

“Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute ”

## INTRODUZIONE

La competenza digitale è essenziale per l'apprendimento, il lavoro e la partecipazione attiva nella società. Il processo di globalizzazione e l'ascesa di nuove tecnologie hanno rivoluzionato i nostri metodi di apprendimento e, quindi, il nostro sistema di insegnamento e di youth work deve subire una revisione accurata.

Al giorno d'oggi, i sistemi educativi non possono concentrarsi solo sui contenuti, poiché scadono molto velocemente. Inoltre, da allora dobbiamo educare gli studenti alle competenze digitali poiché saranno la chiave per sviluppare correttamente le opportunità di carriera nel mondo che li aspetta una volta che lasciano la scuola.

L'apprendimento online è l'istruzione che ha luogo su Internet. Viene spesso riferito come "e-learning" tra gli altri termini. Tuttavia, l'apprendimento online è solo uno tipo di "apprendimento a distanza" - il termine generico per qualsiasi apprendimento che ha luogo a distanza e non in una classe tradizionale.

Il manuale per l'apprendimento online nell'istruzione non formale fa parte di "Youth Online Learning Opportunities - Progetto YOLO" finanziato nell'ambito dell'azione chiave 2, Capacity Building nel settore della gioventù nell'ambito della finestra dei Balcani occidentali da parte della Commissione Europea, nell'ambito del programma Erasmus + Youth in Action.

Il manuale consiste in tre sezioni principali con diversi argomenti che sono interconnessi:

*I.* le principali forme di educazione non formale e gruppi target che verranno elaborate nella prima sezione,

*II.* tecnologie dell'informazione e della comunicazione (di seguito TIC) e in particolare l'e-learning che farà parte della seconda sezione del manuale e

*III.* competenza digitale e strumenti online nell'istruzione non formale che faranno parte dell'ultima sezione del manuale.

**Il manuale per l'apprendimento online nell'istruzione non formale** ha l'obiettivo di raccogliere tutti i nuovi strumenti che possono essere utilizzati per l'apprendimento online nell'ENF e nello Youth Work. Perciò,

il manuale informerà gli operatori giovanili, gli educatori e i formatori nell'ENF sui vari strumenti online esistenti e su come utilizzarli nel loro lavoro quotidiano con i giovani per un migliore processo di apprendimento e istruzione.

Crediamo che l'integrazione della tecnologia dell'informazione nell'istruzione e nello Youth work accelererà ulteriormente laddove l'apprendimento online diventerà parte integrante di qualsiasi educazione futura.

Ci auguriamo che il Manuale sia utile a tutti gli operatori giovanili, formatori ed educatori in ENF e che troveranno informazioni e strumenti utili che potrebbero supportare lo sviluppo personale e sociale dei giovani coinvolti nei loro programmi e attività nell'ambiente online.

**Dijana Puskar, NGO Iuventa**

## CONTENTS

### I PROGETTO YOLO KA2

Sul progetto Youth Online Learning Opportunities - YOLO.....//.....5

### I EDUCAZIONE NON FORMALE

Storia e definizione di Educazione Non Formale e distinzione da educazione formale e informale?.....7

Principali forme di educazione non formale e gruppi target.. 11

Riconoscimento e valorizzazione dell'Educazione Non Formale .....	11
ENF e YOLO.....	17

## **II TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (D'ORA IN POI TIC) E IN PARTICOLARE E-LEARNING**

E-learning nell'ambiente dell'Educazione Non Formale .....	18
Divario digitale, alfabetizzazione digitale ed Educazione Non Formale.....	19
Possibili difficoltà nell'adozione e nell'attuazione e-learning to Ols.....	20
Vantaggi dell'utilizzo di strumenti di e-learning .....	20

## **III DIGITAL COMPETENCE AND ONLINE TOOLS IN NFE**

Digital Competence Framework for Educators (Dig Comp E du).....	21
Cos'è il Digital Competence Framework for Citizens e perché è necessario? .....	22
Chi può usare digcomp? .....	23
Come funziona digcomp?.....	23
Strumenti Online e metodi per lo youth work digitale e apprendimento online nell'educazione non formale .....	24
Strumenti di comunicazione Online.....	24
Strumenti di pianificazione del lavoro.....	26
Strumenti di Gestione Documenti .....	27
Strumenti di Video Online .....	27
Creatori di Quiz Qline .....	27
Gli strumenti creativi – Creatori di Graphic Design, presentazione e Photo Editor .....	29
Applicazioni di brainstorming per team collaborativi .....	30

## **SUL PROGETTO**

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea, sotto il programma Erasmus + e durerà 24 mesi (15 dicembre 2018 - 14 dicembre 2020). Ventunesimo secolo ed evoluzione inarrestabile delle tecnologie hanno portato un nuovo ordine in tutte le sfere della società, compresa l'istruzione.

Lo sviluppo dell'e-learning è uno dei più in rapida espansione settori dell'istruzione e della formazione, anche quando si parla di educazione non formale e attività di formazione. Nello Youth Work, i nuovi strumenti sono costantemente necessari per stare al passo con i rapidi cambiamenti globali, sostenere la partecipazione dei giovani nella società, la cittadinanza attiva e a prevenire nuove forme di esclusione sociale.

Storicamente, gli operatori giovanili sono stati desiderosi di assorbire le nuove tendenze ma con le nuove TIC e strumenti online, il know-how di come utilizzare questi approcci innovativi non è facile da ottenere e

anche quando alcuni operatori giovanili hanno questo know-how, non è facile renderli popolari. Questo è il motivo per cui noi giovani lavoratori dobbiamo migliorare la conoscenza sull'uso creativo delle TIC e degli strumenti online nel nostro lavoro. Abbiamo bisogno di nuovi modi per lavorare con i giovani.

Lo scopo principale di questo progetto è costruire la capacità dell'organizzazione partner riguardo l'utilizzo di strumenti online nell'educazione non formale, migliorando la qualità dell'educazione non formale e dello Youth Work. Le attività di progetto svilupperanno gradualmente le capacità degli operatori giovanili, dei formatori e dei giovani leader dei paesi partner.

## SUL PROGETTO

### **Obiettivi:**

- ✓ *Esplorare modi di migliorare gli strumenti esistenti e crearne di nuovi per renderli più interattivi, esperienziali e adatti allo sviluppo di conoscenze, abilità, atteggiamenti e valori importanti nello Youth Work.*
- ✓ *Esplorare vantaggi e limiti dell'apprendimento online nel contesto della ENF*
- ✓ *Portare innovazione nell' Educazione Non Formale creando nuovi metodi, tecniche e strumenti concreti per l'apprendimento online*
- ✓ *Sviluppare le capacità di formatori, operatori giovanili, attivi nel campo della ENF della gioventù utilizzando strumenti di apprendimento online nell' Educazione Non Formale*

- ✓ Creare e realizzare corsi online a livello nazionale o internazionale.
- ✓ Creare un corso e-learning collegato alle priorità giovanili di ogni partner;

### **PARTNER DI PROGETTO:**

NGO Iuventa (Serbia)

Associazione TDM 2000 (Italia)

Beyond Barriers (Albania);

Blink Kosova (BETTER LIFE IN KOSOVA) (Kosovo);

Sal Fuera Elche (SAL FUERA ELX) (Spagna);

Youth and Civil Initiatives in the Rose Valley (Bulgaria);

Eesti People to People (Estonia)

SIEDAS SOCIAL INNOVATION AND ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT

ASSOCIATION (Slovacchia)

### **PIANO DI ATTIVITÀ**

- Creare l'identità visiva del progetto
- Creazione del sito web del progetto
- Ricerca
- Kick off meeting
- Seminario "Educazione Non Formale e TIC e strumenti web per l'istruzione non formale - dove siamo"
- Creazione di una piattaforma di apprendimento online
- Tavola rotonda - in ogni paese partner
- 2 ° seminario - Migliorare gli strumenti esistenti e creare nuovi strumenti online
- Corso di formazione per l'apprendimento online - Sviluppo delle capacità di eLearning / Introduzione a Moodle
- Attività locale: test di nuovi strumenti e maledizioni online
- Webinar - 4 webinar nazionali sull'argomento
- Manuale per l'apprendimento online nell'istruzione non formale
- Conferenza - apprendimento in linea e strumenti in linea con l'Educazione Non Formale
- Riunione di valutazione
- Promozione e diffusione

## **I EDUCAZIONE NON FORMALE**

### **1. Storia e definizione dell'educazione non formale**

L'educazione non formale è un concetto relativamente nuovo che risale al 1968 quando Coombs per primo ha iniziato a parlare dell'educazione non formale che emerge dalle lacune del fallimento formale sistema educativo.

