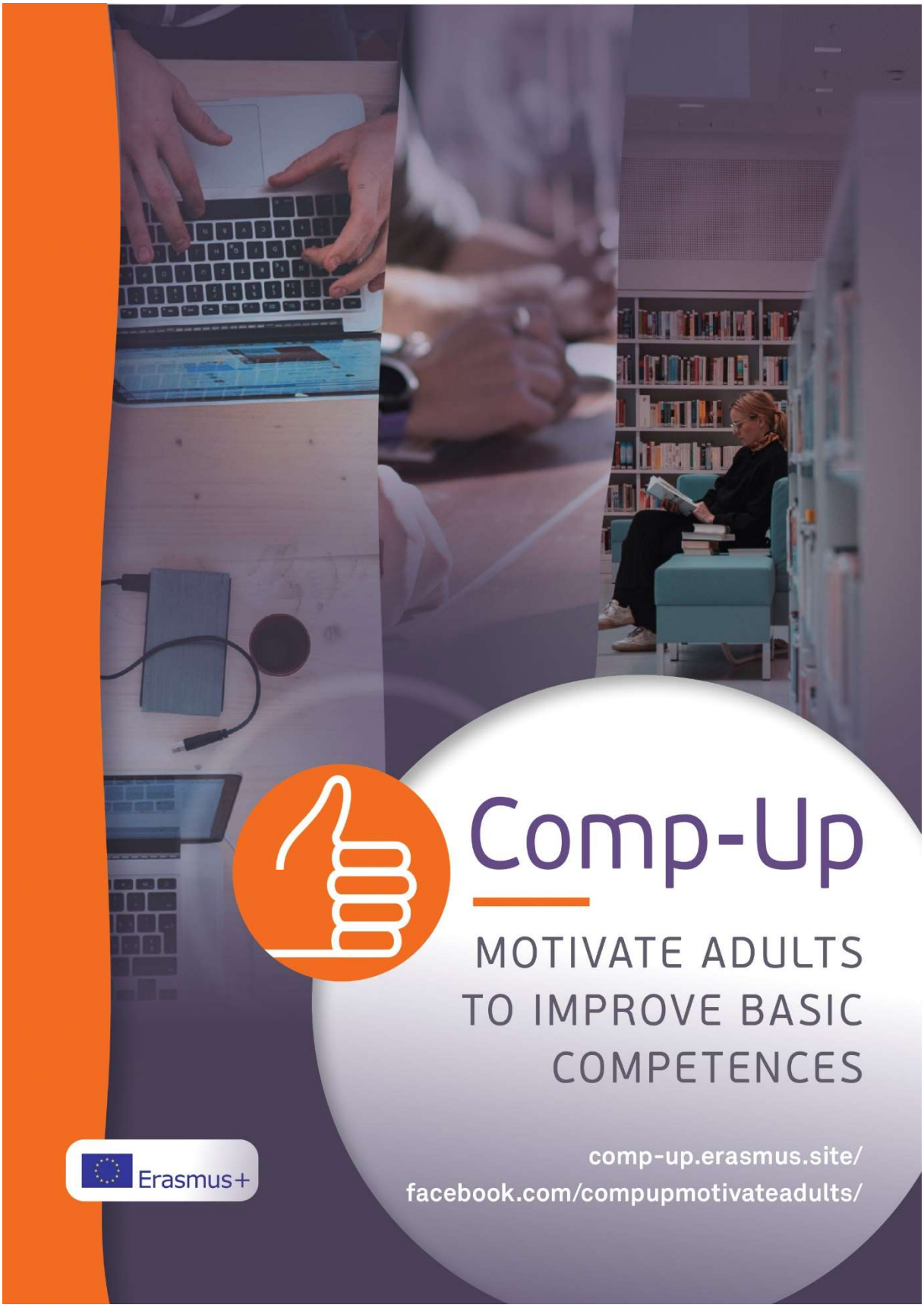
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Indice

1. Introduzione 3
2. Scopo della Raccolta di strumenti 3
3. Lacune e bisogni emersi 4
3.1 Motivazione 4
3.2 Valutazione delle competenze digitali 6
3.3 Valutazione delle competenze matematiche 7
3.4 Valutazione delle competenze alfabetiche 7
3.5 Sostegno nella vita quotidiana 8
4. Raccolta di strumenti pe la valutazione delle competenze di base 10
5. Linee guida sulla raccolta di strumenti 33
5.1 Motivazione 33
Costruzione della relazione 33
Obiettivi realistici e individuali 34
Collegamento con le situazioni della vita reale 34
Materiale didattico coinvolgente 35
Rete di supporto e ulteriore formazione per gli educatori 36
5.2 Valutazione delle competenze digitali 36
5.3 Valutazione delle competenze matematiche 37
5.4 Valutazione delle competenze alfabetiche 38
5.5 Sostegno alla vita quotidiana 38
6. Per riassumere 39
7. Prospettive future 40

1. Introduzione

Circa 70 milioni di cittadini europei combattono con le abilità di calcolo, scrittura e lettura e con l'uso degli strumenti digitali nella vita quotidiana. Senza queste competenze, le attività necessarie della vita quotidiana diventano difficili e ostacolano l'inclusione sociale e lavorativa. L'importanza dell'alfabetizzazione digitale, in quanto una delle otto competenze chiave che ogni cittadino europeo dovrebbe padroneggiare, è evidenziata anche dall'agenda digitale per l'Europa del 2010 della Commissione europea.

Di conseguenza, il Consiglio europeo ha adottato una "Raccomandazione sui percorsi di miglioramento del livello delle competenze" o "Upskilling pathways" al fine di aiutare gli adulti ad acquisire un livello minimo di alfabetizzazione, competenze di calcolo e digitali attraverso lo sviluppo di servizi accessibili e di alta qualità.

In questo contesto il consorzio COMP-UP, in base alla sua esperienza con adulti svantaggiati e scarsamente qualificati nell'istruzione degli adulti, suggerisce che l'aggiornamento delle competenze dei professionisti dell'educazione degli adulti (AEP) che supportano i discenti adulti è una risposta per migliorare l'alfabetizzazione, le abilità matematiche e digitali di questo gruppo di riferimento.

Il progetto COMP-UP, in linea con le esigenze e le priorità sopra elencate, ha lo scopo di aumentare la motivazione degli adulti scarsamente qualificati a prendere parte all'istruzione e migliorare la loro alfabetizzazione, le loro abilità matematiche e le competenze digitali.

2. Scopo della Raccolta di strumenti

Negli ultimi anni sono stati sviluppati vari strumenti e metodologie attraverso progetti e iniziative nazionali e dell'UE nel quadro della motivazione e della valutazione delle competenze. Tuttavia, finora non esiste una panoramica completa di ciò che è disponibile con riferimento specifico ai discenti adulti scarsamente qualificati.

L'idea principale di questa raccolta di strumenti è quella di valorizzare tali strumenti e garantirne un uso sostenibile in tutta Europa. Questo compendio è una diretta deduzione dei risultati chiave dello studio di ricerca condotto da tutti e sei i partner durante i primi mesi del progetto. La fase di ricerca è stata costituita da un focus group con 10 professionisti dell'educazione degli adulti per paese partner e da una raccolta di 50 buone prassi offerte a livello europeo e nazionale, nell'ambito della motivazione degli adulti scarsamente qualificati e della valutazione delle competenze digitali, di alfabetizzazione e di calcolo. Dei 50 strumenti raccolti 23 sono stati scelti come buone prassi da presentare in questa raccolta.

I risultati della ricerca sono stati analizzati ed elaborati in questa raccolta di strumenti per identificare le lacune e le necessità dei professionisti per quanto riguarda la motivazione degli adulti scarsamente qualificati, la valutazione delle competenze digitali, di calcolo e di alfabetizzazione e il sostegno nella vita quotidiana. Inoltre, venti progetti sono stati selezionati come i migliori esempi di progetti che mirano ad aumentare la motivazione degli adulti scarsamente qualificati a partecipare

all'apprendimento. I restanti tre progetti si concentrano specificamente sull'alfabetizzazione, la matematica e le competenze digitali.

La maggior parte dei progetti in questa raccolta ha come destinatari diretti diversi tipi di professionisti dell'educazione degli adulti e altri professionisti del settore sociale e ogni progetto ha come destinatari diretti e indiretti adulti scarsamente qualificati o altri adulti emarginati. Al momento dell'analisi dei progetti, sono stati considerati vari fattori per garantire che ogni progetto selezionato soddisfacesse i criteri delle buone prassi. Particolare attenzione è stata prestata alla fattibilità tecnica dei progetti, al loro potenziale di replica, alla loro adattabilità e alla loro efficacia e successo. Infine, ma non meno importante, è stata presa in considerazione la sostenibilità ambientale, economica e sociale del progetto. Complessivamente, questi progetti devono essere di uso sostenibile in tutta Europa e soddisfare standard elevati.

Nel corso del lavoro sono state identificate le seguenti categorie tra i vari strumenti dei progetti; Manuale / cassetta degli attrezzi per educatori (Buone prassi 1-11), piattaforme di apprendimento online (Buone prassi 12-18), giochi educativi (buone prassi 19) e centri di consulenza (Buone prassi 20). Ciò che è importante segnalare è che non è stata fatta alcuna classifica delle diverse categorie di strumenti. Le guide metodologiche o i manuali sono utili poiché l'obiettivo del progetto è quello di raggiungere i responsabili dell'istruzione, le piattaforme di apprendimento online sono moderne e di facile accesso. I giochi educativi rispecchiano lo spirito del 21 ° secolo e sono una buona alternativa all'apprendimento formale.

La Raccolta di Strumenti può essere utilizzata dai professionisti dell'educazione degli adulti per ottenere una visione d'insieme, input e ispirazione per nuovi metodi e strumenti da utilizzare nel loro lavoro con gli adulti scarsamente qualificati. Nella sezione "5. Linee guida per la raccolta di strumenti "il lettore può trovare consigli e suggerimenti su come implementare i diversi strumenti elencati nel capitolo quattro. Inoltre, la raccolta di strumenti COMP-UP costituirà la base del curriculum formativo COMP-UP e gli educatori saranno formati su come utilizzare gli strumenti selezionati e su come fornire supporto agli adulti scarsamente qualificati.

3. Lacune e bisogni emersi

3.1 Motivazione

Una parte cruciale del lavoro educativo con gli adulti scarsamente qualificati riguarda la motivazione. Nei focus group realizzati in ogni paese partner è stato evidenziato il fatto che gli studenti adulti, soprattutto se hanno avuto esperienze negative con l'apprendimento, manifestano una tendenza più alta a sentirsi frustrati e a rinunciare alla formazione e all'istruzione. Molti partecipanti hanno avuto finora scarso senso di successo nell'apprendimento e quindi risultano essere facilmente frustrati per quanto riguarda la motivazione all'apprendimento. Rinunciare rapidamente è un problema più grande tra gli studenti adulti scarsamente qualificati a causa, ad esempio, di scarsa fiducia in se stessi e mancanza di esperienze di apprendimento positive. Come risultato di scarse esperienze di apprendimento, la perseveranza nel proseguire l'istruzione o la formazione può essere influenzata

negativamente. In assenza di successo immediato nell'apprendimento, il rischio di frustrazione e di abbandono è elevato.

Un altro problema che influenza il livello di motivazione degli adulti con basse qualifiche sono le diverse restrizioni che potrebbero impedire loro di frequentare l'istruzione o la formazione. Le responsabilità familiari, la mancanza di tempo, l'isolamento sociale e gli aspetti culturali sono alcune restrizioni che scoraggiano gli adulti (specialmente le donne) a dedicarsi all'istruzione. Inoltre, le difficoltà finanziarie e la minaccia della povertà sono un enorme ostacolo per alcune persone a frequentare la formazione e l'istruzione; se i partecipanti sono alle prese con situazioni di lavoro instabili o informali, è, infatti, difficile dare priorità all'istruzione. Le restrizioni fisiche e mentali sono ulteriori problemi che influenzano la motivazione e la capacità di impegnarsi in attività di apprendimento. I problemi legati alla migrazione sono un altro ostacolo che può impedire agli adulti di frequentare l'istruzione e la formazione, ad esempio, un espatrio imminente è un grande carico psicologico per i richiedenti asilo e influirà sulla motivazione dell'apprendimento. Inoltre, se sei appena arrivato in un paese e non sai se ti sarà concesso di rimanere e ottenere un permesso permanente, la motivazione all'apprendimento è generalmente influenzata.

