



NEWSLETTER

01

Marzo  
2019

## IL PROGETTO

Digital Champions for Community Success ha l'obiettivo di creare un pacchetto di formazione per educatori, formatori e operatori che lavorano con adulti vulnerabili in diversi contesti.

Il "Training Package" avrà tre obiettivi principali:

1) Essere uno strumento di auto-apprendimento per educatori e formatori su come ideare e proporre strategie efficaci per incrementare le competenze informatiche di base degli adulti vulnerabili.

2) Sviluppare le competenze degli educatori nel lavorare con gruppi diversi di discenti, usando nuove tecnologie.

3) Diffondere una nuova metodologia di promozione dei "Digital Champions", discenti adulti che diventano punti di riferimento nelle loro comunità, aiutando e motivando i loro pari.



## In questo numero:

- ✓ L'idea del progetto
- ✓ Le pratiche in Europa
- ✓ Partner meeting e training nel North Yorkshire, UK.

## Da un'idea ad un progetto europeo...

Il progetto Digital Champions for Community Success unisce 5 partner da 4 diversi paesi europei con l'obiettivo di sviluppare una metodologia e strumenti didattici da mettere a disposizione di educatori, formatori e operatori che lavorano con adulti vulnerabili (disabili fisici o psichici) o in condizioni di svantaggio sociale (migranti, disoccupati, anziani).

Educatori e formatori impareranno a migliorare l'impatto del loro lavoro con le loro comunità di riferimento e di promuovere i "digital champions", che lavoreranno all'interno delle loro comunità supportando i loro pari.

In un'era di digitalizzazione di ogni aspetto della vita quotidiana, queste categorie di adulti rischiano di essere maggiormente isolati, dipendenti da aiuti esterni o semplicemente esclusi dalla partecipazione alla vita sociale.

Ovviamente il quadro non è del tutto catastrofico, esistono interventi per assistere gli adulti vulnerabili, ma sono ben lungi dall'essere adeguati.

Spesso l'approccio è quello di risolvere i loro bisogni immediati, invece di responsabilizzarli a risolvere i loro bisogni da soli e avere un senso di realizzazione.

Questo progetto è innovativo a diversi livelli:

- Educazione per adulti – nuovo approccio per migliorare l'apprendimento delle competenze digitali di base.

- Metodologia di apprendimento – la metodologia "Digital Champions for Community Success" può essere applicata a qualsiasi programma di formazione fornito da organizzazioni di supporto agli adulti vulnerabili.

- Contenuti – i moduli di auto-apprendimento offrono una modalità interattiva di esplorare questa nuova metodologia.

- Sviluppo delle competenze – dopo aver completato i moduli di auto-apprendimento, gli educatori avranno nuove competenze lavorative, ma soprattutto gli adulti vulnerabili avranno benefici dalla nuova metodologia.

- Accesso alle informazioni – gli adulti vulnerabili impareranno ad accedere a servizi online come online banking, servizi della Pubblica Amministrazione, ecc...

## I PARTNER DI PROGETTO:



Community Works

**A1 Community Works(UK)** è un'associazione non-profit che supporta attivamente le persone del North Yorkshire, dando loro la possibilità di diventare soggetti con un ruolo attivo nel controllare il loro futuro.



**edEUcation (UK)** è una società di consulenza in ambito educativo e formativo basata nel Nord Est dell'Inghilterra, con esperienza in metodologie di formazione degli adulti, in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, linguistiche e didattiche.



**Wisamar (DE)** è un istituto di formazione di Lipsia, Germania, che opera nell'educazione professionale e culturale per adulti in diverse aree: mercato del lavoro e integrazione sociale; educazione superiore; mobilità europea e consulenza alla mobilità.



Nessuno escluso.

**Les Cultures (IT)** è un'associazione non-profit che sviluppa progetti di integrazione socio-culturale e di tutela dei diritti per i migranti nel territorio della provincia di Lecco.



**Emphasys Centre (CY)** è un centro per la formazione informativa e la ricerca basato a Nicosia (Cipro).



## Le pratiche correnti nei paesi dei partner

In che modo le diverse pratiche di supporto degli adulti vulnerabili all'acquisizione di competenze informatiche sono comparabili nell'Unione europea?

Uno dei primi passi dello sviluppo del progetto è stato quello di condurre una ricerca di alcune delle buone pratiche che sono state sviluppate nei paesi coinvolti. I partner hanno identificato alcune iniziative interessanti che spesso avevano punti di contatto con alcuni degli aspetti del concetto di "Digital Champions".

L'idea di base del progetto è stata sviluppata nel Regno Unito, a partire da esperienze pre-esistenti e con il desiderio di ampliarne la portata e di diffondere la pratica in altri paesi europei. Nel Regno Unito il concetto di "Digital Champions" è stato sviluppato dalla Good Things Foundation e da Digital Unite. In questo contesto i Digital Champions sono classificati in tre categorie principali:

- Digital leaders, persone che si trovano in posizioni strategiche che comprendono il ruolo vitale dell'inclusione digitale nella trasformazione dei servizi;
- Embedded Digital Champions, persone che rivestono un ruolo specifico in un'organizzazione e che integrano l'inclusione digitale in quel ruolo;
- Community Digital Champions, la cui attività principale è quella di promuovere l'inclusione digitale.