Più tardi, nel 1974, gli educatori Coombs e Ahmed definirono la differenza tra educazione formale, non formale e informale affermando che: "**L'educazione formale** qui intesa, è naturalmente, l'educazione altamente istituzionalizzata, cronologicamente graduata e strutturata gerarchicamente in un "sistema educativo", che abbraccia la scuola primaria inferiore e i corsi superiori dell'università"

Mentre "**L'educazione non formale** ... è un'attività educativa organizzata, sistematica, svolta al di fuori del quadro del sistema formale per fornire tipi selezionati di apprendimento rivolti a particolari sotto-gruppi della popolazione, adulti e bambini (Coombs e Ahmed 1974: 8) "

L'uso delle parole "naturalmente" nella citazione per l'educazione formale mostra che si presumeva che tutti potessero riconoscere il sistema formale di istruzione, mentre l'educazione non formale è stata interpretata in modo diverso dai diversi paesi. Per alcuni, significava ogni programma educativo fornito dal Ministero dell'Istruzione al di fuori delle scuole e i college (ad es. Corsi di alfabetizzazione per adulti). Per altri, ha significato programmi educativi come corsi di formazione, forum di discussione, seminari forniti da organizzazioni non governative (ONG).

La definizione di educazione informale era più una descrizione dell'apprendimento informale affermando che:

"**L'educazione informale** qui intesa è il processo permanente attraverso il quale ogni persona acquisisce e accumula conoscenze, abilità, attitudini e intuizioni dalle esperienze quotidiane e dall'esposizione all'ambiente - a casa, al lavoro, giocando; dall'esempio e dagli atteggiamenti di familiari e amici; da viaggi, letture di giornali e libri; o ascoltando la radio o guardando film o la televisione. In generale, l'istruzione informale è disorganizzata e spesso non sistematica; eppure rappresenta la maggior parte dell'apprendimento totale della vita di qualsiasi persona, compreso anche quello di una persona altamente "scolarizzata" (Coombs e Ahmed 1974: 8). "

Tutte e tre le forme di istruzione contribuiscono al processo di apprendimento che dura tutta la vita, ciascuna con la sua importanza, vantaggi e svantaggi. Le tabelle seguenti mostrano una breve panoramica delle somiglianze e delle differenze delle tre forme di istruzione:

Al giorno d'oggi l'Educazione Non Formale e il suo apprendimento sono più strettamente legate al lavoro delle ONG, specialmente nel campo della gioventù. Poiché l'apprendimento non formale è un elemento chiave nel lavoro con i giovani, lo esamineremo più da vicino con i suoi principali vantaggi e svantaggi, i gruppi target e gli sviluppi. L'apprendimento non formale nelle attività giovanili è strutturato, pianificato e basato su obiettivi di apprendimento, supportato da un facilitatore o formatore. È intenzionale a nome del discente sebbene volontario, ecco perché possiamo dire che qualsiasi forma di scambio giovanili, corso di formazione o seminario con un'agenda predefinita con obiettivi di apprendimento è una sorta di educazione non formale.

I principi dell'apprendimento non formale nelle attività giovanili sono molteplici:

- il carattere volontario e spesso auto-organizzato dell'apprendimento;
- progettato per migliorare una serie di abilità e competenze;
- la motivazione intrinseca del discente;
- l'approccio partecipativo e centrato sul discente]
- lo stretto legame con le aspirazioni e gli interessi dei giovani;
- il carattere aperto, la struttura e la flessibilità dei programmi;
- il processo di valutazione diversificato con elementi di autovalutazione, valutazione collettiva / di gruppo senza giudicare il successo o il fallimento individuale dando allo studente il "diritto di commettere errori "e" imparare agendo e provando "]
- l'ambiente favorevole di formatori / facilitatori e / o operatori giovanili;
- la condivisione e la moltiplicazione dei risultati e il potenziale follow-up per ottenere di più beneficiari indiretti;

Le attività giovanili non formali mirano a coinvolgere sia passive che attive opportunità di apprendimento come definito dal Cono di apprendimento di Edgar Dale (1969) al fine di garantire un miglioramento sostenibile delle conoscenze, abilità e competenze.

Il corso di formazione non formale, il seminario e le agende di scambio di giovani contengono sessioni attentamente pianificate, logiche e orientate agli obiettivi di apprendimento, strutturate in modo aperto e flessibili e che potrebbero essere adattate in base alle esigenze dei partecipanti. Ciò contribuisce a sviluppare o migliorare le seguenti abilità, conoscenze e attitudini nei partecipanti, organizzatori e facilitatori:

## **2. Principali forme di educazione non formale e gruppi target**

Le attività di educazione non formale possono essere fornite da diversi attori ad una varietà di gruppi target. I fornitori di Educazione Non Formale possono essere sia strutture di educazione formale che agenti educativi non formali come ONG, centri culturali, agenzie di formazione per le risorse umane e aziende, ecc. Possono aver luogo attività di educazione non formale come corsi di formazione, seminari, forum di discussione o dibattiti sia offline che online. Gli scambi giovanili, tuttavia, sono più vantaggiosi se organizzati offline in modo che lo scambio di cultura e il coinvolgimento dell'apprendimento informale nel processo educativo non formale possa contribuire all'acquisizione di nuove conoscenze, abilità e competenze.

## **3. Riconoscimento dell'apprendimento non formale**

Sebbene molti partecipanti ad attività di educazione non formale affermino che ... "Ho imparato così tanto da questo corso di formazione" o "Ho imparato di più su questo argomento qui che durante i miei studi di educazione formale", c'è ancora una mancanza di comprensione dei benefici dell'educazione non formale. Questo è il motivo per cui è necessario rafforzare la consapevolezza delle persone e delle istituzioni chiave nella società, nel mondo degli affari e della politica e dei giovani stessi al fine di promuovere l'educazione non formale come parte integrante dell'apprendimento e per migliorare il suo riconoscimento politico, sociale e formale.

### **Riconoscimento politico:**

Il riconoscimento politico dei fornitori di Educazione Non Formale è il primo passo necessario. Le strutture politiche a tutti i livelli della società devono riconoscere l'importanza di coloro che forniscono Educazione Non Formale. I governi e le organizzazioni internazionali dovrebbero sostenere attivamente la ricerca sull'impatto che l' Educazione Non Formale gioca nello sviluppo sia dell'individuo che della società in generale. Il passo successivo è il necessario sostegno finanziario delle organizzazioni giovanili come dimostrazione del loro impegno. Ciò contribuirebbe a garantire la sostenibilità e lo sviluppo del settore delle ONG giovanili, principale fornitore di Educazione Non Formale.

### **Riconoscimento sociale:**

È importante che le istituzioni e gli individui a tutti i livelli della società inizino a cambiare e adattare le loro percezioni del valore della Educazione Non Formale e del lavoro con i giovani in generale. L'atteggiamento della società nei confronti dell'educazione deve cambiare da uno in cui l'educazione formale è valutata al di sopra dell'educazione non formale a uno in cui entrambe le forme di istruzione sono valutate allo stesso modo per i diversi attributi che offrono e per le varie abilità e benefici che portano ai giovani.

### **Riconoscimento formale:**

Gli sforzi principali verso il riconoscimento formale dell'apprendimento non formale sono stati compiuti con l'introduzione del certificato Youthpass nel 2006, che mirava a riconoscere l'apprendimento acquisito attraverso il programma Youth della Commissione Europea in quel momento. Youthpass prevede elementi di autovalutazione da parte dei partecipanti delle competenze chiave sviluppate o migliorate durante gli scambi giovanili, i corsi di formazione e il Servizio Volontario Europeo con una descrizione generale dell'attività non formale con i suoi scopi e obiettivi, le organizzazioni partner svolte dagli organizzatori.

Nel novembre 2005 la Commissione Europea ha adottato una proposta di raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Questa raccomandazione ha fornito per la prima volta uno strumento di riferimento europeo sulle competenze chiave di cui i giovani hanno bisogno per la vita adulta, per l'ulteriore apprendimento e la partecipazione attiva nella società. Il Quadro di Riferimento ha stabilito le seguenti otto competenze chiave, che sono state successivamente incorporate nel certificato Youthpass come elemento di autovalutazione:

**1. Comunicazione nella lingua madre:** la capacità di esprimere e interpretare pensieri, sentimenti e fatti in forma sia orale che scritta (ascoltare, parlare, leggere e scrivere) e di interagire linguisticamente in modo appropriato nell'intera gamma di contesti sociali e culturali - istruzione e formazione, lavoro, casa e tempo libero.

**2. Comunicazione in lingue straniere** - la capacità di comprendere, esprimere e interpretare pensieri, sentimenti e fatti sia in forma orale che scritta (ascolto, conversazione, lettura e scrittura) in una gamma appropriata di contesti sociali - lavoro, casa, tempo libero, istruzione e formazione - secondo i propri desideri o bisogni. La comunicazione nelle lingue straniere richiede anche abilità come la mediazione e la comprensione interculturale.