La partecipazione volontaria fa una grande differenza sulla motivazione tra i partecipanti. Se i partecipanti frequentano un corso volontariamente, tendono ad avere una motivazione piuttosto elevata. Se il partecipante sta frequentando il corso perché gli è stato ordinato da un ente ufficiale e si sente obbligato ad apprendere, la motivazione è generalmente inferiore. La motivazione può essere raggiunta anche da queste persone, ma di solito ha bisogno di maggiori sforzi da parte dei formatori e degli educatori.

L'aggiustamento e l'adattamento dei materiali didattici è un altro fattore che può influenzare la motivazione tra i discenti. L'adattamento dei materiali di apprendimento è un aspetto che i professionisti dell'educazione per gli adulti i quali hanno preso parte ai focus group hanno espresso come qualcosa con cui stavano lottando. Tra il gruppo di destinatari di discenti adulti con basse qualifiche le esigenze possono essere piuttosto diverse e la richiesta di materiale adeguato è spesso elevata. Se il materiale non è adeguato al livello dello studente, sarà difficile motivarlo a impegnarsi.

Inoltre, se i gruppi sono troppo grandi, sarà difficile per l'insegnante adattare il livello a ciascun partecipante e questo può scoraggiare i partecipanti che hanno un livello superiore o inferiore rispetto al resto della classe.

Per riassumere, i bisogni espressi dagli educatori degli adulti durante i focus group sono stati principalmente una raccolta di materiali formativi che siano accessibili e adeguati al giusto livello per gli adulti scarsamente qualificati. Ciò è stato particolarmente indicato come necessità per gli insegnanti che hanno meno esperienza e quindi non hanno avuto molto tempo per raccogliere materiale di apprendimento. Altre esigenze identificate sono state strumenti TIC innovativi per l'insegnamento e nuovi strumenti che colleghino l'insegnamento ai problemi della vita reale, ad es. come usare Internet per fissare un appuntamento medico, come usare Internet per pagare le tasse, ecc. Gli educatori hanno anche sollevato la necessità di un'ulteriore formazione per gli insegnanti su come motivare adulti scarsamente qualificati e l'organizzazione di forum affinché gli insegnanti si incontrino, discutano e possano scambiarsi esperienze nel settore.

3.2 Valutazione delle competenze digitali

Lavorare con le competenze digitali e con la valutazione digitale per quanto riguarda gli adulti scarsamente qualificati è qualcosa che i professionisti dell'educazione degli adulti hanno espresso come molto importante ma anche complesso. Un grande ostacolo per gli insegnanti è la mancanza di un curriculum coerente per le competenze digitali, che li lascia senza una definizione formale dei bisogni di apprendimento e delle strategie di valutazione. Per questo motivo, gli insegnanti hanno sviluppato strategie di valutazione informale e metodi di insegnamento basati sulle proprie iniziative. Inoltre, gli insegnanti affermano che mancano le risorse disponibili sotto forma di buoni programmi online, strumenti e materiali formativi. Spesso gli strumenti che trovano online hanno un accesso limitato e richiedono il pagamento di una somma di denaro per essere utilizzati, che limita gli insegnanti all'uso delle versioni gratuite, rendendo difficile garantire una buona qualità. Può inoltre essere difficile per gli insegnanti distinguere quali strumenti e materiali di apprendimento sono utili e possiedono un'alta qualità poiché la selezione di strumenti online è molto diversificata e differisce in termini di qualità.

I professionisti hanno inoltre identificato una lacuna di esigenze in termini di formazione degli educatori. Alcuni non si sono sentiti a proprio agio o competenti abbastanza per svolgere la formazione e la valutazione delle competenze digitali. In Austria solo due dei dieci operatori intervistati avevano completato la formazione nel campo digitale dell'insegnamento negli ultimi due anni. Un altro problema con l'insegnamento e la valutazione delle competenze digitali è la mancanza di attrezzature. Se i partecipanti o il servizio per l'educazione degli adulti non hanno accesso a computer, laptop, smartphone o connessione Internet, sarà difficile svolgere una formazione efficace sull'argomento.

A causa dell'epidemia di Covid-19, l'educazione degli adulti è stata trasferita all'insegnamento online in Svezia. Secondo i professionisti intervistati in Svezia, ciò evidenzia la necessità di praticare le competenze digitali tra gli studenti poco qualificati che stanno lottando con la transizione. Gli insegnanti hanno affermato che un paio di persone di ogni classe non sono in grado di partecipare alle sessioni di insegnamento poiché non sanno navigare sulle piattaforme digitali. Inoltre, molti studenti perdono interesse per l'insegnamento online ed è difficile motivarli a proseguire nella formazione in assenza di interazione faccia a faccia.

Per riassumere, i bisogni identificati in merito alle competenze e alla valutazione digitale sono un curriculum coerente che definisca i bisogni di apprendimento e le strategie di valutazione per insegnare le competenze digitali agli adulti scarsamente qualificati; supporto formale e metodi su come lavorare con le competenze digitali; una raccolta di strumenti con suggerimenti su come lavorare e valutare le competenze digitali, compresi strumenti online di alta qualità in versione gratuita; ulteriore formazione degli insegnanti/ educatori per accrescere le proprie competenze in merito alle competenze digitali e su come incorporarle nell'insegnamento; apparecchiature sotto forma di computer e smartphone per consentire la formazione interattiva delle competenze digitali.

3.3 Valutazione delle competenze matematiche

Quando occorre valutare le competenze degli adulti scarsamente qualificati in matematica e nelle abilità di calcolo, i professionisti dell'educazione degli adulti incontrano spesso problemi. Il processo di valutazione delle abilità numeriche richiede molto tempo e quando gli insegnanti lavorano con gruppi di diversi livelli, hanno conoscenze linguistiche e contesti educativi differenti, la valutazione può essere molto impegnativa. Un altro ostacolo legato alla matematica è che molti studenti adulti hanno scarsa autostima e scarsa fiducia nella loro capacità di calcolo. In alcuni casi, ciò deriva da brutte esperienze scolastiche e, nel peggiore dei casi, dalla completa mancanza di conoscenza in materia di matematica.

Gli educatori affermano che mancano gli strumenti disponibili per lavorare con le competenze matematiche e con la loro valutazione, con il risultato che gli insegnanti usano metodi informali per insegnarle. Inoltre, agli insegnanti mancano buone piattaforme online gratuite per lavorare con le competenze numeriche. I professionisti dell'educazione hanno affermato di essere in gran parte responsabili della produzione dei materiali di apprendimento stessi e che ci sono troppo pochi strumenti ben preparati per valutare le abilità matematiche dei partecipanti. Alcuni educatori lavorano sulla base di regole interne, test e questionari, ma l'origine di questi materiali è spesso sconosciuta. Alcuni professionisti utilizzano libri di testo, ma non ritengono che la metodologia e la didattica di questi libri siano appropriate per gli adulti. Quando si tratta di ulteriore formazione per formatori in matematica, i partecipanti al focus group hanno indicato di frequentare ulteriori corsi di formazione a intervalli irregolari.

Per riassumere, le esigenze identificate per quanto riguarda le competenze matematiche e la valutazione numerica sono una raccolta di strumenti contenente strumenti / metodi di valutazione e apprendimento accessibili e ben adattati, comprese piattaforme online gratuite per adulti scarsamente qualificati e gruppi più piccoli per un insegnamento della matematica maggiormente efficace e al giusto livello.

3.4 Valutazione delle competenze alfabetiche

Lavorare con le competenze alfabetiche delle persone scarsamente qualificate comporta alcune sfide. Ciò che quasi tutti i professionisti dell'educazione degli adulti hanno evidenziato come una lotta è che in una classe gli studenti possono avere background molto diversi, specialmente nel caso di una classe con immigrati appena arrivati. Alcuni studenti sono analfabeti nella loro madrelingua e potrebbero non avere molta esperienza con l'istruzione formale, mentre altri discenti hanno un'istruzione universitaria ma devono imparare una nuova lingua. Questa discrepanza crea problemi agli educatori che devono trovare un buon livello per svolgere l'insegnamento e rende difficile la valutazione del livello di alfabetizzazione dello studente. Inoltre, richiede molto tempo e impegno per assicurarsi che tutti gli studenti abbiano materiale adeguato al proprio livello.

Quando occorre trovare materiale didattico, metodi e strumenti, gli educatori hanno espresso la necessità di disporre di strumenti online maggiormente user-friendly e aggiornati. Inoltre, desiderano materiali didattici adeguati, specialmente in caso dei livelli più bassi di alfabetizzazione e di studenti analfabeti. Se il materiale è troppo avanzato per gli studenti, il rischio che lo studente perda motivazione e fiducia a continuare è molto alto.

La risorsa che i professionisti dell'educazione evidenziano come più importante per lavorare con l'alfabetizzazione è il tempo e l'impegno. Anche questa è una risorsa che risulta essere spesso limitata. Offrire il supporto di cui lo studente ha effettivamente bisogno richiederebbe molto tempo e risorse e quindi molti educatori sentono di dover scendere a compromessi in ciò che possono offrire ai loro studenti.

Infine, gli educatori hanno espresso la necessità di metodi e strategie di insegnamento non formali per lavorare con gli adulti scarsamente qualificati nel settore delle competenze alfabetiche. Alcuni studenti che frequentano corsi di lingua non hanno familiarità con l'istruzione formale e può essere abbastanza difficile per loro adattarsi ad un ambiente di classe. Gli educatori esprimono la necessità di metodi che consentano loro di portare l'insegnamento fuori dalle aule e collegarlo a situazioni di vita reale. Inoltre, hanno espresso una fiducia irrealistica dall'apprendimento passivo e che in realtà molti studenti hanno bisogno di uno stile di apprendimento interattivo e coinvolgente il quale colleghi i risultati dell'apprendimento alle situazioni della vita reale.

Per riassumere, le esigenze e le lacune individuate in termini di alfabetizzazione sono: accesso a materiale didattico sotto forma di strumenti online aggiornati e di facile utilizzo; materiale adattato ai diversi livelli di discenti che incontrano, specialmente per quelli con le più basse competenze di alfabetizzazione; metodi e stili di insegnamento coinvolgenti, interattivi e che consentano l'insegnamento fuori dall'aula e collegandolo a situazioni di vita reale; per concludere, mancano il tempo e l'impegno necessari per aiutare il gruppo di discenti adulti poco qualificati.

3.5 Sostegno nella vita quotidiana

Avere scarse competenze in matematica, alfabetizzazione e competenze digitali può portare a una lunga lista di sfide. I professionisti dell'educazione hanno sollevato il problema che gli adulti con scarse competenze in queste aree potrebbero non essere in grado di gestire correttamente i contatti con le autorità in materia di servizi sociali, problemi di immigrazione, scuola e istruzione ecc. Se hai scarse competenze matematiche, digitali e alfabetiche sarà complesso compilare moduli, trovare informazioni, contattare persone, trovare l'ufficio di cui hai bisogno e comunicare ciò di cui hai bisogno. Ciò può comportare che le persone non ricevano il giusto supporto e finiscano in situazioni problematiche.

Un altro problema a cui sono soggetti gli adulti scarsamente qualificati è legato a questioni finanziarie e alla gestione della loro economia personale. Se hai scarse competenze alfabetiche, matematiche e digitali, può essere difficile elaborare un budget per te e la tua famiglia, pagare le bollette e l'affitto (soprattutto se si tratta di un servizio elettronico) e richiedere fondi sociali e sussidi per l'alloggio.

L'assenza di alfabetizzazione e competenze digitali può facilmente portare a persone ingannate dalla disinformazione e dalle notizie false. Questo è un problema che gli educatori hanno identificato tra alcuni dei loro studenti, in particolare legato all'uso dei social media. Se hai scarsa alfabetizzazione e competenze digitali, sarà molto difficile distinguere quali informazioni possono essere attendibili e non. Ciò può comportare che gli adulti scarsamente qualificati siano sottoposti a informazioni che sono state manipolate in modo dannoso e ingannevole. Inoltre, il rischio di essere soggetti a frodi online aumenta se si ha scarse competenze digitali e alfabetiche.

