

Concetto di formazione modulare



Concetto di formazione modulare

Concetto di formazione modulare

Contenuti

Introduzione	2
Modulo 1 – Competenze in materia di media digitali	3
Panoramica del curriculum	4
Modulo 2 – Metodi e procedure	5
Panoramica del curriculum	6
Modulo 3 - Peer-to-Peer	14
Panoramica del curriculum	15
Addendum: Esempio di programma per un corso di formazione di 7 giorni.....	19



Erasmus+

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'OeAD-GmbH. Né l'Unione europea né l'OeAD-GmbH possono esserne ritenute responsabili.

Concetto di formazione modulare

Introduzione

Il concetto di formazione modulare "Simply Digi" mira a fornire agli insegnanti e ad altri professionisti dell'orientamento professionale le competenze necessarie per utilizzare con sicurezza i metodi di lavoro digitali. Uno degli obiettivi principali è quello di aumentare la motivazione e l'interesse degli studenti per l'orientamento professionale utilizzando gli strumenti digitali.



I partecipanti imparano a utilizzare vari strumenti digitali per creare piccoli progetti (scenari) che immergono gli studenti nel loro mondo digitale e li guidano nella fase di orientamento professionale. La formazione prevede la conoscenza e l'utilizzo di vari strumenti digitali dal punto di vista dell'utente e dello sviluppatore. Al termine della formazione, i partecipanti dovranno essere in grado di trasmettere le conoscenze acquisite ad altri professionisti dell'educazione come moltiplicatori.

Il concetto di formazione consiste in tre moduli. Ogni modulo comprende obiettivi di apprendimento specifici, contenuti e metodi orientati all'apprendimento interattivo e pratico.

Modulo 1 – Digital Media Literacy: sviluppa una comprensione e una valutazione di base delle proprie competenze digitali attraverso attività interattive e strumenti di valutazione digitale.

Modulo 2 – Metodi e procedure: fornisce una panoramica delle diverse categorie di strumenti digitali e delle loro applicazioni pratiche.

Modulo 3 – Peer-to-Peer: si concentra sullo sviluppo e sulla presentazione di scenari per applicare e trasmettere quanto appreso.

Questo concetto si basa sul modello di un seminario a blocchi di 12 ore. Si può anche trovare un adattamento per un corso di formazione di una settimana fino a 30 ore (vedi pagina 19). Questa versione estesa offre maggiori opportunità, in particolare per il lavoro di gruppo, l'apprendimento auto-organizzato, le attività pratiche e il consolidamento dei contenuti. L'obiettivo non è solo quello di fornire ai partecipanti le conoscenze necessarie, ma anche di renderli in grado di applicarle efficacemente nei rispettivi contesti professionali e di agire come moltiplicatori.

Gruppo target: La formazione è rivolta agli insegnanti delle scuole secondarie (compresi i centri di formazione), agli assistenti sociali, ai consulenti professionali, ai formatori e ai professionisti che operano nell'area della transizione dalla scuola al lavoro.

Concetto di formazione modulare

Modulo 1 – Competenze in materia di media digitali

Il modulo 1 del concetto di formazione "Simply Digi" inizia con un benvenuto in cui i partecipanti vengono accolti e vengono loro presentati un obiettivo comune e un progetto. L'attenzione si concentra sulla conoscenza reciproca e sulla costruzione di una dinamica di gruppo attraverso un round di familiarizzazione in cui i partecipanti interagiscono con il gioco creativo "Due bugie, una verità". Per promuovere l'interazione e il coinvolgimento si può utilizzare strumenti come Padlet.



Grazie a Simply Digi, ho potuto utilizzare presentazioni interattive e strumenti per esplorare la carriera, per introdurre gli studenti a una vasta gamma di mestieri e alle loro esigenze. Questi strumenti semplificano la visualizzazione dei loro percorsi di carriera.

Vanessa, BerufsFindungsBegleiterin,
Stiria

Il resto del modulo si concentra sull'autovalutazione delle competenze digitali. I partecipanti rispondono alle domande dello strumento di valutazione delle competenze digitali dell'Unione europea per ottenere un quadro del loro livello di competenze digitali. I risultati vengono poi discussi sotto forma di diagramma a ragnano per creare una panoramica dei vari punti di forza e delle potenziali debolezze.