**3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia-** A. *La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero matematico al fine di risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Coinvolge, a diversi livelli, l'abilità e disponibilità a utilizzare il pensiero e la presentazione logici e spaziali (formule, modelli, costrutti, grafici, tabelle).*

B. *La competenza nella scienza si riferisce all'abilità e alla volontà di utilizzare l'insieme delle conoscenze e metodologie impiegate per spiegare il mondo naturale, al fine di identificare domande e trarre conclusioni basate su prove. La competenza in scienza e tecnologia implica la comprensione dei cambiamenti causati dall'attività umana e della responsabilità come singolo cittadino.*

**4. Competenza digitale:** -coinvolge l'uso sicuro e critico della tecnologia della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. È sostenuto dalle competenze di base delle TIC: l'uso dei computer per recuperare, valutare, archiviare, produrre, presentare e scambiare informazioni e per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

**5. Imparare ad apprendere** - la capacità di perseguire e persistere nell'apprendimento. Gli individui dovrebbero essere in grado di organizzare il proprio apprendimento, anche attraverso una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia individualmente che in gruppo. Include la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e delle proprie esigenze, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di gestire gli ostacoli per apprendere con successo. Significa acquisire, elaborare e assimilare nuove conoscenze e abilità, nonché cercare e utilizzare la guida. Imparare a imparare spinge gli studenti a costruire sull'apprendimento precedente e sulle esperienze di vita al fine di utilizzare e applicare conoscenze e abilità in una varietà di contesti: a casa, al lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono fondamentali per questa competenza.

**6. Competenze interpersonali, interculturali e sociali, competenza civica** - Queste competenze coprono tutte le forme di comportamento che forniscono agli individui le conoscenze e le abilità necessarie per partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, e in particolare in società sempre più diversificate, e per risolvere i conflitti ove necessario. La competenza civica consente agli individui di partecipare pienamente alla vita civica, sulla base della conoscenza dei concetti e delle strutture sociali e politiche e dell'impegno alla partecipazione attiva e democratica.

**7. Senso di iniziativa e imprenditorialità** - riferito alla capacità di un individuo di trasformare le idee in azioni. Comprende creatività, innovazione e assunzione di rischi, nonché la capacità di pianificare e gestire progetti al fine di raggiungere gli obiettivi. Ciò supporta tutti nella vita quotidiana a casa e nella società, i dipendenti nella consapevolezza del contesto del proprio lavoro e nella capacità di cogliere le opportunità, ed è una base per competenze e conoscenze più specifiche necessarie agli imprenditori che stabiliscono un'attività sociale o commerciale.

**8. Sensibilità ed espressione culturale** - apprezzamento dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in una vasta gamma di media, tra cui musica, arti dello spettacolo, letteratura e arti visive.

*Il quadro delle Competenze Chiave per l'apprendimento permanente è stato rivisto nel maggio 2018. Per Erasmus +, il nuovo quadro appare su tutti i progetti che sono stati inseriti nel database Youthpass il 20 agosto o successivamente. La modifica non interessa i progetti Erasmus + che sono stati inseriti nel database Youthpass prima di tale data, anche se i certificati vengono generati di nuovo in seguito. Le nuove competenze chiave compaiono anche su tutti i certificati Youthpass del programma Corpo Europeo di Solidarietà.*

<https://www.youthpass.eu/sk/help/faqs/keycompetences/>

### **Le Competenze Chiave riviste sono:**

- 1. Competenza multilingue** - La competenza multilingue è la capacità di usare lingue diverse per la comunicazione e di comprendere ed esprimere pensieri, sentimenti e fatti oralmente o per iscritto. Uno avrebbe bisogno di conoscere la grammatica e il vocabolario di una certa lingua. Anche la capacità di imparare una lingua in vari modi è importante. L'apprezzamento della diversità culturale e la curiosità per la comunicazione interculturale sono atteggiamenti legati a questa competenza.
- 2. Competenza personale, sociale e apprendere per apprendere** - La competenza personale, sociale e apprendere per apprendere è la capacità di apprendere ad apprendere, di gestire il proprio apprendimento e di riflettere su se stessi. Si tratta di gestione del tempo e delle informazioni. Le competenze sociali includono lavorare con gli altri in modo costruttivo e gestire i conflitti in modo solidale. Le competenze personali includono la resilienza, la capacità di affrontare l'incertezza e la complessità e di mostrare empatia. La capacità di supportare il benessere fisico ed emotivo è rilevante per questa area di competenza.
- 3. Competenza civica** - La competenza di civica è la capacità di agire come cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, basata sulla comprensione dei concetti sociali, economici, legali e politici, nonché sugli sviluppi globali e sulla sostenibilità.
- 4. Competenza imprenditoriale** - La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire in base alle opportunità e di trasformare le idee in azioni che hanno valore per gli altri. Include iniziativa, creatività, innovazione, pensiero critico e problem solving. Richiede la capacità di lavorare in modo collaborativo e di pianificare progetti di valore culturale, sociale o finanziario.
- 5. Competenza nella sensibilità e nell'espressione culturale** - La competenza nella sensibilità e nell'espressione culturale è la comprensione di come le idee vengono espresse in modo creativo nelle diverse culture, attraverso diverse arti. Implica lo sviluppo e l'espressione delle proprie idee. Richiede la conoscenza delle culture locali, europee e globali e la capacità di esprimere idee ed emozioni in diverse forme artistiche e culturali. Apertura e curiosità sono atteggiamenti importanti.
- 6. Competenza digitale** - La competenza digitale implica l'uso responsabile delle tecnologie digitali; comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, questioni relative alla proprietà intellettuale, problem solving e pensiero critico. Include la capacità di utilizzare le informazioni tramite una serie di tecnologie digitali, per mettere in discussione le informazioni disponibili; curiosità e atteggiamento di mentalità aperta.
- 7. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia, ingegneria (STIM)** - La competenza matematica e la competenza in scienza, tecnologia, ingegneria (STIM) è la capacità di utilizzare il pensiero matematico per risolvere i problemi nelle situazioni quotidiane. La competenza nella scienza si riferisce alla capacità di usare la conoscenza; identificare le domande e basare le opinioni sulle prove. Comprende la capacità di utilizzare il pensiero logico e critico, di gestire gli strumenti tecnologici e di comunicare conclusioni e ragionamenti dietro di essi.
- 8. Competenza mediatica** - La competenza è la capacità di comprendere ed esprimere pensieri, sentimenti e fatti oralmente, per iscritto o in altre forme e di interagire con gli altri. È la base per un ulteriore apprendimento. L'apertura al dialogo critico e costruttivo e la consapevolezza dell'impatto del linguaggio sugli altri sono elementi importanti di questa competenza.

### **Cos'è lo Youthpass?**

Lo Youthpass è uno strumento per documentare e riconoscere i risultati dell'apprendimento dallo youth work e dalle attività di solidarietà. È disponibile per progetti finanziati da Erasmus +: programmi Youth in Action e i Corpi Europei di Solidarietà. Fa parte della strategia della Commissione europea promuovere il riconoscimento dell'apprendimento non formale, mettendo in pratica la politica e la pratica nella politica:

- Durante la creazione del certificato Youthpass insieme a una persona di supporto, ai partecipanti al progetto viene data la possibilità di descrivere cosa hanno fatto nel loro progetto e quali competenze hanno acquisito. Pertanto, lo Youthpass supporta la **riflessione sul processo di apprendimento personale non formale e sui risultati**.
- In quanto strumento di riconoscimento a livello europeo per l'apprendimento non formale nel campo della gioventù, lo Youthpass rafforza il **riconoscimento sociale del lavoro con i giovani**.
- Lo Youthpass sostiene la **cittadinanza europea attiva** dei giovani e degli operatori giovanili descrivendo il valore aggiunto del loro progetto.
- Lo Youthpass mira anche a sostenere l'**occupabilità** dei giovani e degli operatori giovanili aumentando la loro consapevolezza e aiutando a descrivere le loro competenze, e documentando la loro acquisizione di competenze chiave su un certificato.

### Chi può usare lo Youthpass?

I certificati Youthpass sono disponibili per tutti i tipi di progetti e attività nell'ambito dei programmi Erasmus +: Youth in Action e Corpi Europei di solidarietà.

I certificati possono essere rilasciati anche per progetti concessi nell'ambito del precedente programma Youth in Action (2007-2013).

Tutti i partecipanti ai progetti approvati in questi quadri hanno diritto a ricevere un certificato Youthpass, e quindi il riconoscimento per i loro risultati di apprendimento non formale.

La responsabilità di rilasciare i certificati Youthpass ai partecipanti / volontari, nel caso desiderino riceverli, è del contratto per la borsa Erasmus +.

### Perché lo Youthpass?

#### L'uso di Youthpass può aggiungere valore ai progetti per i giovani in cui viene utilizzato, in diversi modi:

- Attraverso il processo Youthpass, la riflessione sull'apprendimento diventa più strutturata e il valore educativo del progetto viene rafforzato. Rende l'apprendimento dei partecipanti più cosciente. Essendo più consapevoli delle proprie competenze, diventa più facile per i partecipanti utilizzarle in futuro. Pertanto, Youthpass sostiene i percorsi futuri dei giovani.
- Ponendo l'accento sui processi di apprendimento e sui risultati nello youth work, l'uso di Youthpass aiuta ad aumentare la cosiddetta competenza "imparare ad imparare". Aumenta la consapevolezza dei partecipanti sull'apprendimento in una diversità di contesti e li aiuta a riflettere sui loro desideri e bisogni di apprendimento.
- La descrizione delle competenze sviluppate partecipando ai progetti giovanili aiuta anche ad aumentare la visibilità del valore dello youth work - del *tuo* lavoro!