Quando si tratta di sfide nel dare supporto nelle problematiche della vita quotidiana, i professionisti dell'educazione degli adulti hanno identificato alcune aree in cui spesso si presentano problemi. Il primo è che non puoi aspettarti che qualcuno con scarse competenze alfabetiche, in matematica e competenze digitali capisca subito cosa intendi se usi solo una spiegazione passiva. Un professionista il quale lavora nell'ambito del sostegno agli alloggi per gli immigrati appena arrivati ha spiegato che la maggior parte delle persone con cui lavora non capiscono i contratti di abitazione che hanno firmato, anche se l'ufficio alloggi li ha spiegati loro. Invece di spiegare, significa che devi mostrare ciò che vuoi comunicare usando immagini, gesti e dimostrandolo tu stesso. Questo è qualcosa che manca a molte persone che lavorano con questo tipo di utenza e può comportare problemi importanti per gli adulti scarsamente qualificati.

Un'altra esigenza identificata è legata alle risorse, per essere infatti in grado di fornire il supporto necessario a molti adulti scarsamente qualificati c'è bisogno di molto tempo e impegno. Il focus group realizzato in Svezia ha visto la partecipazione di tre partecipanti che lavorano per offrire supporto a famiglie, giovani e adulti che per motivi diversi sono alle prese con l'istruzione, il lavoro e la vita quotidiana. Hanno espresso che il tempo e l'impegno sono la risorsa più importante nel loro lavoro. Per essere in grado di offrire il sostegno necessario ai loro clienti, devono essere disponibili in ogni momento e costruire solide relazioni con i loro clienti. Inoltre, sottolineano che questo non è un lavoro per tutti e che non ci si può aspettare di lavorare solo durante le ore d'ufficio. Naturalmente, non è sostenibile che tutti gli educatori lavorino in questo modo e quindi è necessario un sistema migliore per offrire supporto alla vita quotidiana delle persone con basse qualifiche.

Per riassumere, gli adulti con scarse competenze digitali, alfabetiche e numeriche affrontano molte sfide nella vita quotidiana. Queste sfide sono spesso connesse al contatto con le autorità, le questioni finanziarie, le situazioni abitative e l'istruzione. Inoltre, possono sorgere problemi riguardo alla ricerca di informazioni online e alla conoscenza di ciò di cui ci si può fidare e non. Le esigenze individuate dagli educatori in merito al sostegno nella vita quotidiana sono: buoni metodi per spiegare e dimostrare come, ad esempio, compilare un modulo per i sussidi per l'alloggio in modo chiaro e accessibile agli adulti con scarse qualifiche. Inoltre, le risorse in termini di tempo e impegno sono sempre carenti quando si lavora con questo tipo di sostegno e c'è bisogno di un modo formale e più sistematico di dare supporto.

4. Raccolta di strumenti pe la valutazione delle competenze di base

Buona Prassi 1

LEARNERS MOT - HOW TO TRIGGER PRIMARY MOTIVATION FOR LEARNING IN LOW EDUCATED ADULTS USING ICT TOOLS.

OBIETTIVI:

L'obiettivo principale di Learners Mot è stato elaborare un ambiente di apprendimento online per migliorare le competenze professionali degli educatori degli adulti, ovvero conoscenze, strategie di apprendimento e insegnamento, metodi e tecniche faccia a faccia e online (webinar) che aiutino gli educatori a formare 45+ lavoratori scarsamente istruiti e con basse qualifiche, nonché ad innescare e mantenere la loro

IMPATTO:

Il progetto ha contribuito al potenziamento delle competenze degli educatori che lavorano con persone adulte tramite le conoscenze e le competenze necessarie per un maggiore coinvolgimento delle persone con un basso livello di istruzione nell'educazione permanente attraverso un'efficace sensibilizzazione, orientamento e motivazione. Per fare questo, diverse strategie e tecniche motivazionali sono state offerte agli educatori.

Durata del progeto: 01.11.17 – 31.12.19
Webpage: http://www.learnersmot.eu/home-en
Erasmus+

RISULTATI PRINCIPALI:

•Libreria di risorse: una raccolta di studi nazionali e risorse online esistenti sull'alfabetizzazione, sulla motivazione, sulle strategie di insegnamento e apprendimento nel Regno Unito, a Cipro, in Italia, in Spagna e in Slovenia.

•Buone pratiche: una raccolta di buone pratiche nel campo dell'insegnamento delle competenze di base a diversi gruppi di adulti con bassi livelli di istruzione, inclusi esempi sviluppati dagli stessi partner o altri casi che le organizzazioni hanno conosciuto.

•Manuale: un manuale interattivo sulle strategie motivazionali esistenti utilizzate dagli educatori con persone poco qualificate e con basse competenze.

RISULTATI TRASFERIBILI:

I prodotti e materiali sviluppati sono facilmente trasferibili e possono essere usati con diversi gruppi di utenti quali anziani, disoccupati di lunga durata, migranti e NEETs nel settore dell'educazione permanente per coinvolgerli nell'apprendimento. Inoltre, il corso per educatori è trasferibile ad altri educatori per potenziare e aumentare le loro competenze nel raggiungere, motivare e coinvolgere persone con basse competenze.

DESTINATARI:

Educatori che lavorano con persone adulte

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 2

FOLLOW THE STORY – APPLIED STORYTELLING AS A MOTIVATION AND ENCOURAGING STRATEGY IN ADULT EDUCATION

Durata del progetto: 01.09.17 – 28.02.19

Webpage: http://www.fundacja-addenda.pl/apstell

Erasmus+

OBIETTIVI:

L'obiettivo del progetto è offrire suggerimenti e linee guida agli educatori su come usare lo storytelling per motivare l'apprendimento degli adulti con scarse qualifiche delle zone rurali.

IMPATTO:

Questo progetto è stato selezionato come esempio di buone prassi dalle agenzie nazionali della Piattaforma di Disseminazione E+. Inoltre, ha avuto un forte impatto sugli educatori coinvolti poiché ha aumentato la consapevolezza del potenziale dellostorytelling applicatoal loro lavoro e ha migliorato le loro capacità professionali tra cui creatività, TIC, competenze sociali, interculturali e linguistiche. Infine, ha aumentato la partecipazione di discenti scarsamente qualificati alle attività educative nelle aree rurali.

RISULTATI PRINCIPALI:

Un **manuale** pratico sull'uso dello storytelling nell'educazione degli adulti (in particolare per aumentare la motivazione e l'efficacia dell'apprendimento), rivolto a educatori delle zone rurali, comunità locale, narratori, assistenti sociali e organizzazioni. Comprende informazioni sulla specificità dello storytelling e la sua utilità per le strategie motivazionali nell'educazione degli adulti e materiale pratico con una spiegazione di motivazione, i problemi con l'educazione degli adulti nelle aree rurali, esempi di uso dello storytelling come mezzo motivazionale, ecc.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Le attività proposte sono facilmente trasferibili ad altri educatori che possono applicare la metodologia di storytelling al fine di motivare gli adulti scarsamente qualificati ad apprendere.

DESTINATARI:

Educatori che lavorano nelle aree rurali, adulti con basse competenze di aree rurali.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 3

REPLAY-VET – STRENGTHENING KEY COMPETENCES OF LOW-SKILLED PEOPLE IN VET TO COVER FUTURE REPLACEMENT POSITIONS

OBIETTIVI:

Il progetto mira a identificare le strategie di riqualificazione per le persone con scarse qualifiche per essere in grado di soddisfare le future esigenze di mercato. Il progetto è stato ulteriormente concepito per rafforzare le competenze chiave nei programmi di istruzione e formazione professionale e fornire opportunità più efficaci per le persone con basse competenze o con un basso livello di istruzione al fine di acquisire o sviluppare tali competenze attraverso l'IFP.

IMPATTO:

Tramite i suoi 3 risultati e 2 eventi moltiplicatori ha contribuito a migliorare l'accesso alla formazione e alle qualifiche per tutti attraverso l'IFP in una prospettiva di apprendimento permanente, in particolare aumentando l'accessibilità dell'IFP per i lavoratori scarsamente qualificati e fornendo servizi di orientamento integrati per persone con basse competenze. Grazie a REPLAY-VET è stato compiuto un passo significativo nella direzione del miglioramento dell'l'occupabilità di persone scarsamente qualificate e a rischio di esclusione per essere attive nel mercato del lavoro e realizzare una società con meno disuguaglianze.

Durata del progetto: 31.12.16 – 31.12.18

Webpage:
http://www.replayvet.eu/en/project/

Erasmus+

RISULTATI PRINCIPALI:

Il lavoro ha portato a una serie di **seminari** ed **eventi di scambio tra le parti interessate** (con il coinvolgimento di responsabili delle politiche sociali, del lavoro e della formazione, servizi di istruzione e formazione, professionisti dell'orientamento professionale, datori di lavoro, autorità pubbliche, lavoratori e sindacati) e risultati tangibili come relazioni nazionali e settoriali, **guide "How To"** e un **toolkit**. Il toolkit occupazionale (www.replayvet.eu) progettato per fornire ai servizi di IFP, ai servizi per l'impiego e ai responsabili delle politiche guide pratiche ed esempi di buone prassi che rispondano a bisogni e sfide riguardanti le opportunità di lavoro e formazione delle persone con basse qualifiche. Il kit offre soluzioni stimolanti strutturate in base a temi chiave e gli utenti troveranno le chiavi per formare persone con basse competenze per prepararle alle offerte di lavoro che si presentano.

RISULTATI TRASFERIBILI:

I partner di REPLAY-VET, 8 istituzioni di 6 paesi differenti hanno promosso tramite lo sviluppo del progettouna cooperazione strutturata interregionale e transfrontaliera che rafforzi l'impegno degli enti pubblici locali e regionali attraverso la partecipazione di organismi pubblici attivi nel mercato del lavoro e di organizzazioni della conoscenza attive in pratiche innovative.

DESTINATARI:

Il progetto si è focalizzato su persone con bassi livelli di competenze/qualifiche, economicamente inattive e spesso disoccupate.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 4

GOAL – GUIDANCE AND ORIENTATION FOR ADULT LEARNERS

OBIETTIVI:

- Contribuire a una maggiore partecipazione degli adulti scarsamente qualificati ai programmi di istruzione e formazione per aumentare le loro possibilità di inclusione nella società e nel mercato del lavoro.
- Identificare i fattori critici e i criteri di successo per lo sviluppo di politiche basate sull'evidenza e l'implementazione di centri di orientamento con opportunità di convalida dell'apprendimento in Europa.

IMPATTO:

Il progetto ha offerto servizi specifici per adulti scarsamente qualificati che non sono riusciti a trovare un modo adeguato per sviluppare le proprie competenze per la loro piena partecipazione alla società e al mercato del lavoro. Inoltre, il progetto ha offerto un coordinamento tra le diverse parti interessate che si occupano di adulti scarsamente qualificati. Il risultato è un servizio di orientamento unico e indipendente che comprende la convalida del precedente apprendimento e che pone al centro le esigenze specifiche dei discenti adulti con scarse competenze per aumentare la loro partecipazione all'educazione continua.

Durata del progetto: 36 mesi

Webpage: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/388452-EPP-1-2014-2-BE-EPPKA3-PI-POLICY

Erasmus +

RISULTATI PRINCIPALI:

- Sono stati istituiti o migliorati reti e partenariati con organizzazioni pertinenti.
- Sono stati sviluppati strumenti per facilitare l'erogazione di un servizio di orientamento specifico per adulti scarsamente qualificati.
- Sono state definite le competenze richieste agliorientatori per consentire loro di affrontare le specifiche esigenze degli adulti con un basso livello di istruzione.
- Sono state sviluppate attività di sensibilizzazione progettate per fornire servizi di orientamento a destinatari specifici all'interno della popolazione di bassa istruzione.
- Ogni paese ha cercato di fornire servizi di orientamento di alta qualità per ottimizzare i risultati di apprendimento e / o occupazione delle persone.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Un report finale di valutazione transnazionale e un'analisi dei bisogni sono i risultati trasferibili.

DESTINATARI:

Il progetto era mirato a adulti scarsamente istruiti, ovvero adulti che non hanno frequentato l'istruzione secondaria.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 5

IMPROVING BASIC SKILLS AND METHODOLOGIES FOR THE 21ST CENTURY

OBIETTIVI:

Nel 2015 l'Euha avuto un grande flusso di rifugiati che ha attraversato il Mediterraneo. È stata una sfida per i paesi europei gestirlo poiché non disponevano di alcun sistema. Questa era una realtà per i partner a cui la Germania, la Norvegia e in parte la Spagna potevano fare riferimento. È diventato necessario sviluppare buone pratiche per l'apprendimento delle lingue degli adulti. Il rifugiato dovrebbe avere una formazione linguistica e dovrebbe iniziare o completare un'istruzione nella nuova lingua. Queste scuole hanno anche adulti che in precedenza sono usciti dal sistema scolastico e hanno bisogno di più istruzione. Lo scopo del progetto è stato quello di sviluppare metodi adattati agli adulti in cui le nuove conoscenze si basano sulle risorse che loro possiedono.