I partecipanti riflettono poi sulle loro competenze digitali, che hanno precedentemente valutato da soli. L'obiettivo è comprendere chiaramente le

competenze digitali rilevanti, perché siano essenziali e come possano essere applicate. Sulla base dei risultati dell'autovalutazione, le competenze digitali vengono discusse, le questioni aperte vengono chiarite e, se necessario, vengono svolte esercitazioni pratiche. L'obiettivo è promuovere una comprensione pratica del digitale e l'applicabilità diretta degli strumenti digitali.

Il modulo 1 si conclude con un affaccio sul modulo 2 e una valutazione delle esperienze in corso. Nel complesso, il modulo fornisce una solida base per un'ulteriore esplorazione delle competenze digitali, con un approccio interattivo e orientato alla partecipazione.

Concetto di formazione modulare

Panoramica del curriculum

Blocco	Argomento	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento esemplare
1	Benvenuti	Sviluppo di un obiettivo comune Presentazione del progetto	Panoramica del corso di formazione e dei relativi moduli		
	Introduzione	Conoscere e conoscersi	Round introduttivo	Gioco: Due bugie, una verità	Padlet
	Competenze digitali - autovalutazione	Conoscere lo stato delle proprie competenze digitali.	Domande tratte dallo strumento di valutazione delle competenze digitali dell'Unione europea https://europa.eu/europass/de/europass-tools/test-your-digital-skills : I partecipanti rispondono alle domande, seguite da una breve discussione e da una panoramica dei risultati anonimizzati.	Autovalutazione delle competenze digitali; rispondere individualmente alle rispettive domande tramite dispositivi mobili.	Kahoot per creare una panoramica dei vari punti di forza e delle potenziali debolezze. In alternativa anche Mentimeter o Quizizz
55 min					
2	Competenze digitali - valutazione	Ottenere una panoramica delle competenze digitali rilevanti Chiarimento delle domande: cosa / perché importante / come	Le competenze digitali individuali vengono discusse e spiegate sulla base dei risultati dell'autovalutazione. A seconda del livello di conoscenza dei partecipanti, vengono chiarite le domande aperte.	Presentazione dei risultati e delle competenze digitali rilevanti selezionate	Prezi, in alternativa, PowerPoint
	Fine del modulo 1	Prospettiva	Fornire una prospettiva sui prossimi passi, valutazione		Mentimeter per un breve sondaggio d'opinione (ad es. nuvola di parole, sondaggio, ecc.)
45min					
100 minuti TOTALE (netto, senza pause)					

Concetto di formazione modulare

Modulo 2 – Metodi e procedure

Il modulo 2 del concetto di formazione "Simply Digi" nasce sulle basi del primo modulo e approfondisce la conoscenza degli strumenti digitali utilizzati nell'orientamento professionale. Inizialmente, i partecipanti vengono introdotti al modulo con un quiz interattivo utilizzando lo strumento Quizizz. Questo riscaldamento rinfresca i contenuti del Modulo 1 e coinvolge attivamente i partecipanti nel processo di apprendimento.



Vengono quindi presentate cinque categorie di strumenti digitali per fornire ai partecipanti una panoramica completa dell'ampia gamma di risorse digitali disponibili. L'introduzione mira a mostrare come questi strumenti possano essere utilizzati e combinati in diverse categorie per consentire ai partecipanti di selezionare rapidamente gli strumenti più adatti al loro lavoro quotidiano. La presentazione utilizza Mentimeter, che aggiunge un elemento interattivo chiedendo ai partecipanti quali strumenti conoscono già. Ciò incoraggia il coinvolgimento e il dialogo tra i partecipanti.

