



NEWSLETTER

02

Ottobre
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:

- ✓ Il training framework
- ✓ I moduli di autoapprendimento
- ✓ Il modulo 1 visto da vicino
- ✓ I case studies
- ✓ Il meeting di Lecco

Il training framework

Un lungo viaggio inizia sempre dal primo passo passo.

Il nostro primo passo è rappresentato dal **training framework**.

Ogni partner ha condotto un'analisi sulle buone prassi in atto nel proprio paese; questa ricerca ha costituito la base sulla quale, dopo il primo meeting a Richmond, abbiamo costruito il training framework del progetto, integrando l'innovativa metodologia "Digital Champions for Community Success".

Questo quadro di riferimento rappresenta il riferimento operativo per la creazione delle risorse formative.

Descrive la riflessione che sta dietro al contenuto e il processo di elaborazione di tutto l'Intellectual Output 2.

Ci sono 3 moduli che rappresentano i 3 argomenti principali collegati al focus del progetto:

- 1) Progettazione e attuazione di strategie efficaci per migliorare le competenze di base degli adulti vulnerabili
- 2) Sviluppo delle competenze degli educatori per affrontare gruppi diversificati di studenti adulti che fanno uso di nuove tecnologie
- 3) Adozione di una metodologia per la promozione dei "Digital Champions for Community Success"

Oltre a questi moduli, saranno sviluppati 8 case studies.

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.

I moduli di autoapprendimento

In base al nostro framework, saranno sviluppati 3 moduli di autoapprendimento:

- **Modulo 1:** illustrerà, in gruppi tematici, diverse competenze digitali necessarie per orientarsi nella vita di tutti i giorni. Saranno strutturate in base a livelli di difficoltà, prendendo in considerazione le necessarie competenze linguistiche, di calcolo e trasversali.
- **Modulo 2:** sarà focalizzato sulle competenze che un educatore che lavora con adulti vulnerabili dovrebbe avere o dovrebbe acquisire al fine di migliorare la pratica del suo lavoro. Includerà inoltre un catalogo di strumenti disponibili online utili per integrare le lezioni.
- **Modulo 3:** descriverà le migliori pratiche per identificare i membri adatti di una comunità per diventare "digital champions".

Fornirà una panoramica delle strategie motivazionali e di supporto per i campioni digitali. Un mini-manuale sarà preparato per i campioni digitali come supporto di prima mano nel loro nuovo ruolo.

I partner stanno completando il lavoro sul modulo 1 che sarà pronto a breve.

Tutti i moduli saranno accessibili per il download dal sito di progetto, così come attraverso uno strumento digitale di autoapprendimento.



Il modulo 1 visto da vicino

Quali sono le competenze digitali necessarie per vivere nel nostro mondo?

Abbiamo fatto un grande lavoro di brainstorming attorno a questa domanda e alla fine decidiamo di includere nel nostro modulo 1 i seguenti argomenti principali: Concetti di base e competenze quotidiane (conoscenza di base dell'hardware e del software essenziale per l'uso quotidiano), Essere sicuri e rispettare la legge online (tutto ciò di cui si ha bisogno per utilizzare il Web senza brutte sorprese!), Soluzione dei problemi (ricerca di soluzioni ai problemi utilizzando strumenti digitali e servizi online), Transazioni online (acquisto e vendita e gestione di transazioni online), Gestione di informazioni e contenuti (Trova, gestisci e archivia informazioni digitali e contenuti in modo sicuro), Comunicazione (comunicare, collaborare e condividere).

I case studies

Lo scopo dei case studies è mostrare come la tecnica dei "Digital Champions" possa essere applicata in diversi contesti europei con diversi tipi di discenti.

Ogni partner svilupperà 2 case studies, coprendo il maggior numero possibile di contesti per adulti vulnerabili.

In base ai diversi ambiti di attività, abbiamo condiviso la decisione che Wisamar si concentri su migranti, anziani e disoccupati poco qualificati;



Emphasys lavorerà sulle persone anziane e geograficamente isolate; Les Cultures su migranti e NEET; edEUcation e A1 si concentreranno su veterani, persone con differenze di apprendimento, disoccupati scarsamente qualificati e comunità geograficamente isolate.



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.



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).

Il meeting di Lecco



Les Cultures ha organizzato il secondo meeting internazionale a Lecco, Italia, il 27 e 28 maggio 2019. L'incontro è stato l'occasione per un aggiornamento generale sullo sviluppo del progetto e per la condivisione di idee e

opinioni sul lavoro che ciascun partner sta sviluppando sul modulo 1. Durante l'incontro è stata concordato l'impostazione del sito Web e la suddivisione dei casi di studio. Il prossimo incontro sarà ospitato a Lipsia il prossimo dicembre.



RESTIAMO IN CONTATTO

email:

andrea.panizza@lescultures.it

Facebook:

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

Segui l'hashtag:

#EPlusDigitalChampions

Visita il sito internet:

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.