IMPATTO:

Il progetto è stato di supporto a rifugiati appena arrivati in Germania, Spagna e Norvegia al fine di migliorare le loro competenze alfabetiche e matematiche così da incentivarli a integrarsi nella società per ottenere un lavoro o continuare gli studi.

Durata del progetto: 15.09.16 – 14.09.18

Webpage: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2016-1-NO01-KA204-022089

Erasmus+

RISULTATI PRINCIPALI:

Il progetto ha sviluppato materiale e corsi di formazione mirati a migliorare le competenze di base in matematica e alfabetizzazione, nonché a convalidare le conoscenze già esistenti degli studenti.

RISULTATI TRASFERIBILI:

I risultati concreti sono incentrati sul nostro portafoglio del progetto che comprende descrizioni dettagliate di metodi di insegnamento innovativi recentemente sviluppati, strumenti motivazionali e altri strumenti di pensiero.

DESTINATARI:

Rifugiati, adulti che necessitano di sviluppare competenze di base.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 6

TEACH - TACKLING EDUCATION DEFICITS THROUGH ARTS AND CRAFTS BASED ENTERPRISE LEARNING

Durata del progetto: 24 months

Webpage: http://www.praxiseurope.org.uk/?page_id=2010

Erasmus+

OBIETTIVI:

- Formare educatori di tutti i settori educativi (insegnanti, formatori dell'IFP, educatori per adulti) in una serie di forme d'arte creative che possono essere utilizzate per coinvolgere I discenti non tradizionali nell'istruzione, nella formazione, nel lavoro o nelle opportunità imprenditoriali.
- Sviluppare metodologie di formazione nuove e innovative e risorse di formazione in materia di arte, artigianato ed impresa in grado di soddisfare meglio le esigenze degli studenti svantaggiati.
- Fornire un'analisi approfondita di come l'uso di arti e mestieri legati all'impresa può aiutare la reintegrazione di gruppi

IMPATTO:

Il progetto ha contribuito a ispirare e insegnare nuovi metodi creativi per lavorare con l'arte e l'artigianato per coinvolgere le persone svantaggiate a reintegrarsi nella società.

RISULTATI PRINCIPALI:

- Conoscenza condivisa con i nostri partner attraverso seminari e attività di formazione pratiche e mirate basate sull'arte e l'artigianato (coinvolgimento e formazione di discenti / formatori in diverse forme di arte e artigianato).
- Attività di formazione ospitate in una serie di eventi in cui i formatori hanno viaggiato verso i paesi partner per esplorare varie forme d'arte e sviluppare nuove competenze.
- Produzione di un'analisi comparativa di arte e forme di artigianato e il loro valore nel supportare diverse forme di apprendimento (scuola, IFP, istruzione permanente e sviluppo delle competenze basate sul lavoro) legate all'impresa.
- Coinvolgimentodi studenti e formatori nella produzione di materiali e dei risultati del progetto.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Il risultato trasferibile è un report internazionale che analizza il modo in cui le arti e l'artigianato vengono insegnate nei paesi partner e le questioni che affrontano e una risorsa formativa di diverse forme d'arte e artigianato.

DESTINATARI:

Educatori di tutti i settori educativi (insegnanti, formatori, educatori). E discenti adulti svantaggiati.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 7

NON-VOCATIONAL ADULT EDUCATION – EUROPEAN EXCHANGE OF EXPERIENCES

OBIETTIVI:

- Trasferire conoscenze, organizzare lo scambio di esperienze e buone prassi nell'educazione degli adulti.
- Aumentare la capacità delle organizzazioni che offrono possibilità di educazione permanente.
- Offrire sviluppo professionale agli educatori, incluso approfondire le proprie conoscenze, migliorare le capacità, i metodi e le tecniche di insegnamento.
- Offrire ai discenti adulti di partecipare attivamente alla vita sociale, allo sviluppo personale, alla pratica e al miglioramento di competenze interculturali e linguistiche.

IMPATTO:

- Maggiore interesse per l'educazione degli adulti.

- Sviluppo professionale degli educatori, competenze degli educatori superiori.

- Sviluppo personale dei partecipanti.

- Migliorate le competenze linguistiche dei partecipanti.

- Aumento dell'adattabilità.

- Sviluppo delle competenze interculturali dei partecipanti.

- Migliorata competenza personale e sociale.

- Rete di cooperazione.

- Esperienza nella realizzazione del progetto.

Durata del progetto: 01.12.17 – 31.01.19

Webpage: http://ourprojects.eu/nvae/

Erasmus+

RISULTATI PRINCIPALI:

- Il sito web del progetto in cui chi lavora nell'educazione degli adulti può trovare informazioni sul progetto e tutti i risultati.
- Opuscolo informativo, con una sintesi dei metodi usati e delle buone prassi nel campo dei modi efficaci per motivare gli adulti nei processi di apprendimento e nella promozione dell'apprendimento permanente tra gli adulti.
- Opuscolo informativo, con un elenco di strumenti per l'acquisizione e la previsione dei bisogni educativi tra gli adulti.

RISULTATI TRASFERIBILI:

I diversi opuscoli e la pagina web menzionati sotto i risultati principali sono accessibili a tutti e possono essere trasferiti ad altri progetti e agenzie educative.

DESTINATARI:

Staff attivo nell'istruzione e nella formazione degli adulti, esperti, professionisti, tirocinanti, discenti adulti.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 8

KNOWHUBS – LOCAL KNOWLEDGE CENTRES AS DEVELOPMENT HUBS IN RURAL REGIONS

Durata del progetto: 01.09.18 – 30.09.20

Webpage: www.know-hubs.eu/

Erasmus+

OBIETTIVI:

Il progetto KNOW-HUBs mira a esplorare in che modo i centri di conoscenza possono contribuire a soddisfare le esigenze e le richieste locali delle comunità e delle regioni rurali collegando, per la prima volta, l '"approccio 3M: punto di incontro, mediatore, motore" con una tecnica di progettazione incentrata sull'utente.
In particolare, il progetto mira a: 1. combinare l'approccio "3M: punto di incontro, mediatore, motore" con tecniche di Design Thinking (co-creazione)
2. formare mentori volontari per promuovere il coinvolgimento e la partecipazione di giovani emarginati, educatori per adulti, formatori, rappresentanti delle imprese e politici.
3. colmare il divario tra conoscenze e competenze, richieste delle comunità rurali eesigenze individuali.4. costruire percorsi di apprendimento coerenti e pertinenti per gli adulti in difficoltà.

IMPATTO:

I centri di conoscenza saranno in grado di lavorare in modo più efficace con i gruppi svantaggiati al fine di trovare soluzioni adeguate per i bisognosi. Non solo dando loro le risposte alle loro domande, ma anche incoraggiandoli e guidandoli attraverso un percorso verso i loro obiettivi all'interno dei seminari di cocreazione che organizzano.

RISULTATI PRINCIPALI:

In KNOWHUBs saranno sviluppati i seguenti strumenti innovativi:
- E-BOOK: centri di conoscenza come ad esempio quelli basati sulle 3.M. Uno strumento che svilupperà il background teorico del progetto, esplorando le attività dei centri di conoscenza e comprendendo informazioni per altre organizzazioni.
- TOOLKIT per la formazione e il supporto di formatori in qualità di mentori 3M - un kit di strumenti che mira a formare mentori per adulti al fine di diventare mediatori, facilitatori dell'occupazione e sostenitori sociali.
- KNOW-HUBs B-mentoring program and virtual space - un programma di mentoring con metodologie miste che utilizza tecniche di pensiero progettuale centrate sull'uomo (co-creazione).
- RACCOMANDAZIONI POLITICHE per integrare i risultati del progetto in altre organizzazioni nazionali e dell'UE - un pacchetto politico che fornirà linee guida ai responsabili delle politiche regionali per integrare i risultati di KNOWHUB per arricchire e adattare i servizi per adulti usando l'approccio 3M.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Tutti i materiali prodotti sono trasferibili poiché concepiti per aiutare i servizi per adulti a funzionare sulla base del concetto 3M (Mediatore, punto di Incontro e Motore).

DESTINATARI:
Giovani adulti emarginati (con I più bassi livelli di istruzione,disoccupati, con scarse competenze, con basse qualifiche, svantaggiati e quelli con un background migratorio / rifugiati) e educatori, formatori, mentori.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 9

SUPREME – SUCCESSFUL PREVENTION OF EARLY DROP-OUTS THROUGH MENTORING

Durata del progetto: 01.10.12 – 31.10.14

Webpage: www.supreme-mentoring.eu

Erasmus+

OBIETTIVI:

• Sviluppare i talenti degli studenti dell'istruzione professionale.

• Prevenire l'abbandono scolastico.

• Stimolare il processo di educazione continua (dal livello di istruzione professionale al livello dell'università

• Supportare i giovani (vulnerabili) nel fare scelte informate sulla loro istruzione, carriera, pianificazione e sviluppo personale.

• Aumentare le ambizioni degli studenti attraverso lo sviluppo dei propri talenti.

RISULTATI PRINCIPALI:

Un manuale che descrive il programma di mentoring nelle scuole di IFP e come gestirlo. Analizza anche quali sono i principali fattori di successo di un programma di tutoraggio. Sono stati sviluppati numerosi strumenti aggiuntivi per promuovere e attuare il programma di SUPREME.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Il progetto è stato considerato una delle migliori pratiche in quanto il manuale per il programma di tutoraggio è stato testato e condiviso a livello UE, in 6 diversi paesi. Questo è il motivo per cui consideriamo questo approccio applicabile e trasferibile a livello dell'UE e in contesti diversi come l'educazione degli adulti per i gruppi svantaggiati.

DESTINATARI:

Giovani vulnerabili a rischio di abbandono scolastico, studenti dell'IFP e NEETs.

IMPATTO:

Il progetto ha dimostrato che il mentoring contribuisce notevolmente alla prevenzione dell'abbandono scolastico precoce. Grazie al sostegno di uomini d'affari e studenti maturi, i giovani hanno imparato a fare scelte consapevoli con effetti positivi sul loro sviluppo personale.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 10

SAVE – SELF AWERENESS, EVALUATION AND MOTIVATION SYSTEM ENHANCING LEARNING AND INTEGRATION TO PREVENT AND CONTRAST ESL AND NEET

Durata del progetto: 01.09.14 – 31.10.16

Webpage: www.save.ciofs-fp.org

Erasmus+

OBIETTIVI:

Il progetto mira a definire e validare modelli, approcci e strumenti innovativi a supporto di processi di sviluppo personale dei giovani in modo personalizzato, attivo e coinvolgente, basati su modelli di auto-consapevolezza, riflessivi e sulla partecipazione, prevenendo l'abbandono scolastico (ESL) e i fenomeni NEET, affrontando contemporaneamente :

- Coinvolgimento e motivazione degli studenti con l'implementazione di strumenti di autoconsapevolezza / valutazione, orientamento inclusivo e soluzioni di apprendimento a supporto di comportamenti riflessivi, coinvolgenti e attivi
- Orientamento dei formatori e rafforzamento dei ruoli di apprendimento: adottando modelli pedagogici basati su: autovalutazione, personalizzazione dell'apprendimento, portfolio digitale e ambienti tecnologicamente avanzati.

IMPATTO:

I principali impatti di SAVE si riferiscono a 3 livelli (giovani e sistema, formatori e organizzazioni, lavoro e collocamento) sia a livello nazionale che dell'UE. I benefici attesi a lungo termine sono correlati a: la riduzione dell'esclusione dei giovani attraverso il miglioramento dell'occupabilità (e delle competenze trasversali) sia come comportamenti di sviluppo personalizzati, (pro) attivi e consapevoli sia organizzativi (aziende, scuole, IFP).