Per ogni categoria segue un blocco specifico: collaborazione e networking,

presentazione, gamification: quiz, gamification: giochi di apprendimento, video e animazione. Ogni blocco è composto da tre fasi: presentazione degli strumenti e delle loro possibili applicazioni, discussione dei vantaggi per insegnanti e studenti e una fase di prova pratica. Questa struttura garantisce che i partecipanti acquisiscano conoscenze teoriche sugli strumenti e sperimentino come utilizzarli provandoli direttamente. Questo approccio favorisce una comprensione profonda del funzionamento degli strumenti e del loro utilizzo in contesti educativi.

Il modulo 2 si conclude con il project work. In piccoli gruppi, i partecipanti applicano le conoscenze apprese sviluppando i loro progetti finalizzati all'utilizzo degli strumenti digitali. Questa fase di lavoro di gruppo promuove l'uso pratico degli strumenti, la collaborazione e l'uso creativo delle risorse digitali in contesti professionali. La successiva presentazione dei progetti e l'ottenimento di un feedback rappresentano una preziosa opportunità di riflessione e di ulteriore consolidamento delle competenze digitali.

Nel complesso, il modulo 2 si concentra fortemente sull'applicazione pratica degli strumenti digitali e promuove una comprensione completa delle competenze digitali attraverso una combinazione di introduzione teorica, elementi interattivi e lavori pratici a progetto.

Concetto di formazione modulare

Panoramica del curriculum

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
3	Riscaldamento	Aggiornamento	Ripetizione dei risultati di apprendimento del Modulo 1.	Gioco educativo: Quiz tramite telefono cellulare	Quizizz
	Presentazione delle cinque categorie di strumenti digitali	Ottenere una panoramica delle cinque diverse categorie di strumenti digitali	L'introduzione ha lo scopo di mostrare ai partecipanti l'ampia gamma di strumenti digitali e come possono utilizzarli o combinarli in diverse categorie. I partecipanti dovrebbero essere in grado di individuare rapidamente gli strumenti giusti per il loro lavoro quotidiano dalla vasta gamma offerta.	Presentazione Quali strumenti conoscono già i partecipanti? Assegnare i simboli (o i nomi) degli strumenti alle categorie utilizzando i "mentimetri"	Mentimeter/ Brainstorming
4	1. Collaborazione e networking	<ul style="list-style-type: none"> - Ottenere una panoramica degli strumenti digitali: I partecipanti comprendono la varietà e la portata degli strumenti digitali utilizzati in diversi contesti professionali ed educativi. - Categorizzazione degli strumenti digitali: I partecipanti imparano a 	1. panoramica degli strumenti digitali della categoria e delle possibili applicazioni	Presentazione: Strumenti Dimostrazione: Strumento esemplificativo per uno studio approfondito Esercizio pratico: provare individualmente uno strumento digitale	Prezi / PowerPoint / Strumento di esempio

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
		<p>classificare gli strumenti digitali per comprenderne meglio l'applicabilità e il funzionamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinazione di strumenti digitali: I partecipanti acquisiscono la capacità di combinare in modo creativo diversi strumenti digitali per risolvere in modo più efficace compiti educativi o professionali specifici. - Selezione degli strumenti digitali adatti: I partecipanti possono selezionare in modo rapido ed efficiente gli strumenti digitali più adatti alle loro esigenze lavorative quotidiane. 	<p>2. presentare i vantaggi che gli strumenti apportano a insegnanti e studenti nel rispettivo contesto di apprendimento, approfondendo l'esatta funzionalità di uno strumento di questa categoria</p> <hr/> <p>3. i partecipanti possono provare uno strumento esemplare e familiarizzare con l'interfaccia utente.</p>		
5	2. Presentazione	<ul style="list-style-type: none"> - Ottenere una panoramica degli strumenti digitali: I partecipanti comprendono la varietà e la portata degli strumenti digitali utilizzati in diversi contesti professionali ed educativi. - Categorizzazione degli strumenti digitali: I partecipanti imparano a 	<p>1. panoramica degli strumenti digitali della categoria e delle possibili applicazioni</p>	<p>Presentazione: Strumenti Dimostrazione: Strumento esemplificativo per uno studio approfondito Esercizio pratico: provare individualmente uno strumento digitale</p>	<p>Prezi / PowerPoint / Strumento di esempio</p>