### Youthpass È

un processo di riflessione che aiuta a definire e descrivere i risultati di apprendimento in un progetto per i giovani, che porta a un certificato che documenta questi risultati di apprendimento

una conferma di partecipazione da parte degli organizzatori di una specifica attività

una descrizione dell'attività a cui ha partecipato la persona

una descrizione individualizzata delle attività specifiche intraprese e dei risultati di apprendimento

un certificato per le persone che partecipano alle attività sostenute dai programmi Erasmus +: Youth in Action e Corpi Europei di solidarietà

uno strumento che mette in pratica le competenze chiave per l'apprendimento permanente sulla base dei principi dell'educazione e dell'apprendimento non formale

un modo per migliorare la visibilità dell'apprendimento nei progetti giovanili e di solidarietà

### Youthpass NON È

qualcosa che conferisce diritti al titolare

un accreditamento formale delle competenze

un sostituto per qualifiche formali

disponibile per dimostrare i risultati di apprendimento delle attività intraprese nel programma YOUTH (che si è concluso nel 2006)



### **Perché i partecipanti dovrebbero scegliere di usare lo Youthpass?**

- Ποσσονο δεσχυριφερε χι| χηε ηαννο φαττο ε ιμπαρατο ιν υν προγεττο
- Ιμπαρανο α τροπαρε λε παρολε αππροπριατε περ δεσχυριφερε λε λορο χομπετενζε
- Διπεντανο πι | χονσαπεπολι δελλε χομπετενζε χηε ηαννο
- Διπεντανο πι | χονσαπεπολι δει διπερσι χοντεστι ε μοδι ιν χυι λε περσονε αππρενδοно
- Ποσσονο μοστραρε ε σπιεγαρε μεγλιο λε λορο χομπετενζε αγλι αλτρι, αδ εσεμπιο ιν υν χολλοθυιο δι λαπορο, α σχυολα ο περ υλτεριορι προγεττι
- Ποσσονο φαρε υλτεριορι προγεττι συ χοσα πορρεββερο ανχορα ιμπαραρε ε χομε
- Απραννο υνα χομφερμα υφφιγιαλε δελλα λορο παρτεχιπαζιονε α υν προγεττο
- Ποσσονο μοστραρλο αι λορο αμιχι ε φαμιλιαρι!

### **4. Educazione non formale e Youth Online Learning Opportunities (YOLO)**

Youth online learning opportunities (YOLO) possono essere sia formali che non formali a seconda delle istituzioni che li offrono e del riconoscimento formale o non formale del corso online o dell'opportunità di apprendimento. Quando università, college, scuole e centri di istruzione professionale offrono un'istruzione a distanza che termina con un diploma o crediti assegnati allo studente che è uno YOLO formale. Anche le organizzazioni non governative o le scuole che offrono opportunità di apprendimento online nell'ambito di progetti contribuiscono a costruire abilità, conoscenze e competenze nel discente. Si tratta di YOLO non formali che spesso terminano con uno strumento di riconoscimento non formale come Youthpass, Europass o qualsiasi altro certificato di completamento. Ci sono molte piattaforme YOLO che offrono opportunità di formazione online e utili strumenti online per i giovani studenti descritti nei seguenti capitoli di questo manuale.

## **II TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (D'ORA IN POI TIC) E IN PARTICOLARE E-LEARNING**

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (di seguito TIC) e nello specifico l'e-learning è oggi giorno essenziale nel rapporto tra individuo e società che correlano i quattro sottosistemi che si possono riconoscere nella società e che sono essenziali per la sua esistenza: la dimensione politico / giuridica, la dimensione sociale, la dimensione culturale e la dimensione economica, e hanno segnato un crocevia negli attuali paradigmi di apprendimento e comunicazione.

Il Consiglio europeo di Lisbona promuove un approccio incentrato sul discente che include l'uso di nuove tecnologie multimediali e Internet, per migliorare la qualità dell'apprendimento facilitando l'accesso a risorse e servizi, nonché scambi e collaborazione a distanza.

È fuori dubbio oggi che l'e-learning è un concetto in evoluzione, che segue il ritmo dell'innovazione tecnologica. Alcuni esperti hanno visto lo sviluppo dell'e-learning come un cambiamento nel paradigma di apprendimento.

Ciò richiede, ad esempio, che i fornitori di apprendimento online, pur incoraggiando un uso attivo, critico e perspicace di queste tecnologie, mantengano gli stessi livelli di qualità di altre forme di apprendimento, in particolare per ciò che riguarda il concetto di processo di lotta al cyberbullismo, governance di Internet, protezione dei dati personali online.

A questo proposito, le TIC sono viste come modi innovativi per introdurre nuovi metodi e strumenti per l'istruzione e la relazione con il discente e l'insegnante / facilitatore per migliorare la qualità dell'istruzione nell'erogazione dei contenuti.

In una prospettiva dal basso verso l'alto, gli insegnanti e le organizzazioni possono utilizzare queste risorse per raggiungere un numero più ampio di giovani utilizzando strumenti a misura di giovane, in particolare quelli provenienti da un contesto di minori opportunità, promuovendo un nuovo ambiente di comunicazione più sostenibile per le esigenze di sviluppo e responsabilizzazione.

Riteniamo che questo approccio sia molto importante e urgente per cogliere le sfide di una strategia di formazione più inclusiva per quanto riguarda l'informazione e le tecnologie e l'importanza di sviluppare competenze in questo campo, in particolare attraverso la formazione a tutti i livelli del sistema educativo, formale e informale e per tutta la vita.

Questi sviluppi testimoniano un crescente interesse per l'uso delle TIC per lo sviluppo di una società della conoscenza, da un lato, e dall'altro promuovono anche un cambiamento nell'uso degli strumenti online per scopi educativi. Ad esempio, nozioni come "comunità di pratica" e "contenuto prodotto tra pari" essenziali nei processi di e-learning sono significativamente rilevanti anche per i processi di educazione non formale.

La maggior parte delle infrastrutture e dei software di e-learning includono oggi caratteristiche basate sulla visione costruttivista del processo educativo, che è anche alla base di teorie e pratiche di apprendimento non formale.

Queste somiglianze insieme ad altre hanno consentito negli ultimi anni di utilizzare l'e-learning nelle pratiche di formazione dei principali stakeholder europei dei giovani, come il Consiglio d'Europa, SALTO, la Commissione Europea e il Programma Erasmus +.

### **E-learning nell'ambiente dell'educazione non formale**

Lo stato attuale dell'istruzione riflette su come il settore dell'educazione formale sta diventando informalizzato, mentre l'apprendimento non formale sta diventando contemporaneamente più formalizzato. Chiede un "ripensamento" dell'istruzione per adeguarsi all'era online, in cui i nuovi media "democratizzano l'istruzione", responsabilizzano i giovani e aprono percorsi di tolleranza per vivere e lavorare in un'Europa multiculturale.

L'offuscamento dei confini tra formale, non formale e informale richiederà nuove capacità di insegnamento e una costante evoluzione dei profili degli operatori giovanili o degli insegnanti scolastici. Un approccio olistico all'istruzione, metodi personalizzati, coaching professionale e apprendimento basato sull'esperienza indurrebbe le persone a fare un passo indietro rispetto alla routine e promuovere il cambiamento.

Sebbene l'idea di apprendere per tutta la vita non sia nuova, negli ultimi due decenni ha acquisito maggiore importanza nel discorso internazionale sulla politica educativa. Sono stati sviluppati molti programmi per supportare l'apprendimento permanente. L'obiettivo principale di questi programmi è consentire alle persone di andare alla ricerca di opportunità di apprendimento per motivi personali o professionali nel corso della vita.

Miglioramento personale, occupabilità, competitività e cittadinanza più attiva sono alcuni dei risultati attesi da un programma di apprendimento permanente (LLP).

Data l'importanza delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nella nostra società al giorno d'oggi, la competenza digitale gioca un ruolo importante nei LLP. Gli individui dovrebbero essere in grado di utilizzare i computer "recuperare, valutare, archiviare, produrre, presentare e scambiare informazioni e comunicare e partecipare a reti di collaborazione tramite Internet".

Tuttavia i cambiamenti e l'innovazione nei paradigmi di apprendimento sollevano nuove questioni di qualità e inclusione. Oggi l'offerta e-learning riflette gli stessi standard di qualità nell'apprendimento residenziale?

L'e-learning oggi è il più inclusivo possibile? L'e-learning è efficace? In quali contesti? Per quali gruppi di studenti? Come rispondono i diversi studenti? Fa l'ambiente socio-culturale fare la differenza? Quali problemi ha l'e-learning nelle attività di istruzione e formazione interculturale non formale? Sono domande che animano il dibattito sull'e-learning e per le quali dobbiamo ancora trovare risposte.