RISULTATI PRINCIPALI:

Il progetto ha sviluppato uno **strumento di autoconsapevolezza e valutazione**. La diagnostica alla base dello strumento e del sistema SAVE si basa vagamente sulla teoria del comportamento a 4 quadranti di Marston (4QB). Progettato per aiutare i giovani a diventare più "autoconsapevoli", utilizza i principi della profilazione della personalità al fine di analizzare e fornire feedback sugli stili di lavoro / stili comportamentali primari degli studenti che hanno completato la valutazione.
Inoltre, ha sviluppato un **portafoglio digitale** con una raccolta di buone prassi, metodi, strumenti ecc. Che sono stati sviluppati in altri progetti. La raccolta è stata adattata per soddisfare il gruppo target di ESL e NEET e lavorare per impedire ai giovani di abbandonare la scuola o diventare NEET.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Il progetto è stato selezionato come "esempio di buone prassi" dalle agenzie nazionali della piattaforma di disseminazione E+. Inoltre, è stata considerata una buona pratica in quanto gli strumenti (sia per i giovani che i formatori) sono stati elaborati e testati a livello dell'UE in 6 diversi paesi. Questo modello può essere applicabile e trasferibile a livello dell'UE e in contesti diversi come l'educazione degli adulti per gruppi svantaggiati al fine di fornire loro strumenti di autoconsapevolezza e valutazione.

DESTINATARI:

Giovani adulti e formatori.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 11

ESCOT – ESTABLISHING SKILLS CORE FOR C-VET TRAINERS IN EUROPE

Durata del progetto: 01.09.16 – 31.08.19

Webpage: www.gipfar.wixsite.com/escot/the-project

Erasmus+

OBIETTIVI:

Per far fronte alle sfide e ai requisiti del mercato europeo dell'educazione e della formazione continua (CVET), occorre migliorare le competenze dei formatori e in particolare le capacità pedagogiche e di insegnamento. Il progetto ESCoT aiuta a sviluppare e stabilire un nucleo di competenze per i formatori, base condivisa e arricchita a livello europeo. Mira a migliorare lo sviluppo di tali competenze mediante l'uso di corsi di formazione online flessibili. ESCoT fornisce strumenti e soluzioni per:

• Sviluppare la qualità della formazione migliorando le competenze di formazione generica dei formatori C-VET (ovvero l'istruzione o la formazione dopo l'istruzione e la formazione iniziale).
• Consentire il trasferimento delle competenze del formatore dalla propria vita lavorativa all'insegnamento mediante l'analisi del lavoro.
• Facilitare l'accesso dei formatori a una formazione flessibile e pertinente.
• Migliorare e facilitare il riconoscimento delle abilità formative dei formatori tra formatori e agenzie educative.
• Consentire lo scambio delle loro pratiche formative con le controparti europee con un duplice scopo: 1. Sviluppare una cultura europea della formazione (metodologie, approccio delle competenze, individualizzazione del percorso formativo) 2. Sviluppare l'innovazione nella pedagogia per affrontare le nuove sfide.

IMPATTO:

156 situazioni reali sono state osservate e analizzate sulla base di strumenti e interviste con i formatori nei quattro paesi per costruire la base delle attività di ESCOT.

RISULTATI PRINCIPALI:

- **Strumenti di valutazione e gestione delle competenze didattiche** per i formatori in relazione alle varie situazioni che incontrano.
- **Moduli formativi online** per formatori che possono essere utilizzati per implementare una formazione flessibile e in modalità blended per accompagnare lo sviluppo delle loro competenze didattiche in diverse situazioni.
- **Una guida di buone pratiche per lo sviluppo delle competenze didattiche**, che sfrutta le esperienze di varie organizzazioni e reti C-VET in Europa.

RISULTATI TRASFERIBILI:

I risultati trasferibili consistono in una guida allo sviluppo delle competenze didattiche accessibile a tutti nella pagina web del progetto. Inoltre, nella pagina web è possibile accedere a vari strumenti e guide che aiuteranno a trasferire le competenze dalla vita lavorativa all'insegnamento e ad aumentare le competenze didattiche dei formatori CVET.

DESTINATARI:

Formatori che lavorano nell'educazione e nella formazione continua.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 12

OUTSIDEIN – ATTRACTING MARGINALISED ADULTS TO LIFELONG LEARNING

OBIETTIVI:

La formazione in servizio per sostenere il continuo sviluppo professionale degli educatori è essenziale per sviluppare approcci nuovi e innovativi per attirare le persone emarginate verso l'apprendimento permanente.

Il progetto OutsideIN svilupperà e implementerà un programma di formazione in servizio totalmente nuovo, completo di un manuale per supportare il continuo sviluppo professionale degli educatori degli adulti.

IMPATTO:

Le regioni in cui lavorano i partner trarranno beneficio dalla maggiore inclusione sociale raggiunta. I potenziali risparmi per i fornitori di servizi saranno significativi per ogni persona emarginata che viene reintegrata nell'apprendimento permanente. OutsideIN verrà presentato come un esempio di buona prassi e dimostrerà chiaramente che anche i gruppi target più difficili da raggiungere possono essere incoraggiati a essere coinvolti e a partecipare all'apprendimento.

Durata del progetto: 01.10.17 – 30.09.19
Webpage: www.newcourses.outsidein-project.eu/ Erasmus+

RISULTATI PRINCIPALI:

- Una “cassetta degli attrezzi dell’educatore” con una suite completa di 15 risorse che affronta le aree di competenza chiave sarà messa a disposizione del personale dell’educazione degli adulti per supportare il loro lavoro con adulti emarginati.Un ambiente di apprendimento online sarà sviluppato e riempito con le risorse innovative contenute nella“cassetta degli attrezzi”.
- Ogni partner ha ospitato un importante evento del festival di apprendimento con il compito specifico di coinvolgere gli adulti emarginati.
- Il portale di e-learning OutsideIN è stato sviluppato per supportare l'apprendimento online per formatori e discenti adulti e ospita sia il manuale di formazione che la cassetta degli attrezzi delle risorse di mini-apprendimento.

Il documento programmatico di OutsideIN esamina l'esperienza dei partner del progetto in Irlanda, Spagna, Portogallo, Grecia e Malta e formula una serie di raccomandazioni per il cambiamento delle politiche in termini di sostegno alla CPD degli educatori degli adulti e in termini di lavoro con I discenti adulti emarginati.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Il materiale didattico è online sul sito web del progetto e offre una formazione su tutte le competenze chiave elencate dall'UE. I risultati sono online e resi disponibili a tuttigli interessati senza restrizioni, in linea con i requisiti di libero accesso del programma ERASMUS+.

DESTINATARI:

Persone emarginate come ad esempio: disoccupati di lunga durata; migranti; rifugiati; richiedenti asilo e le minoranze etniche indigene.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 13

IPOOL – INTERACTIVE POOL OF TOOLS FOR ENHANCING BASIC SKILLS AND KEY COMPEENCES OF ADULTS

Durata del progetto: 15.09.16 – 14.09-18
Webpage: www.i-pool.eu

Erasmus+

OBIETTIVI:

L'obiettivo del progetto era aumentare il livello di competenza nelle abilità di base e nelle competenze chiave tra gli adulti con un basso livello di istruzione provenienti da Romania, Polonia, Germania, Spagna e Italia attraverso: raccolta, analisi e classificazione delle risorse didattiche online esistenti (OER) e buone pratiche sostenere l'educazione degli adulti scarsamente qualificati e sviluppare un pool interattivo (database online) di strumenti che consentano di valutare gli strumenti esistenti. Il database online ha anche la possibilità di aggiungere nuovi strumenti.

RISULTATI PRINCIPALI:

Interactive Pool è un'applicazione Web disponibile gratuitamente come OER. È un archivio di strumenti (database) che supporta diversi gruppi di discenti, inclusi gli adulti scarsamente qualificati e con basse competenze di base, valutazione delle competenze e buone pratiche. Il Pool interattivo contiene strumenti per particolari opportunità di apprendimento / valutazione come comunicazione nella madrelingua, comunicazione in una lingua straniera, abilità matematiche e scientifiche, abilità digitali, ecc. Sono incluse le 8 competenze chiave per la vita. Gli utenti sono in grado di visualizzare, cercare e filtrare gli strumenti: questo è possibile senza registrazione. Oltre a ciò, gli utenti hanno la possibilità di valutare gli strumenti proposti, pubblicare commenti e aggiungere nuovi strumenti che vorrebbero raccomandare ad altri. Per questo è richiesta la registrazione al database

IMPATTO:

Miglioramento delle competenze di base degli adulti scarsamente qualificati, migliore consapevolezza dei destinatari sugli strumenti esistenti e conoscenze suloro uso, aumento dell'offerta educativa delle organizzazioni per l'educazione degli adulti. l'impatto del progetto ha superato le aspettative e il progetto è stato selezionato come esempio di buone prassi dalle agenzie nazionali nella piattaforma di disseminazione E+. Tutti coloro che hanno partecipato alle attività del progetto o almeno sentito parlare dei suoi risultati, hanno una migliore consapevolezza dell'apprendimento permanente, una conoscenza più elevata dell'esistenza di vari strumenti e opportunità di apprendimento che aiutano a sviluppare le proprie capacità e acquisire nuove competenze. L'utilizzo del pool interattivo stesso aiuta ad aumentare le competenze ICT ma l'utilizzo degli strumenti raccolti nel database consente di aumentare le competenze in molte aree come la matematica, l'alfabetizzazione, ecc, A seconda della scelta dello strumento.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Gli strumenti inclusi nel database I-Pool sono utilizzabili nella vasta comunità dell'UE. I-Pool contiene un numero enorme di strumenti che potrebbero essere collegati alla raccolta di strumenti Comp-Up sia per la valutazione delle competenze (ad esempio per il calcolo) sia come utili risorse di apprendimento.

DESTINATARI:

Adulti con scarse competenze o con un basso grado di istruzione, operatori sociali/formatori che lavorano con persone con basse competenze.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 14

CLAN – COLLABORATIVE LEARNING ACTION NETWORKS

Durata del progetto: 01.10.17 – 31.07.19
Webpage: www.rebeled.org/cards/index.php
Erasmus+

OBIETTIVI:

Lo scopo di questo progetto è di aiutare gli adulti scarsamente qualificati o non qualificati, identificando le abilità trasversali che hanno acquisito durante la loro vita e non hanno convalidato né nel loro lavoro né nella loro istruzione formale o non formale, e il loro ulteriore riconoscimento secondo il quadro europeo. Sarà incoraggiata la conoscenza di sé, l'inserimento lavorativo o l'aumento dell'occupazione e della mobilità europea.

L'identificazione di queste competenze trasversali sarà effettuata attraverso uno strumento tecnologico in formato web e un'applicazione mobile, gratuite e predittive per un facile utilizzo. Sarà realizzato secondo un progetto solido e tecnico che garantisce la loro corrispondenza con i parametri e i fondamenti europei e con le esigenze lavorative del 21 ° secolo.

IMPATTO:

L'impatto previsto sugli adulti è stato raggiunto. Attualmente, l'importanza attribuita alle competenze trasversali dai datori di lavoro è simile alle competenze tecniche - se non maggiore - ma prima non vi erano parametri di controllo o valutazione. Questo progetto ha realizzato uno strumento in grado di valutare il livello di abilità trasversali di una persona, consentendo il feedback delle informazioni in modo che possano migliorarle.

RISULTATI PRINCIPALI:

Le principali attività stabilite come opere dell'ingegno (IO) sono state svolte. L'ordinamento cronologico rivela la struttura del processo.

IO2: Creazione di uno strumento tecnologico in formato web da utilizzare da qualsiasi computer e come applicazione mobile in modo che possa essere utilizzato da qualsiasi dispositivo smartphone.

IO3: feedback da parte di adulti ed educatori della piattaforma mobile e dell'applicazione già sviluppate.

Questo nuovo approccio metodologico che CLAN ha sviluppato è progettato per gli educatori al fine di differire dal vecchio modello di istruzione, impostando l'interesse e le motivazioni della singola persona come obiettivo principale su cui si concentrerà l'intero processo.

RISULTATI TRASFERIBILI:

A lungo termine, attraverso l'uso di questo strumento, sarà possibile aumentare il livello di competenze della popolazione adulta, e più in particolare di quegli adulti con scarse qualifiche e difficoltà di accesso all'istruzione formale. Allo stesso modo, contribuirà a ridurre le differenze sociali esistenti prodotte dalla precedente mancanza di accesso alla formazione.