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
		<p>classificare gli strumenti digitali per comprenderne meglio l'applicabilità e le funzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinazione di strumenti digitali: I partecipanti acquisiscono la capacità di combinare in modo creativo diversi strumenti digitali per risolvere in modo più efficace compiti educativi o professionali specifici. - Selezione degli strumenti digitali adatti: I partecipanti possono selezionare in modo rapido ed efficiente gli strumenti digitali più adatti alle loro esigenze lavorative quotidiane. 	<p>2. presentare i vantaggi che gli strumenti apportano a insegnanti e studenti nel rispettivo contesto di apprendimento, approfondendo l'esatta funzionalità di uno strumento di questa categoria</p> <hr/> <p>3. i partecipanti possono provare uno strumento esemplare e familiarizzare con l'interfaccia utente.</p>		
120 min					
6	3. Gamification: Quiz	<ul style="list-style-type: none"> - Ottenere una panoramica degli strumenti digitali: I partecipanti comprendono la varietà e la portata degli strumenti digitali utilizzati in diversi contesti professionali ed educativi. - Categorizzazione degli strumenti digitali: I partecipanti imparano a 	<p>1. panoramica degli strumenti digitali della categoria e delle possibili applicazioni</p>	<p>Presentazione: Strumenti Dimostrazione: Strumento esemplificativo per uno studio approfondito Esercizio pratico: provare individualmente uno strumento digitale</p>	<p>Prezi / PowerPoint / Strumento di esempio</p>

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
		<p>classificare gli strumenti digitali per comprenderne meglio l'applicabilità e le funzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinazione di strumenti digitali: I partecipanti acquisiscono la capacità di combinare in modo creativo diversi strumenti digitali per risolvere in modo più efficace compiti educativi o professionali specifici. - Selezione degli strumenti digitali adatti: I partecipanti possono selezionare in modo rapido ed efficiente gli strumenti digitali più adatti alle loro esigenze lavorative quotidiane. 	<p>2. presentare i vantaggi che gli strumenti apportano a insegnanti e studenti nel rispettivo contesto di apprendimento, approfondendo l'esatta funzionalità di uno strumento di questa categoria</p> <hr/> <p>3. i partecipanti possono provare uno strumento esemplare e familiarizzare con l'interfaccia utente.</p>		
7	4. Gamification: giochi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - Ottenere una panoramica degli strumenti digitali: I partecipanti comprendono la varietà e la portata degli strumenti digitali utilizzati in diversi contesti professionali ed educativi. - Categorizzazione degli strumenti digitali: I partecipanti imparano a 	1. panoramica degli strumenti digitali della categoria e delle possibili applicazioni	<p>Presentazione: Strumenti</p> <p>Dimostrazione: Strumento esemplificativo per uno studio approfondito</p> <p>Esercizio pratico: provare individualmente uno strumento digitale</p>	Prezi / PowerPoint / Strumento di esempio

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
		<p>classificare gli strumenti digitali per comprenderne meglio l'applicabilità e le funzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinazione di strumenti digitali: I partecipanti acquisiscono la capacità di combinare in modo creativo diversi strumenti digitali per risolvere in modo più efficace compiti educativi o professionali specifici. - Selezione degli strumenti digitali adatti: I partecipanti possono selezionare in modo rapido ed efficiente gli strumenti digitali più adatti alle loro esigenze lavorative quotidiane. 	<p>2. presentare i vantaggi che gli strumenti apportano a insegnanti e studenti nel rispettivo contesto di apprendimento, approfondendo l'esatta funzionalità di uno strumento di questa categoria</p> <hr/> <p>3. i partecipanti possono provare uno strumento esemplare e familiarizzare con l'interfaccia utente.</p>		
8	5. Video e animazione	<ul style="list-style-type: none"> - Ottenere una panoramica degli strumenti digitali: I partecipanti comprendono la varietà e la portata degli strumenti digitali utilizzati in diversi contesti professionali ed educativi. - Categorizzazione degli strumenti digitali: I partecipanti imparano a 	<p>1. panoramica degli strumenti digitali della categoria e delle possibili applicazioni</p>	<p>Presentazione: Strumenti Dimostrazione: Strumento esemplificativo per uno studio approfondito Esercizio pratico: provare individualmente uno strumento digitale</p>	<p>Prezi / PowerPoint / Strumento di esempio</p>