Particolarmente importante è la questione di come l'e-learning possa avere successo, specialmente in questa fase della società che sta passando con urgenza da una fase di "early adapter" a un'offerta più generale e, in questa materia, di fondamentale importanza per acquisire una comprensione della qualità in e-learning in un mercato educativo europeo. Finora sono stati sviluppati molti concetti e approcci diversi per molti contesti e scopi diversi. In relazione alla qualità, il dibattito si svolge anche in termini di apprendimento dei professionisti, non solo nell'istruzione formale, dove il campo dell'e-learning è stato ampiamente esplorato, ma anche nei processi di educazione non formale, fino ad oggi il momento il dibattito si è svolto principalmente in termini di compatibilità di standard, principi, basi teoriche, valori e metodi.

L'e-learning è previsto come un ampio insieme di applicazioni e processi che includono apprendimento basato sul web, apprendimento basato su computer, aule virtuali e digitale.

Lo sviluppo dell'e-learning è una delle aree dell'istruzione e della formazione in più rapida espansione, anche quando si tratta di attività di istruzione e formazione interculturale non formale. Tuttavia, ciò che si conosce sull'e-learning è molto limitato a causa della carenza di studi di valutazione coerenti. Questa è una sfida particolarmente legata all'identificazione di criteri di qualità, approcci pedagogici nell'e-learning e all'impatto interculturale nell'educazione non formale nelle attività di formazione.

L'uso dell'e-learning sta diventando una pratica comune negli ambienti non formali al giorno d'oggi, le persone che ancora visitano le scuole e le università sono in qualche modo abituate alle tecnologie multimediali e ad Internet come mezzo per migliorare e facilitare il loro apprendimento.

Lo stesso non vale per le persone che hanno già lasciato la scuola o finito l'università. Alcuni di loro si sentono addirittura a disagio negli scenari di e-learning, soprattutto se devono scegliere tra "metodo di apprendimento classico / tradizionale" ed e-learning.

Sebbene riconoscano che gli strumenti di apprendimento online possono facilitare e migliorare il ritmo del loro processo di apprendimento, sembrano non fare uso di questi strumenti.

### **Divario digitale, alfabetizzazione digitale ed Educazione Non Formale**

Sebbene molte persone siano in grado di utilizzare il computer, la competenza digitale non è uguale tra gli individui. Secondo una recente ricerca, è possibile identificare i "nativi digitali" (persone che sono nate e cresciute circondate e utilizzando computer, posta elettronica, Internet, telefoni cellulari e tutte le altre tecnologie dell'era digitale) e "immigrati digitali" (persone che non sono nate nel mondo digitale, ma hanno adottato e hanno imparato a utilizzare le nuove tecnologie più avanti nella vita). Più avanti, in un'analisi più approfondita, possiamo fare una distinzione tra individui che sono in grado di comunicare, accedere e pubblicare informazioni utilizzando le tecnologie dell'era digitale o meno. La competenza digitale ha anche diversi livelli di alfabetizzazione in modo simile alla lettura e alla scrittura. Tenendo conto delle diverse prospettive nella società odierna sul divario digitale, è certo che una parte della popolazione è al di fuori della competenza digitale. Sicuramente l'età, la disponibilità di dispositivi informatici e l'accesso a Internet sono fattori importanti, ma essere competenti nel campo del digitale significa comprendere ed essere in grado di valutare le possibilità e i vantaggi dell'utilizzo delle TIC.

Come supporto per lo sviluppo della competenza digitale, l'ambiente educativo - formale, non formale o informale - gioca un ruolo significativo.

L'educazione e la formazione che non fanno parte di un sistema regolare di scuole, college e università, ma hanno obiettivi strutturati, sono considerate educazione non formale. Questo tipo di educazione non porta principalmente alla certificazione, ma soprattutto al riconoscimento e alla convalida dell'apprendimento attraverso la sperimentazione e la condivisione delle esperienze tra lo studente.

### **Possibili difficoltà nell'adozione e nell'attuazione di strumenti di e-learning**

Gli ambienti educativi non formali affrontano alcuni problemi come:

- Budget: i piccoli istituti di istruzione non formale di solito lavorano con un budget limitato. Devono ancora investire denaro per formare il personale e predisporre le attrezzature tecnologiche, ma si prevede che gli investimenti avranno risultati positivi il più rapidamente possibile.
- Personale: è spesso limitato e porta a una situazione in cui una persona è responsabile di diversi nuovi compiti, come la creazione di contenuti, la progettazione e il tutoraggio, oltre a quelli abituali.
- Studenti: se percepiscono l'ambiente di e-learning come un semplice cambio di mezzo, è probabile che non ne prendano parte, almeno non spontaneamente.
- Altre variabili: le scuole di lingue commerciali differiscono per dimensioni, interesse e qualità. Anche quando un progetto di e-learning rientra nel budget, la direzione scolastica può scegliere di non attuarlo.

### **Vantaggi dell'utilizzo di strumenti di e-learning**

- Alcuni degli elementi che i partecipanti al progetto che conduciamo nell'educazione digitale menzionano questi elementi come vantaggi dell'utilizzo degli strumenti di e-learning:
- È flessibile e confortevole, puoi accedere quando vuoi e da qualsiasi luogo connesso a Internet;
- Dà libertà di scelta perché le fonti possono essere selezionate dallo studente, un sistema su misura per ogni persona.
- Promuove uno spazio più ampio per l'autovalutazione e il feedback;
- È interattivo e dà la sensazione di essere più partecipativi e più interessanti e le risorse sono illimitate e facili da condividere con altri colleghi;
- È evidentemente più ecologico.

## **III COMPETENZA DIGITALE E STRUMENTI ONLINE NELL'EDUCAZIONE NON FORMALE**

Il concetto di competenza digitale è emerso in concomitanza con lo sviluppo tecnologico e nel momento in cui la società ha riconosciuto la necessità di nuove competenze. Lo sviluppo delle tecnologie abilita e crea costantemente

nuove attività e obiettivi, e l'importanza della competenza digitale è quindi in continua evoluzione e deve essere sempre vista in relazione alla tecnologia attuale e alla sua applicazione.

Sebbene l'uso di computer, cellulari e Internet sia in aumento presso quasi tutti i gruppi di persone, ciò non significa necessariamente che sviluppino abilità e possano trarne vantaggio nei molti diversi aspetti della vita. La ricerca ha dimostrato che grandi quantità di computer, dispositivi mobili e Internet contribuiscono alle competenze digitali solo a livello operativo. La maggiore capacità cognitiva per la ricerca critica e la selezione delle informazioni non è una conseguenza di un maggiore consumo.

Gli utenti possono semplicemente rimanere allo stesso livello e utilizzare solo alcune applicazioni specifiche. Pertanto, l'elevato consumo di tecnologia in quanto tale non dovrebbe essere considerato come una prova della competenza digitale (Van Deursen, 2010).

### Definizione di Competenza Digitale

La competenza digitale è una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini sull'uso della tecnologia per eseguire compiti, risolvere problemi, comunicare, gestire informazioni, collaborare, nonché per creare e condividere contenuti in modo efficace, appropriato, sicuro, critico, creativo, indipendentemente ed eticamente.

### Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu)

Le professioni di insegnamento devono far fronte a richieste in rapida evoluzione, che richiedono un insieme di competenze nuovo, più ampio e più sofisticato rispetto al passato. L'ubiquità dei dispositivi e delle applicazioni digitali, in particolare, richiede agli educatori di sviluppare la loro competenza digitale.

Il Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu) è un quadro scientificamente valido che descrive cosa significa per gli educatori essere competenti digitalmente.

Fornisce un quadro di riferimento generale per supportare lo sviluppo di competenze digitali specifiche degli educatori in Europa. DigCompEdu è rivolto a educatori a tutti i livelli di istruzione, dalla prima infanzia all'istruzione superiore e degli adulti, compresa l'istruzione e la formazione generale e professionale, l'istruzione per bisogni speciali e i contesti di apprendimento non formale.

DigCompEdu elenca 22 competenze organizzate in sei Aree. L'attenzione non è sulle capacità tecniche. Piuttosto, il quadro mira a descrivere come le tecnologie digitali possono essere utilizzate per migliorare e innovare l'istruzione e la formazione.

Lo studio DigCompEdu si basa sul lavoro precedente svolto per definire le competenze digitali dei cittadini in generale e le organizzazioni educative digitali competenti (DigCompOrg). Contribuisce all'agenda per le competenze per l'Europa recentemente approvata dalla Commissione e all'iniziativa faro di Europa 2020 Agenda for New Skills for New Jobs.

### Cos'è il Digital Competence Framework for Citizens e perché è necessario?

Gli europei vivono in un mondo digitale sempre più complesso, che sta rivoluzionando il modo in cui lavorano, fanno affari, apprendono e si comportano come cittadini attivi nella società odierna. Che si tratti di compilare una domanda di lavoro online, utilizzare l'e-commerce per fare acquisti o eseguire operazioni bancarie tramite un'app, le persone hanno bisogno delle competenze, delle conoscenze e della sicurezza per trarre il massimo dalla rivoluzione digitale. La mancanza di competenze digitali può avere un effetto profondo sulle possibilità di vita e sull'occupabilità generali delle persone.