DESTINATARI:

Adulti con bisogni formativi. Il progetto era rivolto anche ad educatori e formatori.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 15

LIFT – LADIES CODE THEIR FUTURE

Durata del progetto: 2017 -2019
Webpage:
www.ladiescode.eu/
Erasmus+

OBIETTIVI:

Gli obiettivi principali del progetto sono:

1. Migliorare la fiducia e le capacità delle TIC nelle donne attraverso un programma di formazione e coaching su misura;

2. Migliorare l'alfabetizzazione digitale e le capacità di programmazione di base delle donne svantaggiate;

3. Migliorare, attraverso l'educazione alla programmazione, le competenze trasversali delle donne, concentrandosi su abilità quali creatività, cooperazione interpersonale, cooperazione interculturale, comunicazione codificata, risoluzione dei problemi ed espressione personale.

IMPATTO:

Il canale Facebook LIFT, lanciato a novembre 2017, è riuscito a creare una piccola ma profondamente interessata comunità di 237 follower (a metà dicembre 2019), quindi più dei 200 utenti che i partner hanno inizialmente pianificato

Sono state raggiunte circa 3.221 persone tra i destinatari e le parti interessate a livello locale, nazionale e dell'UE

Grazie al progetto e al completamento dei corsi pilota, le donne svantaggiate hanno avuto una visione del mondo della programmazione e si sono rese conto che non è così difficile ma può essere appreso e acquisiscono fiducia in se stesse e possono andare oltre in questo campo.

RISULTATI PRINCIPALI:

1. "Cosa c'è dietro il divario di genere?" - un report transnazionale dell'analisi dei bisogni sulla partecipazione delle donne alla programmazione;

2. "Dalla fiducia nelle TIC alla competenza in materia di TIC" - un curriculum per lo sviluppo delle competenze di base in materia di TIC, comprese le competenze di programmazione di base;

3. "Piattaforma LIFT" - Una piattaforma di apprendimento online / competenza e fiducia che creano risorse educative aperte per introdurre le donne al mondo della programmazione fin dai primi passi;

4. "Ridurre il divario di genere nelle TIC" - un documento programmatico che presenta la competenza in materia di TIC e lo sviluppo della fiducia come strumento di potenziamento delle donne;

5. "Un mondo anche per le donne" - Video-tour virtuale nel mondo dei modelli, donne specialiste dell'IT.

RISULTATI TRASFERIBILI:

1. Curriculum formativo per lo sviluppo di competenze digitali di base incluse le basi della programmazione;
2. Piattaforma "LIFT" –una piattaforma di apprendimento online / risorsa educativa online per lo sviluppo della fiducia e delle competenze per introdurre le donne al mondo della programmazione dai primissimi passi.

DESTINATARI:

Donne svantaggiate.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 16

CODE-N-SOCIAL – PROMOTING SOCIAL INCLUSION THROUGH CODING AND ICT SKILLS

Durata del progetto: 2017 - 2019
Webpage:
www.codensocial.eu/
Erasmus+

OBIETTIVI:

Gli obiettivi di Code-n-Social sono:

- Aumentare la consapevolezza sul valore del potenziamento delle persone a rischio di esclusione sociale nelle TIC e nella programmazione per trovare la loro strada nel mercato del lavoro ispirando altre persone a rischio di esclusione sociale a considerare le carriere nel settore digitale

- Confrontare buone pratiche, mostrare invenzioni, sviluppi, innovazioni, prodotti tangibili di successo provenienti dalla comunità di persone a rischio di esclusione sociale e partecipare alla Settimana dellaprogrammazione dell'UE nel 2018

- Costruire un curriculum innovativo e consentire alle persone a rischio di esclusione di migliorare la fiducia in se stesseattraverso un nuovissimo programma di apprendimento e modellizzazione

- Allargare gli orizzonti dei destinatari affinché sperimentino l'innovazione ispirandosi all'esperienza di altri che si trovano in una situazione simile alla loro ".

IMPATTO:

Il progetto è riuscito a sensibilizzare sulle difficoltà esistenti che i destinatari devono affrontare e è riuscito a sostenere la fiducia nelle persone a rischio di esclusione sociale.

RISULTATI PRINCIPALI:

- Piattaforma di apprendimento online come risorsa educativa per rafforzare fiducia e competenza per introdurre le persone a rischio di esclusione sociale nel mondo della programmazione
- Curriculum per permettere ai destinatari di familiarizzare con la programmazione e le altre competenze tecnologiche di base
- Corso cosìddetto di capacity-building suddiviso in moduli e-learning in linea con le unità di apprendimento descritte nel Curriculum
- Linee guida che presentano lo sviluppo delle competenze e delle TIC come strumento di potenziamento per le persone a rischio di esclusione sociale
- Galleria di video con storie e presentazioni di modelli per ispirare e superare il divario ICT per le persone socialmente escluse.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Tutti i risultati del progetto possono essere trasferiti ad altri tipi di utenti e contesti, in qualsiasi paese europeo.

DESTINATARI:

Persone a rischio di povertà ed esclusione sociale (AROPE).

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 17

I-MOTOLE

Durata del progetto: 2017 - 2019
Webpage: www.imotole.eu/Erasmus+

OBIETTIVI:

L'obiettivo generale è quello di produrre un'esperienza educativa più efficace per i discenti adulti attraverso strategie efficaci incentrate sul miglioramento della motivazione intrinseca degli adulti dei gruppi marginali, vulnerabili, svantaggiati o provenienti da situazioni di esclusione sociale.

- Migliorare la motivazione intrinseca nei discenti adulti in situazioni di esclusione ad apprendere nell'educazione degli adulti sia formale che non formale.
- Migliorare la partecipazione deidiscenti adulti
- Ridurre i tassi di abbandono scolastico nei centri e motivare gli studenti ad avere successo e completare la loro rispettiva istruzione e formazione.
- Come risultato dell'aumento della responsabilità e della riduzione dei tassi di abbandono scolastico, migliorare la partecipazione all'istruzione degli adulti nei centri.
- Migliorare la gamma di esperienze dei partecipanti, valorizzando la loro esperienza e comprensione culturale.
- Migliorare l'occupabilità dei partecipanti al programma.

IMPATTO:

L'impatto sta nel raggiungere gruppi vulnerabili di studenti che sono a rischio di esclusione dall'istruzione e di migliorare le loro conoscenze e motivazioni per l'apprendimento permanente.

RISULTATI PRINCIPALI:

1. Analisi dei bisogni e analisi delle buone prassi - La partnership ha condotto ricerche sulle percezioni degli studenti e sui comportamenti degli insegnanti in merito alla motivazione.

2. *Pacchetto formativoper educatori per lo sviluppo della motivazione intrinseca* - prendendo in considerazione i risultati della ricerca e le pratiche correnti impiegate dalle organizzazioni per gli adulti intervistate.

3. *Portafoglio di convalida delle competenze* - Il partenariato ha condotto una ricerca approfondita sui bisogni e sulla metodologia di convalida. Il partenariato svilupperà un Portfolio strutturato che può soddisfare esigenze e contesti diversi ed essere facile da usare.

4. *Portale interattivo* La piattaforma online I-Motole riunirà risorse educative accessibili a tutti (OER) indirizzate ad animatori, educatori, formatori il cui scopo è quello di condividere strumenti sul tema dell'apprendimento e della motivazione.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Il pacchetto formativo e il portale interattivo potrebbero essere utilizzati con altri gruppi di utenti e in altri paesi al di fuori della partnership.

DESTINATARI:

Migranti, Rom e gruppi svantaggiati, rifugiati e richiedenti asilo, persone con disabilità, persone in situazioni specifiche di esclusione dall'apprendimento (come quelle in ospedale, case di cura e carceri), membri di comunità svantaggiate che vivono in condizioni di povertà ed esclusione sociale.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 18

YEP! – YOUNG ENTREPRENEUR PEOPLE TO MENTOR LONG TERM UNEMPLOYED ADULTS

Durata del progetto: 01.09.16 – 31.08.18
Webpage: www.yep-project.eu/
Erasmus+

OBIETTIVI:

L'idea è quella di sviluppare un corso di formazione per giovani imprenditori (età 18-30) e "startupper" per consentire loro di guidare adulti e anziani su come avviare un'impresa, migliorare la loro motivazione e sviluppare una maggiore imprenditorialità. approccio alla vita, al lavoro, alla società.

IMPATTO:

La formazione professionale e il lavoro miravano a un impatto a breve termine mediante l'uso di un approccio pedagogico innovativo e di una metodologia e-learning innovativa di istruzione e formazione nel settore interessato. Come impatto a lungo termine, i partner del progetto volevano aumentare il livello di occupabilità e la creazione di imprese da parte di disoccupati.

RISULTATI PRINCIPALI:

- Corso di formazione e manuale per giovani imprenditori su come guidare gli adulti e gli anziani;
- Pilots – test della metodologia e degli strumenti;
- Piattaforma di apprendimento sociale per formare i giovani imprenditori e farli interagire con l'allievo adulto;
- E-moduli per giovani imprenditori per l'apprendimento online.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Sulla pagina web del progetto gli utenti possono trovare il corso di formazione e il manuale per i giovani imprenditori su come guidare gli adulti e gli anziani e glie-moduli per l'apprendimento dei giovani imprenditori.

DESTINATARI:

Startuppere giovani imprenditori, adulti disoccupati, persone anziane.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 19

ES8KEYCOM - ENTERPRISING AND SURPRISING THROUGH 8 KEY COMPETENCES

Durata del progetto: 01.09.15 – 31.03.1
Webpage: www.8competencesgame.com
Erasmus+

OBIETTIVI:

Il progetto è stato implementato al fine di sviluppare un nuovo metodo di educazione non formale - strumento interattivo delle competenze, che promuove e sviluppa le 8 competenze per l'apprendimento permanente: comunicazione nella madrelingua; comunicazione in lingue straniere; competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; competenza digitale; imparare a imparare; competenze sociali e civiche; senso di iniziativa e imprenditorialità; consapevolezza ed espressione culturale. Lo strumento include 9 giochi con vari elementi di educazione non formale: simulazioni, discussioni, lavoro individuale, di gruppo, ecc. I giochi hanno diversi livelli di complessità dei compiti e sono adatti ai giovani di età superiore ai 13 anni, attraverso i quali sarà possibile sviluppare tutte le 8 competenze. Un elemento importante del gioco è la valutazione, attraverso la quale i giovani possono analizzare se stessi e riflettere su quali competenze hanno sviluppato con le attività / compiti di gioco, perché queste competenze sono importanti e come sono collegate alla vita personale e professionale.

RISULTATI PRINCIPALI:

1. Fare una ricerca in ogni paese partner sulle 8 competenze chiave.
2. Condividere buone prassi sull'animazione giovanile e includere questi elementi nel gioco.
3. Sviluppare un nuovo metodo di educazione non formale - gioco interattivo attraverso il quale i giovani sono in grado di comprendere meglio le 8 competenze, svilupparle e valutare meglio le competenze richieste dal mercato del lavoro.
4. Sviluppare il Manuale di gioco, incluso un riepilogo della ricerca, materiale informativo sulle competenze, le regole del gioco, gli esercizi e i documenti di supporto.
5. Realizzare un corso pilota.
6. Produrre il materiale di gioco e il manuale (in USB) in 200 copie.
7. Attuare attività di disseminazione - formazione in ciascun paese, per formare 15 animatori giovanili/ formatori / insegnanti per familiarizzarli con il nuovo gioco e 15 giovani.
8. Prepareareun video sul gioco interattivo che conterrà informazioni sulle regole, i suoi vantaggi e benefici chiave.
9. Pubblicizzare e realizzare attività di disseminazione.

DESTINATARI:

Giovani di 13 anni+ ma il gioco è adatto anche per adulti con scarse competenze e persone con difficoltà di apprendimento.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Giochi interattivi scaricabili dalla pagina web del progetto. Inoltre, esiste un manuale di gioco e delle istruzioni video su come usare le linee guida e il gioco.

Buona Prassi 20

CENTRAL ADVICE CENTER AND ADVICE SERVICE OFFER FOR BASIC SKILLS IN AUSTRIA

OBIETTIVI:

Questo centro è un centro di consulenza a livello nazionale e un hub di informazioni sui servizi per promuovere misure sulle competenze di base a vari livelli. Questo servizio è offerto alle organizzazioni, ai mediatori, ai formatori, ai rappresentanti dei media, al pubblico in generale e, naturalmente, alle persone che non hanno le competenze di base. Ciò è realizzato tramite 4 canali:

1.Telefono Alpha Austria: (0800 244 800) callcenter.