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
		<p>classificare gli strumenti digitali per comprenderne meglio l'applicabilità e le funzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Combinazione di strumenti digitali: I partecipanti acquisiscono la capacità di combinare in modo creativo diversi strumenti digitali per risolvere in modo più efficace compiti educativi o professionali specifici. - Selezione degli strumenti digitali adatti: I partecipanti possono selezionare in modo rapido ed efficiente gli strumenti digitali più adatti alle loro esigenze lavorative quotidiane. 	<p>2. presentare i vantaggi che gli strumenti apportano a insegnanti e studenti nel rispettivo contesto di apprendimento, approfondendo l'esatta funzionalità di uno strumento di questa categoria</p>		
120 min					
9	Preparazione per il proprio progetto	Formare un piccolo gruppo (idealmente 2-3 persone)	I partecipanti utilizzano le competenze apprese per creare il loro piccolo progetto. In base alle cinque categorie, vengono divisi in cinque gruppi. I partecipanti con un contesto lavorativo simile dovrebbero lavorare insieme.	Lavoro in piccolo gruppo	
		I partecipanti hanno selezionato la categoria e lo strumento/gli strumenti	I partecipanti decidono una categoria. Lo strumento scelto può essere combinato con altri.	Lavoro in piccolo gruppo Chi gestisce il corso controlla la	

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
				categorizzazione in modo che si riesca a coprire tutte (o quasi) le categorie.	
	Sviluppo di un progetto proprio	Sviluppare nuove idee	Piccoli gruppi sviluppano un'idea comune per integrare professionalmente uno strumento digitale nel loro lavoro quotidiano.	Lavoro in piccolo gruppo	Schede di moderazione, penne, fogli A4 per appunti. Le categorie riassunte in un opuscolo per una migliore visione d'insieme
	Lavoro di gruppo, creazione di un proprio "progetto" utilizzando gli strumenti appresi.	<ul style="list-style-type: none"> - Mettere in pratica quanto appreso - I partecipanti hanno un'idea pratica di come possono utilizzare gli strumenti 	<p>Ogni piccolo gruppo sviluppa il proprio progetto nel miglior modo possibile utilizzando uno strumento digitale, idealmente legato al proprio contesto professionale.</p> <p>Ogni piccolo gruppo considera l'area di lavoro per la quale vorrebbe sviluppare uno strumento digitale e prepara l'idea in modo schematico. Si può implementare una prima versione con uno strumento digitale.</p>	Lavoro di gruppo/di partner	<p>Schede di moderazione, penne, fogli A4 per appunti.</p> <p>Le categorie riassunte in un opuscolo per una migliore visione d'insieme</p>
60 min					

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
10	Presentazione dei progetti	Presentazione dei risultati ad oggi	Ogni piccolo gruppo presenta i propri risultati e condivide le proprie esperienze.	Presentazione dei risultati	
	Domande e Feedback	<ul style="list-style-type: none"> - I contenuti sono stati trasmessi - È stata promossa la comprensione di quanto appreso - Atmosfera di apprendimento e partecipazione rafforzate 	Chiarire le domande aperte. Ottenere un feedback sul modulo 2.		ad es. Mentimeter per un breve sondaggio d'opinione (ad es. nuvola di parole, sondaggio, ecc.)
60 min					
360 minuti TOTALE (netto, senza pause)					

Concetto di formazione modulare

Modulo 3 - Peer-to-Peer

Il modulo 3 del concetto di formazione "Simply Digi" si basa sulle conoscenze e sulle competenze acquisite nei moduli precedenti. Si concentra sull'ulteriore sviluppo, applicazione e comunicazione di quanto appreso in un contesto peer-to-peer. L'obiettivo generale di questo modulo è quello di consentire ai partecipanti di approfondire le proprie competenze digitali e di metterle in pratica, nonché di trasmettere le proprie conoscenze ed esperienze ad altri.