Circa il 40% della popolazione dell'Unione europea (UE) ha un livello insufficiente di competenze digitali, di cui il 22% non ne ha affatto. Si tratta spesso di cittadini anziani, giovani meno istruiti, famiglie a basso reddito e migranti. Inoltre, il 32% della forza lavoro dell'UE non dispone di competenze digitali sufficienti, mentre il 13% non ne possiede affatto (1). Va inoltre notato che in tutta l'UE il 42% dei cittadini senza competenze informatiche è inattivo nel mercato del lavoro.

L'UE è perfettamente consapevole del fatto che molti cittadini non sono in grado di sfruttare appieno il potenziale delle tecnologie digitali nella loro vita quotidiana. Inoltre, non esisteva una comprensione comune di cosa fossero le competenze digitali o come valutarle. Questo è il motivo per cui la Commissione Europea ha sviluppato l'European Digital Competence Framework for Citizens - noto come DigComp - e un relativo strumento di autovalutazione.

Essenzialmente, il Framework identifica 21 competenze in cinque aree chiave, descrivendo cosa significa essere esperti di digitale. Le persone devono avere competenze in ciascuna di queste aree per raggiungere obiettivi legati al lavoro, all'occupabilità, all'apprendimento, al tempo libero e alla partecipazione alla società.

Essere competenti digitalmente è più che essere in grado di utilizzare i più recenti smartphone o software per computer: si tratta di essere in grado di utilizzare tali tecnologie digitali in modo critico, collaborativo e creativo. Questo è il

motivo per cui DigComp chiede alle persone di pensare a una serie di questioni come l'archiviazione delle informazioni, la protezione della propria identità digitale, lo sviluppo di contenuti digitali e la "Netiquette".

### CHI PUÒ USARE DIGCOMP?

Il framework può essere utilizzato da una serie di individui e organizzazioni per valutare le competenze digitali. I cittadini dell'UE con scarse competenze digitali possono utilizzarlo per identificare le conoscenze di cui hanno bisogno per diventare più attivi nella società. Qualcuno che è disoccupato e in cerca di lavoro può utilizzare DigComp per identificare le competenze digitali che già possiede e aggiungere tali informazioni al proprio CV e alle domande di lavoro. Inoltre, la struttura può aiutarli a identificare le competenze che mancano, rendendo più facile la ricerca delle giuste opportunità di sviluppo e apprendimento.

I datori di lavoro alla ricerca di nuovi membri del personale possono utilizzare DigComp per definire con precisione le competenze e le qualifiche necessarie per redigere una descrizione del lavoro o coprire un posto vacante. I servizi per l'impiego possono utilizzare il framework per scambiare informazioni rilevanti sul mercato del lavoro - come CV e offerte di lavoro - e per offrire un orientamento professionale informato alle persone in cerca di lavoro per tutti i lavori che richiedono competenze digitali ma che non sono professioni TIC. DigComp è una guida ai requisiti di apprendimento, il che significa che è anche una risorsa preziosa per il settore dell'educazione e della formazione. Ad esempio, gli insegnanti possono usarlo per sviluppare corsi e per valutare i progressi degli studenti mentre lavorano per migliorare le loro competenze digitali. Gli insegnanti devono anche essere competenti digitalmente

### COME FUNZIONA DIGCOMP ?

Chiunque può descrivere liberamente la propria competenza digitale in 27 lingue attraverso lo strumento di autovalutazione EUROPASS basato sul DigComp framework (see: <https://europass.cedefop.europa.eu/en/about>).

EUROPASS è un servizio dell'UE che consente alle persone in cerca di lavoro di mostrare le proprie capacità e qualifiche in formati che possono essere facilmente compresi in tutta Europa.

Il Digital Competence Framework for Citizens è stato sviluppato dal Centro comune di ricerca dell'UE per conto della Direzione Generale per l'Occupazione, gli affari sociali e l'inclusione. Per ulteriori informazioni, vedere :

<http://ec.europa.eu/jrc/digcomp>

### STRUMENTI E METODI ONLINE PER IL LAVORO DIGITALE GIOVANILE E L'APPRENDIMENTO ONLINE NELL'EDUCAZIONE NON FORMALE

Sistema di Management dell'Apprendimento (LMS) = MOODLE

Moodle è un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) gratuito e open source scritto in PHP e distribuito sotto la GNU General Public License. Sviluppato su principi pedagogici, Moodle è utilizzato per blended learning, formazione a distanza, flipped classroom e altri progetti di e-learning in scuole, università, luoghi di lavoro e altri settori.

Moodle è stato originariamente sviluppato da Martin Dougiamas per aiutare gli educatori a creare corsi online con un focus sull'interazione e la costruzione collaborativa dei contenuti, ed è in continua evoluzione. La prima versione di Moodle è stata rilasciata il 20 agosto 2002.

Il progetto Moodle è guidato e coordinato da Moodle HQ, una società australiana di 50 sviluppatori che è finanziariamente supportata da una rete di ottantaquattro società di servizi partner Moodle in tutto il mondo. Lo sviluppo di Moodle è stato assistito anche dal lavoro di programmatori open source.

Moodle è una piattaforma di apprendimento utilizzata per aumentare e spostare online gli ambienti di apprendimento esistenti.

Come strumento di e-learning, Moodle ha sviluppato una serie di funzionalità ora considerate standard per i sistemi di gestione dell'apprendimento, come un calendario e un registro. Moodle è un ambiente di apprendimento virtuale e può essere utilizzato in molti tipi di ambienti come l'istruzione, la formazione e lo sviluppo e in contesti aziendali.

Maggiori informazioni su <https://moodle.org/>

### STRUMENTI DI COMUNICAZIONE ONLINE

Una comunicazione efficace è la chiave per insegnare e apprendere con successo, sia in un'aula fisica che in un'aula virtuale. Tuttavia, mantenere la comunicazione online non con uno, ma con più di venti studenti è senza dubbio una sfida.

Le piattaforme di comunicazione aiutano a superarlo; consentono la comunicazione con gruppi più grandi, con videoconferenze, messaggistica istantanea, chiamate audio, stanze virtuali e altro ancora, con qualsiasi dispositivo e da qualsiasi luogo.

Alcuni degli strumenti richiesti sono:

- Zoom
- MS Teams
- Skype
- Google Meet

Zoom - Con i team di tutto il mondo che lavorano in remoto durante la pandemia COVID-19, gli strumenti di videoconferenza come Zoom sono diventati estremamente popolari.

Zoom aiuta le aziende e le organizzazioni a riunire i loro team in un ambiente privo di attriti per ottenere di più. La piattaforma cloud semplice e affidabile per video, voce, condivisione di contenuti e chat funziona su dispositivi mobili, desktop, telefoni e sistemi di sala. Zoom è quotato in borsa al Nasdaq (ZM) e ha sede a San Jose, California.

Zoom è uno strumento di videoconferenza basato su cloud che ti consente di ospitare facilmente riunioni virtuali one-to-one o di gruppo. Con potenti funzionalità audio, video e di collaborazione, questo strumento di comunicazione remota collega tra loro i membri del team remoto.

**Le caratteristiche principali di Zoom includono:**

- Chat video HD e conferenze
- Audioconferenza tramite VoIP (Voice over Internet Protocol)
- Messaggistica istantanea
- Sfondi virtuali per videochiamate
- Condivisione dello schermo e lavagne collaborative
- Ospitare video webinar

### MS Teams

Microsoft Teams è un software di collaborazione in team basato su cloud, che fa parte della suite di applicazioni Office 365. Le funzionalità principali di Microsoft Teams includono messaggistica aziendale, chiamate, riunioni video e condivisione di file. Le aziende di tutte le dimensioni possono utilizzare Teams.

Teams è l'offerta di comunicazioni unificate basata sul cloud principale di Microsoft e compete con prodotti simili come Slack, Cisco Webex Teams e Google Hangouts. In quanto app per le comunicazioni aziendali, Teams consente ai lavoratori locali e remoti di collaborare sui contenuti in tempo reale e quasi in tempo reale su diversi dispositivi, inclusi laptop e dispositivi mobili. Microsoft Teams si integra con altre applicazioni di Office 365, inclusi Exchange, PowerPoint e SharePoint.

Microsoft Teams è stato lanciato a marzo 2017. A settembre 2017, Microsoft ha annunciato che Teams avrebbe sostituito Skype for Business Online in Office 365. Microsoft ha introdotto le funzionalità di Skype for Business Online in Teams negli ultimi mesi, incluse funzionalità di messaggistica, riunioni e chiamate. Nuove funzionalità vengono aggiunte frequentemente a Teams.

### Skype

Skype è un'applicazione di telecomunicazioni specializzata nella fornitura di chat video e chiamate vocali tra computer, tablet, dispositivi mobili, console Xbox One e smartwatch tramite Internet. Skype fornisce anche servizi di messaggistica istantanea. Gli utenti possono trasmettere testo, video, audio e immagini. Skype consente le chiamate in videoconferenza.