Anche in Germania abbiamo identificato alcuni esempi interessanti. Digital Kompass è una piattaforma che offre risorse e materiali di auto-apprendimento per coloro che supportano gli anziani ad andare online.

Un altro progetto introduce il concetto del Dorfkümmerer: la formazione ad una persona di un villaggio remoto che supporterà poi i suoi vicini. Un progetto chiamato DigiDom incoraggia le piccole attività dei villaggi a diventare digital hubs locali, supportando i vicini nelle attività quotidiane da fare online.

In Italia ci sono sia centri pubblici per l'educazione degli adulti, sia associazioni non-profit che organizzano corsi di informatica per adulti vulnerabili, ma non è molto sviluppato il concetto di lavoro tra pari. Da sottolineare l'esperienza dell'associazione Informatici Senza Frontiere, che organizza corsi di informatica e che coinvolge professionisti dell'informatica nel supporto di persone in situazioni di vulnerabilità nell'affrontare le sfide digitali.

A Cipro ci sono iniziative offerte dalle autorità locali per garantire ai cittadini la possibilità di frequentare corsi di informatica, ma il concetto di "Digital Champions" è poco presente eccezion fatta per il progetto Grankit, che mette assieme nonni e nipoti per stimolare un passaggio di competenze intergenerazionale.

Da questa ricerca possiamo dire che nei paesi interessati è poco presente un concetto generale come quello delineato in questo progetto per fornire un supporto peer-to-peer tra gli adulti bisognosi. Il potenziale di questo progetto è dunque significativo.

## Kick-off meeting a Richmond (UK)

Il primo meeting della partnership si è svolto il 18 e 19 ottobre 2018 presso la sede di AI Community Works, a Richmond, North Yorkshire (UK). Il caldo benvenuto ha contribuito a creare un'atmosfera di lavoro positiva e allo sviluppo di molte idee.



I partner hanno discusso e finalizzato i documenti di gestione, creando la struttura per le comunicazioni, il controllo di qualità, la disseminazione e la valutazione di impatto da condurre durante l'implementazione delle attività di progetto. I partner hanno introdotto i soggetti della rete che saranno coinvolti e hanno spiegato le specificità dei contesti di lavoro.

Sono stati concordati i passaggi successivi: la ricerca sulle buone pratiche locali per costruire il Training Framework, che sarà la base per sviluppare i moduli di auto-apprendimento e i case studies di buone pratiche. Il lavoro sulla piattaforma che ospiterà i materiali inizierà dopo il meeting.



## Partner training a Richmond (UK)

Le attività di formazione per l'implementazione delle attività di progetto si sono svolte a Richmond tra il 19 e il 21 febbraio 2019. L'intenso lavoro sui contenuti è stato reso possibile dai contributi di ogni partner e ha condotto al training framework, base per i moduli di auto-apprendimento.

Modulo 1: presenterà le competenze digitali necessarie per muoversi nel mondo contemporanei. Saranno strutturate in base a livelli di abilità, prendendo in considerazione i corrispondenti livelli di alfabetizzazione, calcolo e le competenze trasversali.

Modulo 2: sarà centrato sulle competenze che un formatore di adulti vulnerabili deve avere o acquisire per migliorare la propria pratica di lavoro. Sarà anche presente una lista di strumenti disponibili online che possono essere usati nel lavoro.

Modulo 3: descriverà le buone pratiche per identificare un membro della comunità adatto a diventare "Digital champion". Sarà presente un approfondimento sulle strategie motivazionali e di sostegno al "Digital champion". Sarà inoltre preparato un manuale per supportare i "Digital champion" nel loro ruolo.

Nel prossimo meeting a Lecco (IT) saranno valutate le prime bozze dei moduli.



### RESTIAMO IN CONTATTO

email:

[andrea.panizza@lescultures.it](mailto:andrea.panizza@lescultures.it)

Facebook:

["Digital Champions for Community Success"](#)

Segui l'hashtag:

#EPlusDigitalChampions

Visita il sito internet:

[eplusdigitalchampions.weebly.com](http://eplusdigitalchampions.weebly.com)



### ERASMUS+

Erasmus+ è il programma dell'Unione Europea che supporta l'educazione, la formazione, la gioventù e lo sport in Europa. Con il suo budget 2014-2020 di 14,7 miliardi di euro, questo programma offrirà opportunità di studio, lavoro ed esperienze all'estero per oltre 4 milioni di cittadini europei.

Scopri di più:

<http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/>

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione rispecchia solo la visione dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi utilizzo possa essere fatto delle informazioni qui contenute.