All'inizio, i partecipanti ricevono una panoramica degli obiettivi e delle aspettative del Modulo 3 e riflettono sul contenuto del Modulo 2 per creare una solida base per i compiti successivi.

Ulteriore sviluppo del progetto

I partecipanti lavorano in tandem o in piccoli gruppi e si occupano di vari aspetti per sviluppare ulteriormente i loro progetti del Modulo 2. Considerano il contesto in cui verrà utilizzato lo strumento digitale, definiscono il gruppo target, discutono le competenze tecniche richieste agli utenti e stabiliscono gli obiettivi dell'applicazione. Si presta particolare attenzione a come lo strumento possa essere divertente per i giovani e supportarli nell'orientamento

professionale, nonché agli aspetti di sostenibilità degli scenari sviluppati.

Creazione di un esempio di "SimplyDigi" interattivo

Sulla base del loro scenario, i partecipanti sviluppano una versione digitale utilizzando gli strumenti che hanno imparato. Creano contenuti e progettano lo strumento in modo che altri partecipanti possano testarlo. L'obiettivo è applicare nella pratica quanto appreso, creando un esempio interattivo di "SimplyDigi" che illustri il processo di apprendimento e ne incoraggi l'ulteriore utilizzo e adattamento.

Presentazione e test tra pari

Gli altri partecipanti presentano e testano gli scenari appena sviluppati per ottenere un feedback diretto sull'esperienza dell'utente, sulla chiarezza dei contenuti e sull'efficacia dello strumento. Questo feedback è fondamentale per riflettere e migliorare ulteriormente i progetti.

Questo processo strutturato consente ai partecipanti di utilizzare gli strumenti digitali in modo creativo e mirato per scopi educativi e di agire come moltiplicatori in grado di trasmettere efficacemente le proprie conoscenze ed esperienze in materia di educazione digitale a colleghi e studenti.

Concetto di formazione modulare

Panoramica del curriculum

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
11	Modulo di riepilogo 2 Modulo 3 di Outlook	Panoramica del Modulo 3	Introduzione al Modulo 3 / Cosa ci si aspetta dai partecipanti in questo modulo? Proseguimento e consolidamento del progetto del Modulo 2	Conversazione	
	Ulteriore sviluppo del progetto in uno scenario (Simply Digi)	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere le possibili applicazioni: I partecipanti imparano a selezionare e utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali per diversi contesti di apprendimento e gruppi target. - Progettazione mirata: Sviluppano le competenze per progettare contenuti e strumenti che soddisfino le esigenze degli utenti e supportino il loro processo di apprendimento. - Garantire un impatto sostenibile: I partecipanti riconoscono l'importanza della fruibilità a lungo termine e degli effetti positivi dei loro progetti digitali. 	Fase 1: Esame dei seguenti requisiti <ul style="list-style-type: none"> - Contesto/setting di apprendimento: In quale contesto professionale o pedagogico (setting di apprendimento) gli strumenti digitali possono/devono essere utilizzati - Gruppo target: La determinazione degli utenti è essenziale per adattare la progettazione e i contenuti del progetto alle loro esigenze. - Competenze tecniche: Considerare quali competenze tecniche ci si aspetta dagli utenti per garantire l'accessibilità dello strumento. - Obiettivi dei giovani: I partecipanti fissano degli obiettivi per i giovani utenti, per valutare come lo strumento possa promuovere il loro orientamento e sviluppo professionale. - Motivazione e impegno: Si valuta come il nuovo "Simply Digi" possa essere progettato per aumentare l'interesse e il divertimento dei giovani. 	Lavoro in piccolo gruppo	Schede di moderazione, penne, fogli A4 per appunti.