Sebbene Skype sia un prodotto commerciale, la sua versione gratuita viene utilizzata con sempre maggiore frequenza tra insegnanti, scuole e enti di beneficenza interessati a progetti di educazione globale.

### Google Meet

Google Meet (precedentemente noto come Hangouts Meet) è un servizio di comunicazione video sviluppato da Google. È una delle due app che sostituiscono Google Hangouts, l'altra è Google Chat. Google ha pianificato di iniziare a ritirare Google Hangouts nell'ottobre 2019.

Le funzionalità di Google Meet includono:

- Chiamate audio e video bidirezionali e multidirezionali con una risoluzione fino a 720p
- Una chat di accompagnamento
- Crittografia delle chiamate tra tutti gli utenti [8]
- Filtro audio con cancellazione del rumore
- Modalità luce scarsa per il video
- Possibilità di partecipare alle riunioni tramite un browser Web o tramite app Android o iOS
- Integrazione con Google Calendar e Contatti Google per chiamate in riunione con un clic
- Condivisione dello schermo per presentare documenti, fogli di calcolo, presentazioni o (se si utilizza un browser) altre schede del browser
- Possibilità di partecipare a riunioni utilizzando un numero di accesso negli Stati Uniti
- Gli host possono negare l'accesso e rimuovere utenti durante una chiamata.

Google Meet (precedentemente noto come Hangouts Meet) è un servizio di video comunicazione sviluppato da Google. È una delle due app che sostituiscono Google Hangouts, l'altra è Google Chat.

Connettiti, collabora e festeggia in modo sicuro da qualsiasi luogo. Con Google Meet, tutti possono creare e partecipare in sicurezza a riunioni video di alta qualità per gruppi fino a 250 persone.

A partire dall'inizio di maggio 2020, chiunque disponga di un indirizzo e-mail può registrarsi a Meet e usufruire di molte delle stesse funzionalità disponibili per i nostri utenti aziendali e dell'istruzione, come la semplice pianificazione e condivisione dello schermo, didascalie in tempo reale e layout che si adattano alle tue preferenze, inclusa una vista piastrellata espansa.

Maggiori informazioni su: <https://meet.google.com/>

### Online Whiteboards

Le lavagne online o le lavagne digitali aiutano a emulare l'esperienza della lavagna / lavagna in classe con gli studenti. La maggior parte di questi strumenti offre una tela infinita con librerie di forme per creazione di diversi tipi di diagrammi, grafici, grafici e altri scopi di visualizzazione (ad esempio creazione di poster, organizzatori grafici, ecc.).

Creately è ampiamente utilizzato dagli educatori per una varietà di scopi. Lo spazio di lavoro visivo per la collaborazione in team (pianificazione, brainstorming o progettazione visiva, disegno di diagrammi di flusso, diagrammi, mappe mentali e altro). Creately è uno dei modi più semplici per lavorare visivamente e collaborare con il tuo team: dall'elaborazione di concetti, all'analisi dei processi fino al brainstorming dei piani, usa Creately Diagrams per pensare e collaborare visivamente.

Maggiori informazioni su: <https://creately.com/>

Jamboard è la lavagna digitale di G Suite che offre una ricca esperienza di collaborazione per i team e le classi. Guarda la tua creatività svilupparsi: puoi creare una Jam, modificarla dal tuo dispositivo e condividerla con altri. Tutti possono collaborare alla Jam sempre e ovunque. Per le aziende e le scuole che utilizzano hardware Jamboard, puoi utilizzare il tuo telefono o tablet per partecipare o aprire una Jam su una board vicina.

<https://edu.google.com/products/jamboard/>

### Strumenti di pianificazione del lavoro

Mantenere un calendario di lavoro è ancora più importante quando lavori da casa; soprattutto durante i periodi di stress, una solida routine può aiutarti a massimizzare l'uso del tuo tempo. Puoi utilizzare app per la gestione del tempo e la pianificazione come Google Calendar e Calendly per semplificare le operazioni. Calendly ti aiuta a pianificare le riunioni senza le e-mail avanti e indietro.

Calendly può connettersi con un massimo di sei dei tuoi calendari per verificare automaticamente la disponibilità e aiutarti a connetterti con i tuoi migliori contatti, potenziali clienti e clienti. <https://calendly.com/>

### Strumenti di Gestione Documenti

Dai documenti di prova ai programmi delle lezioni, c'è una serie di documenti che gli insegnanti devono mantenere regolarmente. Una posizione centrale per archiviare, organizzare e gestire tutti questi documenti è essenziale per tenerne traccia correttamente, soprattutto quando si insegna a distanza.

Strumenti come GSuite, MS office, OneDrive, Dropbox ed Evernote semplificano il processo di gestione dei documenti che possiedi.

Archivia tutti i documenti, file, ecc. Nel cloud che consente a te e ai tuoi studenti di accedervi con qualsiasi dispositivo da qualsiasi luogo

Organizza ordinatamente i documenti in cartelle e sottocartelle pertinenti, facilitando il recupero

Condividi rapidamente file e documenti con chiunque con un singolo link o come file. Puoi anche regolare le impostazioni di autorizzazione, cambiandole in modalità Modifica, Visualizza e Suggestioni sulle app GSuite.

Collabora con gli studenti alla modifica e alla revisione dei documenti, aggiungi commenti e suggerimenti e tieni traccia delle modifiche con la cronologia delle versioni

Maggiori informazioni su: <https://workspace.google.com/>

<https://www.microsoft.com/en/microsoft-365/onedrive/online-cloud-storage>

<https://evernote.com/>

<https://evernote.com/>

[https://www.google.com/intl/en\\_in/drive/](https://www.google.com/intl/en_in/drive/)

### Strumenti Video Online

YouTube e Loom sono ottimi strumenti per video online per creare e condividere video con i tuoi studenti.

Puoi usare questi strumenti in diversi modi.

Registra le tue lezioni o lezioni online e condividile con gli studenti.

Gli studenti possono rivedere i video se erano assenti o durante le revisioni degli esami. Puoi anche registrare il video prima della lezione e condividerlo con gli studenti quando sei in congedo

Se insegni la stessa lezione a classi diverse, puoi utilizzare una lezione preregistrata per evitare insegnamenti ripetitivi. Incoraggia gli studenti a imparare in modo indipendente con lezioni video preregistrate. La possibilità che gli studenti apprendano meglio un concetto è maggiore quando lo capiscono da soli

Condividi link a risorse video esistenti online

<https://www.loom.com/>

### Creatori di Quiz Online

Sia che tu stia insegnando online o in una classe fisica o in un contesto youth work, i quiz sono un ottimo modo per controllare le prestazioni di uno studente e di un partecipante. I creatori di quiz online lo rendono facile.

- Creare, formattare e condividere valutazioni online
- Crea fogli delle risposte che ti consentono di monitorare e valutare facilmente le risposte di ogni studente

- **Kahoot**: questo è lo strumento online più famoso per l'istruzione. Se hai iniziato a usarlo nella tua classe, probabilmente hai anche sentito i tuoi studenti chiedere di suonare più di una volta.

- **Quizizz**: un quiz che può essere paragonato a Kahoot, meno conosciuto ma tecnicamente eccezionale, con molte opzioni per le domande e una funzione meme davvero coinvolgente.

### Piattaforma online per i compiti

Una delle cose più impegnative quando si insegna da casa è tenere traccia dei compiti degli studenti.

I compiti possono assumere diverse forme; saggi, discorsi, test, ecc. Puoi utilizzare una combinazione delle piattaforme sopra per convincere gli studenti a sottoporre i compiti.

- Google Docs - per saggi e altri compiti scritti
- Zoom, Skype e altre app per videoconferenze - per compiti verbali
- Loom, YouTube, **Prezi**, **Google Slides** - per video e presentazioni
- **Google Classroom**: distribuisce compiti, valuta e invia feedback

## **GLI STRUMENTI CREATIVI – Creatori di Graphic Design, presentazione e photo editor**

### **PIKTOCHART**

**Piktochart** è un'applicazione di infografica basata sul web che consente agli utenti senza esperienza intensa come grafici per creare facilmente infografiche di livello professionale utilizzando modelli a tema. Una caratteristica importante di Piktochart è la sua capacità di pubblicazione HTML, che genera infografiche visualizzabili online con più elementi cliccabili per gli utenti. Inoltre, il programma fornisce strumenti per aggiungere mappe interattive, grafici, video e collegamenti ipertestuali.

<https://piktochart.com/>

### **CANVA**

Canva è una piattaforma di progettazione grafica, utilizzata per creare grafica per social media, presentazioni, poster, documenti e altri contenuti visivi. L'app include già modelli che gli utenti possono utilizzare. La piattaforma è gratuita ma offre abbonamenti a pagamento come Canva Pro e Canva for Enterprise con funzionalità aggiuntive.

Canva è uno strumento dotato di caratteristiche e funzionalità abbastanza facili da usare cosicché chiunque può creare una varietà di contenuti accattivanti che vengono condivisi.

