	App Tandem: https://www.tandem.net/es

6.6 Grecia

Progetto di apprendimento SLOW	
Settore di attuazione	Un progetto Erasmus+ che mira a formare formatori IT sulle competenze speciali necessarie per insegnare agli adulti
Paese/i	Grecia, Slovenia, Spagna, Danimarca
Metodologia	Sviluppo delle capacità, formazione e scambio di buone pratiche
Data di implementazione	Dal 2019 ad oggi
Breve descrizione	I principali obiettivi del progetto sono:



	<ul style="list-style-type: none"> • Migliore comprensione delle aspettative e dei bisogni dei senior negli ambienti di apprendimento, concentrandosi sulla formazione IT; • Migliore conoscenza e uso degli strumenti pedagogici e delle nuove tecnologie nell'educazione dei senior; • Scambio di buone pratiche tra i partner; • Creare le basi teoriche di base per l'implementazione dell'educazione all'IT per i senior; • Conoscere i senior come un gruppo estremamente diversificato di discenti adulti per i quali l'educazione viene preparata secondo i loro bisogni e per loro
Principali risultati	<ul style="list-style-type: none"> - Compendio di pratiche e strumenti innovativi ed efficaci esistenti nell'insegnamento della tecnologia agli anziani - Profilo professionale dei formatori IT di anziani - Programma di formazione per formatori IT - Video per condividere le esperienze di successo di insegnanti e senior
Materiali	https://mailchi.mp/df7a7b0d48be/2nd-slowlearning-newsletter
Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive	https://slowlearning.eu/slowlearning-project-for-seniors/
Progetti simili	/

50 και Ελλάς (Grecia over 50): Accesso al mondo digitale	
Settore di attuazione	Un libro per insegnare l'uso di tablet e smartphone agli anziani con uno stile semplice e molte immagini e spiegazioni
Paese/i	Atene, Grecia
Metodologia	Materiale educativo sotto forma di libro
Data di implementazione	Dal 2012 ad oggi
Breve descrizione	L'obiettivo è quello di familiarizzare gli anziani con l'uso della tecnologia digitale al fine di rendere la loro vita quotidiana migliore e più facile. Più specificamente, viene insegnato loro come utilizzare tablet e dispositivi intelligenti, per navigare in Internet (web), per utilizzare i social media (Social Media) e altre applicazioni utili (ad esempio note, e-mail, mappe di Google), ecc.
Principali risultati	Più di 7.500 persone hanno partecipato al programma dal 2012 ad oggi
Materiali	



	Un capitolo del libro può essere consultato qui: https://www.50plus.gr/wp-content/uploads/2020/05/M2-book-Kef-04-051-056-2018.pdf
Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive	L'intero libro è accessibile gratuitamente per i membri di 50+ Ελλάς (Grecia over 50). L'iscrizione costa 15 euro all'anno: https://www.50plus.gr/%ce%b3%ce%af%ce%bd%ce%b5-%ce%bc%ce%ad%ce%bb%ce%bf%cf%82/
Progetti simili	-

6.7 Lituania

Training Centre PRO (mokymaiPRO.lt)	
Settore di attuazione	Educazione degli adulti
Paese/i	La Lituania e tutti i paesi stranieri dove vivono i migranti lituani
Metodologia	Apprendimento online, apprendimento permanente
Data di implementazione	Dal 2010 ad oggi
Breve descrizione	<p>Il Training Center PRO offre dal 2010 vari tipi di corsi, come amministrazione, contabilità e finanze, gestione del personale e delle vendite, marketing, archiviazione, psicologia e molti altri.</p> <p>Il progresso tecnologico permette al Training Center PRO di fornire formazione a distanza in tutta la Lituania e all'estero. I corsi di formazione in aula sono stati organizzati nelle più grandi città lituane, e la formazione a distanza è scelta volentieri non solo dai residenti di tutte le città lituane, ma anche dagli espatriati lituani che vivono in Grecia, Inghilterra, Norvegia, USA e altri paesi.</p> <p>Tutti i materiali di formazione sono forniti in modo concentrato e facile da capire, i quiz sono interattivi, in alcuni corsi i video sono forniti come illustrazione del materiale. La formazione è accessibile più rapidamente (anche in meno di un'ora), in qualsiasi luogo del mondo in qualsiasi momento, l'unico requisito è internet e il computer.</p>



Principali risultati	<p>Monitorando il mercato dei servizi di formazione e rispondendo alle esigenze degli utenti, il Training Centre PRO offre la formazione pratica più rilevante fino ad oggi, focalizzata sulle esigenze del mercato.</p> <p>I moderni strumenti di e-learning danno l'opportunità di raggiungere le persone in tutto il paese e anche oltre i suoi confini. Non ci sono limiti di età per i partecipanti alle formazioni in aula o a distanza - sia i giovani che gli anziani sono i benvenuti nelle formazioni del Training Center PRO.</p> <p>Circa 500 studenti ogni anno frequentano i corsi e-learning su www.mokymapro.it</p>
Materiali	http://mokymapro.it/
Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive	https://www.facebook.com/mokymapro
Progetti simili	Coursera.org - una piattaforma internazionale di apprendimento, che offre MOOS (Massive Open Online Courses), così come certificazioni e lauree in diverse materie