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
			- Sostenibilità: L'impatto e i benefici a lungo termine dei progetti sono considerati per garantirne un'influenza duratura.		
12		Creare un esempio interattivo di "SimplyDigi"	<p>Fase 2: L'implementazione pratica e l'ulteriore sviluppo del progetto sono iniziati nel Modulo 2. I partecipanti utilizzano i requisiti e i contesti precedentemente definiti per sviluppare un'applicazione digitale concreta - il cosiddetto "SimplyDigi" - con gli strumenti digitali selezionati.</p> <p>Processo di sviluppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selezione degli strumenti digitali: Sulla base dei risultati e delle decisioni della fase 1, i partecipanti selezionano gli strumenti digitali specifici più adatti a raggiungere gli obiettivi del progetto e a rivolgersi efficacemente al gruppo target. - Creazione di contenuti propri: I partecipanti sviluppano e progettano contenuti su misura per le esigenze e gli interessi del loro gruppo target, tenendo conto delle competenze tecniche e degli obiettivi di apprendimento dei giovani utenti. 	Lavoro in piccolo gruppo	Quaderno, tablet, smartphone, schede di moderazione, penne, fogli A4 per appunti.

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
			- Progettazione del compito: Il compito deve essere informativo, interattivo e accattivante per promuovere il coinvolgimento e la motivazione del gruppo target. I partecipanti hanno sperimentato diversi approcci per presentare il contenuto digitale in modo vivace e facile da usare.		
120 min					
13	Presentazione dei nuovi scenari (SimplyDigi)	I partecipanti imparano a conoscere il nuovo scenario e gli strumenti utilizzati per realizzarlo.	Test tra pari: Il SimplyDigi sviluppato viene presentato in sessione plenaria in modo che gli altri partecipanti possano provare il Simply Digi (con lo strumento utilizzato).	Pitch (presentazione concise)	Smartphone, tablet, strumento digitale (a seconda dello scenario)
		I partecipanti testano lo scenario utilizzando lo strumento digitale fornito.	Test interattivo	Mani in pasta	
	Questo test fornisce un prezioso feedback sull'esperienza dell'utente, sulla comprensibilità dei contenuti e sull'efficacia dello strumento rispetto agli obiettivi di apprendimento prefissati.	Sebbene il completamento del SimplyDigi sia auspicabile, l'attenzione è rivolta al processo di apprendimento e alla capacità di implementare un feedback costruttivo.	Categorie di valutazione significative: Divertimento, trasferimento di conoscenze, realizzazione comprensibile, semplicità.	Ad esempio Kahoot, Mentimeter	
120 min					
14	Domande e Feedback	- I contenuti sono stati trasmessi	Chiarire le domande aperte (moduli 1-3). Ottenere un feedback sul modulo 3.	Domande e Feedback	es. Mentimeter per un breve sondaggio d'opinione (ad es.

Concetto di formazione modulare

Blocco	Argomento	Obiettivo di apprendimento	Contenuti	Metodo	Strumento/Materiale
		<ul style="list-style-type: none"> - È stata promossa la comprensione di quanto appreso - Atmosfera di apprendimento e partecipazione rafforzate 			nuvola di parole, sondaggio, ecc.)
	Valutazione	Valutazione	Valutazione anonima dell'intero corso di formazione	Questionario	Ad esempio, Easy-Feedback
30 min					
270 min TOTALE (netto, senza pause)					

Concetto di formazione modulare

Addendum: Esempio di programma per un corso di formazione di 7 giorni

Orario	Domenica	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato
9.00 – 10.30		Modulo 1 Competenze digitali	Modulo 2 Categorie & Strumenti	Lezioni apprese: Revisione & Consolidamento Moduli 1+2	Modulo 3 Peer-to-Peer Introduzione & Compiti Lavoro di gruppo	Modulo 3 Peer-to-Peer Lavoro di gruppo	Lezioni apprese: Riassunto
11.00 – 12.30							Valutazione & Feedback
Pausa pranzo							
13.30 – 15.00	Benvenuto Riscaldamento Introduzione al corso	Modulo 2 Categorie & Strumenti	Modulo 2 Categorie & Strumenti Lavoro di gruppo	Pomeriggio libero Visite	Modulo 3 Peer-to-Peer Lavoro di gruppo	Modulo 3 Peer-to-Peer Lavoro di gruppo	Conclusioni & Saluti
15.30 – 17.00	Team building						