<https://www.canva.com/>

### **PICMONKEY**

PicMonkey è una delle migliori alternative a Canva che è un editor online e un creatore di progetti grafici. Puoi modificare le foto, creare nuovi design utilizzando modelli e creare un design da zero. Offre oltre 40 filtri fotografici, oltre a grafiche e trame 4K tra cui scegliere e oltre 300 caratteri.

<https://www.picmonkey.com/>

### **VISME**

Se sei stanco di PowerPoint, Visme offre alcuni bellissimi modelli di presentazione da utilizzare, ognuno con la propria raccolta di layout di diapositive. Dalle immagini alle infografiche, agli eBook e ai video, questi strumenti basati sul Web utilizzano modelli predefiniti insieme alla funzionalità di trascinalamento della selezione per consentirti di creare tutta una serie di contenuti accattivanti per alimentare i tuoi sforzi di marketing.

<https://www.visme.co/>

### **MENTIMETER**

Mentimeter ti consente di trasformare riunioni, workshop, corsi di formazione, conferenze o lezioni in esperienze interattive divertenti sia per te che per i tuoi partecipanti. Crea nuvole di parole in base alle impressioni del tuo pubblico, fai una rapida domanda a scelta multipla per far votare il tuo pubblico o stimola l'intera stanza con una competizione a quiz! Più di 25 milioni di persone in tutto il mondo utilizzano già Mentimeter per presentazioni



interattive.

<https://www.mentimeter.com/>

## **SLIDO**

Slido è una piattaforma di domande e risposte e sondaggi facile da usare. Aiuta le persone a ottenere il massimo da riunioni ed eventi colmando il divario tra i relatori e il loro pubblico.

Da professionisti della comunicazione interna a formatori, team leader, organizzatori di conferenze e singoli relatori, Slido viene utilizzato da chiunque desideri consentire una conversazione aperta in una riunione dal vivo, di persona o virtuale.

<https://www.sli.do/>

## **TRELLO**

Trello è uno strumento di elenco visivo che può essere utilizzato per la gestione dei progetti, la collaborazione e molto altro! Quando Trello è stato lanciato nel 2011, gli sviluppatori lo hanno descritto come "una pagina web in cui crei un mucchio di elenchi. Ogni lista contiene carte. Ogni carta è una cosa su cui qualcuno potrebbe voler lavorare". Sul retro di ogni scheda è possibile includere una descrizione, conversazioni, file allegati, link, elenchi di controllo, etichette e altro ancora. Allora perché usarlo invece di coprire la tua lavagna con appunti? Puoi invitare altri a collaborare con te sulla tua bacheca Trello. Quindi questo strumento finisce per essere utile per progetti di gruppo, collaborazioni con i tuoi colleghi, ecc

## **PADLET**

Padlet è uno strumento simile a Trello, ma semplificato. Si presenta più come un file

Bacheca Pinterest, ma senza tutto il disordine e le pubblicità. Sito web di Padlet

descrive lo strumento come, "Da qualche parte tra un documento e un vero e proprio costruttore di siti web, Padlet consente a tutti di creare i contenuti che desiderano, che si tratti di una rapida bacheca, un blog o un portfolio".

La versione "gratuita" di Padlet è abbastanza generosa da poter essere utilizzata in aula o per progetti di gruppo. Puoi collaborare con compagni di classe o colleghi in Padlet semplicemente conoscendo

il loro indirizzo email. Rispetto a Trello, che è orientato al progetto,

Padlet è impostato più come i social media: un utente pubblica un testo, un collegamento o un file

file e altri utenti possono commentare, aggiungere ai preferiti, classificare o persino valutare il post (in base alle impostazioni selezionate). Un vantaggio di Padlet è che Padlet può essere impostato come privato. Padlet offre app

mobili, e la possibilità di condividere o incorporare una pensione completa in Canvas. Al momento non è disponibile l'integrazione LTI per Canvas, ma Padlet fornisce semplici istruzioni su come incorporare in Canvas. Sono disponibili anche app mobili e plug-in del browser per semplificare l'aggiunta al tuo padlet wall!

<https://padlet.com/>

## **POPPLET**

Popplet è forse lo strumento più semplice per catturare e organizzare le idee. Con pochi clic sullo schermo è possibile creare "Popplet" (quadrantini) e aggiungere testo e immagini. È facile collegare i Popplet, riorganizzarli, cambiare il loro colore e persino regolare la loro forma.

Popplet è ottimo per l'apprendimento in classe e a casa. Gli studenti usano Popplet per pensare e imparare visivamente. Gli studenti imparano a generare nuove idee catturando fatti, pensieri e immagini. Imparano a creare semplici mappe mentali in pochi passaggi.

<https://www.popplet.com/>

## **MIRO**

MIRO è la piattaforma di lavagna collaborativa online per portare i team insieme, sempre e ovunque. Miro è una lavagna virtuale infinita per fare brainstorming e scrivere progetti visivi. Puoi aggiungere video da YouTube e Vimeo e Google Docs dal tuo Google Drive alla lavagna. Gli studenti possono collaborare al lavoro di squadra su diversi dispositivi. Possono aggiungere piccoli promemoria e commentarli con la mini-chat.

<https://miro.com/>

## **iBrainstorm**

Catturare e condividere la mente creativa di uno studente non è mai stato così facile. IBrainstorm consente loro di fare brainstorming nel modo più semplice. Gli studenti possono scrivere e aggiungere note alla lavagna. Possono persino invitare fino a tre compagni studenti a partecipare al brainstorming.

<http://www.ibrainstormapp.com/>

## **Flipgrid**

Flipgrid è un'esperienza di discussione video semplice, gratuita e accessibile per insegnanti, studenti e famiglie di PreK. Crea un argomento e coinvolgi la tua comunità ... insieme! Flipgrid è una piattaforma di apprendimento sociale attiva che coinvolge gli studenti attraverso discussioni basate su video. L'app estende l'ambiente basato sul web e crea nuove possibilità di riflessione, discussione, dimostrazione e collaborazione. " Gli insegnanti creano una "griglia" con un argomento e creano un breve video (2,5 minuti o meno) da condividere con la classe. Quindi gli studenti rispondono con i propri video! Gli studenti possono rispondere ad altri video con i propri video (90 secondi o meno).

<https://info.flipgrid.com/>

## PIAZZA

Piazza è una piattaforma di discussione di domande e risposte gratuita e facile da usare per gli educatori e insegnanti per gestire in modo efficiente domande e risposte inclass / workshop / formazione. Studenti e partecipanti possono pubblicare le loro domande e collaborare per modificare le risposte a tali domande.

Istruttori, formatori e insegnanti possono anche rispondere a domande, approvare le risposte degli studenti e modificare o eliminare qualsiasi contenuto pubblicato.

**Risparmia tempo e aiuta gli studenti a imparare usando il potere della community**

- Il formato in stile Wiki consente la collaborazione in un unico spazio
- Dispone di editor LaTeX, sintassi evidenziata e blocco del codice
- Vengono evidenziati i messaggi e le domande che richiedono un'azione immediata
- Gli istruttori approvano le risposte per mantenere la classe in carreggiata
- La pubblicazione anonima incoraggia ogni studente a partecipare
- Sondaggi online altamente personalizzabili

<https://piazza.com/>

## REFERENCES:

1. Mini-compendium on non-formal education, 2007 / Directorate of Youth and Sport at Council of Europe
2. Manual for facilitators in non-formal education, 2009/Council of Europe
3. Coyote Magazines - Issues №1/1999, №6/2002, №11/2006
4. Compass: A manual on human rights education with young people, 2009/Council of Europe
5. Coombs, P. H. (1968) World Educational Crisis: a systems approach, New York: Oxford University Press.
6. Coombs, P. H. and Ahmed, M. (1974) Attacking Rural Poverty: How non-formal education can help, Baltimore: John Hopkins University Press.
7. Youthpass website - <https://www.youthpass.eu>
8. <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>
9. <https://digital-competence.eu/front/what-is-digital-competence/>
10. <https://wp.wpi.edu/atc-ttl/2018/01/31/my-top-5-free-ish-cool-tools-that-integrate-intocanvas/>
11. [https://wp.nyu.edu/shanghai-online\\_teaching/piazza/](https://wp.nyu.edu/shanghai-online_teaching/piazza/)
12. <https://www.bookwidgets.com/blog/2017/03/8-intuitive-brainstorm-apps-for-a-collaborative-classroom>
13. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mentimeter.voting&hl=en&gl=US>

## Authors:

Milislav Milinkovic - NGO Iuventa - Serbia

Gianluca Massimiliano Frongia - TDM 2000 - Italy

Tsvetina Zaharlieva - Youth and Civil Initiatives in the Rose valley - Bulgaria

Publisher and Editor:

Dijana Puskar - NGO Iuventa

Year of publishing:

2020

NGO Iuventa

Prote Gligorija Babovica 26, 15000 Sabac

+38162625973

office@ngoiuventa.org

www.ngoiuventa.org