2. WhatsApp/ messaggio testuale: (0699 13134506).

3. Sito web: “basisbildung-alphabetisierung.at“.

4. Facebook.com/basisbildung

IMPATTO:

Una supervisione strutturata sulle misure delle competenze di base in Austria.

Durata del progetto: started 2007, still running.
Webpage: www.alphabetisierung.at
Erasmus+

RISULTATI TRASFERIBILI:

- Consulenza al telefono sui corsi

- Informazioni, servizi e consulenza sulle competenze di base

- Sostegno alla compilazione di moduli al telefono o via e-mail

- Informazioni online sulle offerte di corsi

- Informazioni per i rappresentanti dei media

- Informazioni per le organizzazioni che offrono corsi

- Informazioniper formatori, mediatori

- Pool di materiali per i formatori

- Eventi, corsi di formazione e offerte di lavoro per formatori

- Consulenza e supporto per gli assistenti volontari all'apprendimento nel loro lavoro educativo con i rifugiati

- Servizi di consulenza multilingue

RISULTATI TRASFERIBILI:

Esperienza nella creazione di un centro di informazione a livello nazionale che potrebbe essere utile e prezioso nei paesi europei.

DESTINATARI:

Persone prive di competenze di base, formatori, agenzie educative, rappresentanti dei media e pubblico in generale.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 21

SHARED READING

Durata del progetto: 2018

Webpage: www.www.folkuniversitetet.se/har-finns-vi/Uppsala/studiecirklar-och-kulturarrangemang/shared-reading/ Erasmus+

OBIETTIVI:

Rendere la lettura accessibile a tutti, indipendentemente dal background, dalla conoscenza e dall'istruzione. L'iniziativa mira anche a migliorare le capacità di alfabetizzazione dei partecipanti e a rafforzare la loro confidenza per leggere e parlare in gruppo.

IMPATTO:

Il progetto aiuta a promuovere l'alfabetizzazione tra le persone con meno fiducia in sé e offre l'opportunità di imparare insieme in un ambiente sicuro e inclusivo. Ciò dà maggiori opportunità ai partecipanti che potrebbero non aver partecipato a un circolo formale di lettura in cui devi leggere il materiale da solo.

DESTINATARI:

Chiunque può partecipare e puoi essere attivo quanto desideri. Puoi partecipare ascoltando, condividendo pensieri e commenti o leggendo ad alta voce per il gruppo. La lettura condivisa è stata utilizzata per diversi destinatari e ha mostrato buoni risultati quando si tratta di responsabilizzare le persone che, ad esempio, sono socialmente escluse o che soffrono di problemi di salute mentale. La lettura condivisa è stata anche utilizzata come metodo per praticare le competenze alfabetiche tra gli immigrati.

RISULTATI PRINCIPALI:

La lettura condivisa è un metodo per leggere e parlare in gruppo. Il metodo è stato sviluppato da Jane Davis e The Reader Organization in Gran Bretagna circa 20 anni fa. Successivamente il metodo si è diffuso in molti paesi. Si basa sulla lettura ad alta voce, il leader del cerchio sceglie un testo e lui o un partecipante lo leggono ad alta voce mentre gli altri seguono il testo. Il lettore si fermerà di tanto in tanto per discutere in gruppo il testo e come è stato vissuto finora. L'obiettivo principale non è quello di analizzare il contenuto, piuttosto discutere i pensieri e le emozioni che il testo ispira.

I partecipanti al gruppo non devono leggere tra un incontro e l'altro. I testi sono normalmente brevi, possono essere racconti, testi, poesie e ad ogni incontro ci sarà un nuovo testo. Il gruppo si riunisce circa una volta alla settimana.

RISULTATI TRASFERIBILI:

Il metodo è stato ampiamente diffuso in molti paesi e la lettura condivisa viene insegnata a nuove organizzazioni in tutta l'UE.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 22

GAMES AND MATHEMATICS IN EDUCATION FOR ADULTS - COMPENDIUMS, GUIDELINES AND COURSES FOR NUMERACY LEARNING METHODS BASED ON GAMES

Durata del progetto:01.09.15 - 31.08.18

Webpage: www.math-games.eu
Erasmus+

OBIETTIVI:

Il progetto ha sviluppato una "metodologia basata sul gioco per l'apprendimento della matematica". A tal fine, sono stati trovati giochi tradizionali adatti e è stato mostrato quali contenuti matematici potrebbero essere spiegati dall'uso di questi giochi. Pertanto, il progetto ha prodotto un Compendio, una guida e un corso di formazione per insegnanti in 9 lingue (En, De, Es e Valenciano, It, Fr, Bg, Gr e Ro) per aumentare le capacità di calcolo nell'educazione degli adulti e ridurre il numero di adulti con basse competenze. A causa della crescente popolarità dei giochi per computer, i giochi tradizionali (una risorsa culturale in tutti i paesi partner) stanno sempre più scomparendo. Pertanto, uno degli obiettivi del progetto era quello di adattare e salvare i giochi tradizionali e famosi in diversi paesi dalla scomparsa.

RISULTATI PRINCIPALI:

Math-Games Compendium: una raccolta di esempi reali in cui giocare ai giochi tradizionali potrebbe togliere dall'isolamento le persone con basse competenze e aiutarle a partecipare alla nostra società per imparare la matematica;

Math-Games-Numeracy Learning Guidebook: una raccolta di idee, fogli di lavoro ed esperienze su come questi giochi possono aiutare le abilità di calcolo (imparare a contare e calcolare, apprendere le basi della matematica, statistica e geometria);Math-Games-Teacher Training Course: una presentazione elettronica della metodologia da utilizzare per il curriculum formativo degli insegnanti.

IMPATTO:

Questo progetto è stato selezionato come "esempio di buone prassi" dalle agenzie nazionali E+ nella piattaforma di disseminazione E+. I risultati prodotti sono disponibili nel sito web del progetto. Molti insegnanti / formatori possono essere ispirati dalle spiegazioni metodiche nel campo della matematica, con l'aiuto di giochi da utilizzare nelle proprie lezioni. Gli studenti vengono tolti dal loro isolamento e possono apprendere nuove competenze aritmetiche attraverso i giochi utilizzati. Queste abilità di calcolo sono essenziali per gli adulti scarsamente qualificati in quanto utili in molte situazioni della vita come la gestione della finanza personale, del lavoro quotidiano, delle transazioni quotidiane.

RISULTATI TRASFERIBILI:

I risultati sono stati sviluppati per aumentare le capacità matematiche di studenti adulti scarsamente qualificati, tuttavia sono facilmente trasferibili a tutti i livelli di istruzione, ad es. scuole elementari.

DESTINATARI:

Insegnanti, formatori e professionisti delle agenzie educative per adulti.

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

Comp-Up
MOTIVATE ADULTS TO IMPROVE BASIC COMPETENCES

Buona Prassi 23

IDEAL – INTEGRATING DIGITAL EDUCATION IN ADULT LITERACY

Durata del progetto: 01.09.15 – 31.08.17
Webpage: www.erasmusideal.com
Erasmus+

OBIETTIVI:

L'obiettivo principale era fornire orientamento e formazione agli educatori per adulti in tutta Europa su come utilizzare gli strumenti TIC per offrire una migliore istruzione di base. Ciò è stato fatto attraverso un approccio integrativo nella raccolta, condivisione e diffusione di pratiche di insegnamento e apprendimento innovative e inclusive che usano strumenti TIC e metodi digitali.

IMPATTO:

Il team del progetto ha esplorato il tipo di abilità necessarie in diversi contesti e come le competenze degli insegnanti potrebbero essere sviluppate condividendo conoscenze, esperienze e buone prassi. I prodotti del progetto includono materiali e attività didattiche per educatori adulti condivisi tramite toolkit online, workshop e seminari. Di conseguenza, insegnanti e formatori sono diventati più abili e sicuri nell'integrare metodi digitali innovativi nel loro contesto quotidiano di insegnamento, tra cui le applicazioni multimediali, l'uso di video, ambienti di apprendimento virtuale, social media e giochi. Attraverso il toolkit online, gli insegnanti di tutta Europa hanno accesso a semplici opuscoli e guide video su come insegnare l'alfabetizzazione e la matematica tramite le TIC.

RISULTATI PRINCIPALI:

Il progetto comprendeva tre tipi di attività principali: sviluppo di quattro opere dell'ingegno per fornire orientamento e formazione agli educatori degli adulti e condividere il know-how pedagogico esistente delle organizzazioni partner; organizzazionedi due seminari di apprendimento di 5 giorni in Finlandia e in Italia; organizzazione di due eventi moltiplicatori in Finlandia e in Italia. Durante e dopo il progetto, tutti i partner hanno svolto individualmente attività di comunicazione e disseminazione. Il team del progetto ha inoltre istituito un efficace sistema di qualità e valutazione per garantire un monitoraggio e una valutazione adeguati della gestione del progetto e dei suoi risultati.I prodotti sviluppati nell'ambito del progetto includono un toolkit online con analisi di contesto e bisogni, linee guida di buone pratiche e tutorial video. Tutte le opere dell'ingegno sono disponibili online su www.erasmusideal.com e saranno integrate nei programmi di apprendimento delle organizzazioni partner.

RISULTATI TRASFERIBILI:

I partecipanti continuano a condividere il loro apprendimento attraverso la disseminazione interna ed esterna, ad esempio conducendo seminari e comunicando i risultati ai destinatari del progetto. Questo progetto di partenariato strategico ha inoltre creato una rete europea attiva di insegnanti e formatori per l'educazione degli adulti che continuerà a essere sfruttata in futuri progetti di cooperazione.

DESTINATARI:

Gruppi svantaggiati ediscenti adulti con basse competenze di tutti i contesti. I destinatari indiretti sono studenti di età superiore ai 18 anni a rischio di esclusione, inclusi immigrati, giovani che abbandonano prematuramente la scuola, disoccupati.

5. Linee guida sulla raccolta di strumenti

5.1 Motivazione

Lavorare con la motivazione all'istruzione per gli adulti scarsamente qualificati è una parte essenziale del lavoro di un educatore, ma può essere un compito difficile da svolgere. Pertanto, questa sezione è stata scritta con l'obiettivo di fornire suggerimenti, raccomandazioni e ispirazione per gli educatori degli adulti su come motivare meglio i loro studenti. Le informazioni contenute in questa sezione si basano sui risultati dei focus group realizzati nei paesi partner del progetto. I professionisti intervistati hanno evidenziato cinque aree per loro fondamentali al fine di lavorare con la motivazione. Si tratta di: 1. Costruzione delle relazioni, 2. Obiettivi realistici e individuali, 3. Collegamento alla situazione della vita reale. 4. Materiale didattico coinvolgente, 5. Reti e formazione continua per i formatori. Sotto ogni categoria è possibile trovare una tabella con gli strumenti selezionati che saranno utili per lavorare con la motivazione. Gli strumenti sono disponibili nel capitolo "4. Raccolta di Strumenti per la Valutazione delle Competenze di Base"e nella tabella sono elencati i numeri di pagina per gli specifici strumenti.

Costruzione della relazione

Il ruolo del formatore nell'educazione delle competenze di base è molto importante per l'apprendimento del successo. Molti partecipanti hanno avuto brutte esperienze di apprendimento e potrebbero pensare che l'apprendimento non sia fatto per loro. All'inizio del corso è quindi particolarmente importante che il formatore enfatizzi le abilità esistenti dei partecipanti, crei un'atmosfera di apprendimento positiva e crei un legame con i partecipanti. Questo legame tra formatori e partecipanti è cruciale per la motivazione. Per essere in grado di costruire un forte legame con i tuoi studenti, è importante conoscerli, porre molte domande sul loro background, ascoltare attentamente, essere aperto a tutti i tipi di personalità e cercare di capire cosa scatena la loro motivazione. Inoltre, è importante dimostrare l'accettazione di errori e incoraggiare la partecipazione invece che il raggiungimento di determinati risultati. La fiducia è strettamente legata alla motivazione e se gli studenti hanno una fiducia molto bassa nelle loro capacità di apprendimento, sarà più difficile motivarli a provare. Pertanto, è fondamentale lavorare con la fiducia e con il raggiungimento di un'atmosfera aperta e accettante. Gli strumenti elencati nella tabella riguardano una selezione di progetti che hanno sviluppato metodi, strumenti e materiale didattico tutti incentrati sulla costruzione di relazioni e sul rafforzamento della fiducia tra i discenti adulti con basse competenze.