“Feeling younger by getting older (FYGO)” : Sentirsi più giovani invecchiando	
Settore di attuazione	Progetto di partenariato per l'apprendimento permanente Grundtvig
Paese/i	Italia, Turchia, Regno Unito, Paesi Bassi, Finlandia, Slovacchia, Repubblica Ceca, Romania, Polonia, Grecia, Lituania, Norvegia, Cipro, Bulgaria
Metodologia	Soft skills, invecchiamento attivo, apprendimento permanente
Data di implementazione	Dal 2012 al 2014
Breve descrizione	<p>Gli obiettivi principali del progetto "Sentirsi più giovani invecchiando" erano:</p> <p>1) collegare giovani e anziani attraverso l'apprendimento informale; 2) assicurare che la popolazione anziana sia meglio e continuamente integrata negli attuali eventi della vita culturale, sociale, politica, tecnologica o economica.</p> <p>I partner di 14 paesi diversi hanno organizzato visite di studio, creato linee guida per anziani per l'approccio alle risorse online e organizzato corsi di formazione ICT innovativi per i cittadini anziani. La missione finale del progetto è stata quella di sviluppare un portale Internet per la popolazione anziana per essere meglio e continuamente integrata.</p>



<p>Principali risultati</p>	<p>I principali obiettivi del progetto erano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • promuovere la creazione di una cultura dell'invecchiamento attivo come un processo che dura tutta la vita • assicurare che la popolazione in rapida crescita di persone che attualmente hanno più di 50 anni abbia opportunità di lavoro e di partecipazione attiva alla vita sociale e familiare, anche attraverso il volontariato, l'apprendimento permanente, l'espressione culturale e lo sport; • coinvolgere le giovani generazioni in queste attività. <p>Il progetto è stato premiato come progetto STAR dalla Commissione Europea.</p>
<p>Materiali</p>	<p>https://epale.ec.europa.eu/en/resource-centre/content/feeling-younger-getting-older-project-activity-reports</p>
<p>Fonti (libri, articoli, documenti, link) e/o risorse aggiuntive</p>	<p>https://www.facebook.com/FYGO-Feeling-Younger-by-Getting-Older-124027487780786/ https://emrbi.org/feeling-younger-by-getting-older/ https://epale.ec.europa.eu/en/blog/case-study-feeling-younger-getting-older-fygo</p>
<p>Progetti simili</p>	<p>L'Università della Terza Età - un'organizzazione indipendente e non governativa che lavora con persone anziane e disabili, considerando i loro bisogni e opportunità, così come le innovazioni di politica sociale e i cambiamenti di vita.</p>

7 Conclusioni

Il livello di disoccupazione delle persone over 50 è in preoccupante aumento e richiede un approccio innovativo. La ricerca condotta in ogni paese partner del progetto ha indicato le soft skills, le competenze digitali, la comunicazione e le competenze linguistiche come le competenze più importanti nell'attuale mercato del lavoro. Le principali barriere affrontate dai lavoratori over 50 registrate in tutti i paesi partner includono la mancanza di flessibilità, la resistenza ai cambiamenti e le difficoltà nel lavoro di squadra. Per educare i lavoratori adulti, sono necessari metodi di istruzione innovativi per soddisfare le loro esigenze, con un grande accento posto sulle nuove tecnologie come strumento di formazione, l'apprendimento personalizzato, così come l'apprendimento flessibile, l'apprendimento basato sulle competenze e sui problemi, l'e-learning, e la convalida delle competenze e delle conoscenze ottenute attraverso l'istruzione non formale. Al giorno d'oggi, le soft skills sono sempre più importanti e apprezzate nei posti di lavoro, tra



cui le capacità di comunicazione, il lavoro di squadra, la resilienza e la creatività sono le più ripetutamente menzionate negli annunci di lavoro. Inoltre, le qualifiche linguistiche (e specialmente l'inglese) sono sempre più vitali nel lavoro, il che rappresenta una sfida per un grande gruppo di cinquantenni. C'è bisogno di un nuovo approccio che fornisca formazione linguistica agli adulti, come l'apprendimento basato sul compito, l'apprendimento linguistico assistito dal computer o l'approccio comunicativo. Oltre a questo, le competenze ICT, sempre più cruciali nel mondo di oggi, devono essere insegnate ai lavoratori adulti in modo rapido e non tradizionale. Ci sono state molte iniziative e progetti condotti nei paesi dei partner del progetto da cui si possono trarre esempi per aiutare i lavoratori anziani ad adattarsi al mercato del lavoro che richiede nuovi tipi di competenze da parte dei dipendenti.

8 Bibliografia

[Lipmanowicz 2014] Lipmanowicz, McCandless, 2014, *The Surprising Power of Liberating Structures: Simple Rules to Unleash A Culture of Innovation*, Liberating Structures Press

[Kristiansen 2014] Kristiansen, Rasmussen, 2014, *Building a better business using the LEGO serious play method*, Hoboken, NJ: Wiley

[Laloux 2014] Laloux, 2014, *Reinventing Organizations: A Guide to Creating Organizations Inspired by the Next Stage in Human Consciousness: A Guide to Creating Organizations Inspired by the Next Stage of Human Consciousness*, Brussels, Belgium: Nelson Parker

[Burns 2002] Burns, 2002, *The Adult Learner at Work: The Challenges of Lifelong Education in the New Millennium*. 2nd edition, Crows Nest, NSW: Allen & Unwin