Strumenti da usare:

Nome	**Buona prassi N°**	**Pagina**
LearnersMOT	1	10
Improving basic skills	5	14
TEACH	6	15
SAVE	10	19
OutSideIn	12	21
I-MOTOLE	17	26

Obiettivi realistici e individuali

Stabilire obiettivi realistici e individuali è di cruciale importanza per gli studenti con scarse competenze. Gli obiettivi devono essere in vista, raggiungibili a breve termine e anche le piccole acquisizioni devono essere rese visibili dai formatori. Per questo motivo, il piano di apprendimento per i partecipanti deve comprendere fasi di apprendimento grandi e piccole. I piccoli passi dovrebbero essere realizzabili in breve tempo ed essere accompagnati da molti feedback positivi poiché il rischio di perdere la motivazione è sempre elevato. Al fine di evidenziare i successi nell'apprendimento a intervalli regolari, i progressi dell'apprendimento dovrebbero essere elaborati insieme ai partecipanti. Gli obiettivi a lungo termine dovrebbero essere composti da obiettivi a breve termine. Suddividere gli obiettivi a lungo termine in piccoli passi renderà il processo per raggiungerli più realizzabile. Lavorare in questo modo incoraggerà gli studenti e li farà sentire coinvolti e inclusi nei loro percorsi di apprendimento personalizzati. I seguenti strumenti includono progetti che hanno sviluppato approcci e metodi differenti su come lavorare per stabilire obiettivi realistici e raggiungibili.

Strumenti da usare:

Nome	**Buona prassi N°**	**Pagina**
GOAL	4	13
Improving basic skills	5	14
Supreme	9	18
SAVE	19	28
CLAN	14	23
Central advice centre	20	29

Collegamento con le situazioni della vita reale

Quando si lavora con la motivazione all'istruzione per gli adulti scarsamente qualificati, è importante collegare i risultati dell'insegnamento e dell'apprendimento alle situazioni della vita reale. Informare quali requisiti di abilità comportano determinati lavori o insegnamenti è solo un esempio. Inoltre, svolgere attività in classe utili al di fuori delle situazioni di insegnamento è un altro metodo prezioso per lavorare con la motivazione. Un educatore che lavora con la formazione linguistica per gli immigrati appena arrivati, durante il focus group ha spiegato che lascia regolarmente l'aula e svolge l'insegnamento in città e che quindi, ad esempio, lavora con la traduzione di segnali stradali, pannelli informativi presso gli uffici pubblici ecc. In questo modo i partecipanti possono mettere in pratica le proprie conoscenze e tendono ad essere motivati ad imparare di più per poter vivere una vita indipendente. Un'altra raccomandazione degli educatori è quella di incoraggiare i partecipanti ad iniziare qualsiasi lavoro possibile per raggiungere utili abilità di vita, ad esempio: abilità linguistiche, sociali, comunicative. I seguenti strumenti offrono esempi e raccomandazioni su come lavorare per collegare l'educazione a situazioni di vita reale per discenti adulti.

Strumenti da usare:

Nome	Buona prassi N°	Pagina
ReplayVET	3	12
GOAL	4	13
Non-vocational adult education	7	16
KnowHubs	8	17
Supreme	9	17
CLAN	14	23
YEP!	18	27

Materiale didattico coinvolgente

Per motivare i discenti adulti, è fondamentale disporre di materiale didattico adeguato al livello di apprendimento, oltre che utilizzare materiale coinvolgente per gli studenti. I metodi di insegnamento dovrebbero essere adattati ai diversi contesti e personalità degli studenti, nonché dovrebbero tenere conto del contesto educativo dei discenti. L'uso di ausili visivi e animazioni presentati in modo semplice può essere utile. Un altro esempio è l'uso di strumenti online, giochi educativi e materiale didattico relativo a situazioni di vita rilevanti per i partecipanti alla lezione. I seguenti strumenti offrono tutti materiali didattici stimolanti e gratuiti per i professionisti che lavorano con gli adulti scarsamente qualificati.

Strumenti da usare:

Nome	Buona prassi N°	Pagina
LearnersMOT	1	10
Follow the story	2	11
Improving basic skills	5	14
KnowHubs	8	17
SAVE	10	19
OutSideIn	12	21
IPOOL	13	22
ES8KEYCOM	19	28

Rete di supporto e ulteriore formazione per gli educatori

L'ultima area che risulta essere importante per gli educatori quando si lavora con la motivazione è quella di avere una buona rete di supporto per i partecipanti. Se i discenti adulti devono passare molto tempo a cercare di capire dove e come possono ottenere aiuto, ciò richiederà energia che potrebbe essere utilizzata meglio nell'istruzione e nella formazione. Pertanto, stabilire una rete con autorità, servizi sociali ecc. Può essere una buona idea per aiutare e indirizzare gli studenti quando hanno bisogno di supporto al di fuori della classe. Un altro punto importante per lavorare con la motivazione è frequentare corsi di formazione e ulteriore istruzione per i professionisti. Ciò contribuirà a introdurre nuovi metodi con cui lavorare, l'ispirazione e la possibilità di incontrare altri che lavorano con adulti scarsamente qualificati e costruire una buona rete. I seguenti strumenti sono esempi di progetti che hanno elaborato sistemi di reti e formazione continua per i formatori.

Strumenti da usare**:**

Nome	**Buona prassi N°**	**Pagina**
LearnersMOT	1	10
ReplayVET	3	12
GOAL	4	13
TEACH	6	15
Non-vocational adult education	7	16
Supreme	9	18
ESCOT	11	20
YEP!	18	27
Central advice centre	20	29

5.2 Valutazione delle competenze digitali

Quando lavorano con la valutazione e le competenze digitali molti dei professionisti dell'educazione intervistati usano metodi e strumenti informali. Quando si valutano le competenze digitali di qualcuno, un metodo semplice è quello di assegnare alla persona un compito che richiede competenze digitali, ad esempio inviare un'e-mail, aprire una piattaforma digitale o inviare un'immagine tramite i social media. Il livello di abilità può anche essere dedotto indirettamente dalle attività quotidiane, ad esempio se la persona non può raggiungere un ufficio perché non è in grado di utilizzare Google Maps. Gli educatori affermano inoltre che per esercitare le competenze digitali la formazione deve essere pratica. Pertanto, la maggior parte dei professionisti cerca di includere compiti che richiedono competenze digitali nel loro insegnamento, anche in materie che non mirano direttamente a migliorare le competenze digitali. Questi esercizi possono essere ad es. creare e modificare il testo in

Word o imparare a usare Excel e Power point. Se qualcuno ha competenze digitali molto basse, il formatore potrebbe aver bisogno di dedicare del tempo aggiuntivo per aiutare quella persona con le competenze di base come accendere un computer e aprire programmi. Se ci sono molte persone in un gruppo con scarse competenze digitali, può essere una buona idea creare un corso separato per praticare le competenze digitali. In questo caso, è essenziale fare rete con altre organizzazioni come le agenzie educative e organizzare corsi ICT per discenti poco qualificati. I seguenti strumenti possono essere utilizzati per lavorare con il miglioramento delle competenze e la valutazione delle competenze digitali per discenti adulti.

Strumenti da usare:

Nome	Buona prassi N°	Pagina
LIFT	15	24
CODE-N-SOCIAL	16	25
IDEAL	23	32

5.3 Valutazione delle competenze matematiche

Secondo i professionisti dell'educazione degli adulti intervistati, la valutazione e l'insegnamento delle abilità numeriche si basa principalmente su materiale creato internamente o trovato online. La maggior parte degli insegnanti ritiene che questo sia l'unico modo praticabile poiché i profili, le esperienze, le conoscenze e il background dei discenti possono essere piuttosto diversi. Inoltre, sottolineano che è essenziale considerare questi diversi background quando si insegna e si valutano le abilità di calcolo degli adulti scarsamente qualificati. Il materiale creato internamente che i professionisti utilizzano per valutare e insegnare la matematica consiste in test, questionari, materiale online e compiti creati per diversi livelli di apprendimento. Quando si lavora con la matematica e gli adulti scarsamente qualificati, una raccomandazione è quella di effettuare una fase di ingresso individuale. Durante questa fase / incontro il discente adulto e l'insegnante possono discutere il background educativo, svolgere valutazioni delle abilità matematiche e discutere le esigenze di apprendimento. Con questo metodo il formatore e il partecipante possono impostare obiettivi individuali e un piano di apprendimento personalizzato. I seguenti strumenti possono essere utilizzati dagli educatori che desiderano migliorare le competenze matematiche e stabilire buoni metodi per lo svolgimento degli incontri della fase di ingresso.

Strumenti da usare:

Nome	Buona prassi N°	Pagina
Games and mathematics	22	31
Improving basic skills	5	14

GOAL	4	13

5.4 Valutazione delle competenze alfabetiche

La valutazione e l'insegnamento dell'alfabetizzazione possono essere svolte in molti modi e i professionisti che hanno partecipato ai focus group avevano tecniche e prerequisiti differenti. Di seguito alcune linee guida generali per la valutazione e l'insegnamento dell'alfabetizzazione ad adulti poco qualificati. Per iniziare, è sempre bene effettuare una sessione di valutazione prima che lo studente inizi la formazione, in questo modo il formatore può adattarsi e dare subito il giusto supporto e il materiale allo studente. La valutazione e l'insegnamento funzionano meglio quando l'insegnante tiene in considerazione diversi interessi, esperienze e background del partecipante, poiché ciò renderà più facile relazionarsi. Un'altra raccomandazione è quella di utilizzare una guida con domande durante il primo colloquio per comprendere il livello di istruzione e l'esperienza lavorativa del cliente (indirettamente, per comprendere le sue competenze di base). L'uso di strumenti di autovalutazione e il collegamento in rete con altre autorità con cui il partecipante è stato in contatto in precedenza può essere un buon modo per ottenere informazioni sul livello di alfabetizzazione. Uno degli strumenti consigliati per la valutazione dell'alfabetizzazione si chiama Lettura condivisa. Il metodo incoraggia i partecipanti a esercitarsi a leggere ad alta voce in un gruppo e successivamente a riflettere sul contenuto e sulla lingua del testo. Con questo strumento i formatori possono sia valutare il livello di lettura tra i partecipanti sia fino a che punto i partecipanti comprendono ciò che stanno leggendo. La lettura condivisa può anche essere adattata a discenti con capacità di alfabetizzazione molto basse. In questi casi, il formatore può leggere ad alta voce e con l'aiuto di immagini e altri sussidi discutere il testo con i partecipanti.

Strumenti da usare**:**

Nome	**Buona prassi N°**	**Pagina**
Shared reading	21	30
LearnersMOT	1	10
IDEAL	23	32

5.5 Sostegno alla vita quotidiana

Nel sostegno alla vita quotidiana, un fattore importante per avere successo è la comunicazione e la creazione di un ambiente sicuro e aperto tra insegnanti e discenti. Per alcuni professionisti che lavorano in questo settore, un fattore chiave per avere successo è essere disponibili dopo l'orario d'ufficio. Tuttavia, questa strategia non è sostenibile per tutti e metodi alternativi possono quindi essere offerti per dare supporto in attività più pratiche, come: scrivere CV, fare domanda online per un lavoro, indirizzare o accompagnare gli utenti ad altre istituzioni come agenzie formative, biblioteche, ecc. In questo modo il supporto è molto concreto e pratico. Gli educatori degli adulti possono anche assegnare compiti settimanali ai discenti, al fine di motivarli all'apprendimento di

nuove competenze trasversali utili per la loro vita quotidiana. Ulteriori raccomandazioni riguardano il collegamento dell'apprendimento a situazioni di vita reale e l'utilizzo di insegnanti con buone capacità di comunicazione interculturale. L'ultima raccomandazione è necessaria per comprendere appieno la persona che stai cercando di sostenere, soprattutto se la persona ha un background culturale diverso. I seguenti strumenti sono esempi di progetti che hanno sviluppato metodi e strategie su come offrire supporto a discenti adulti scarsamente qualificati sulle questioni della vita quotidiana.

Strumenti da usare**:**

Nome	**Buona prassi N°**	**Pagina**
KnowHubs	8	17
SUPREME	9	18
Central advice centre	20	29

6. Per riassumere

Nella fase di ricerca del progetto Comp-up il consorzio ha realizzato dei focus group in ogni paese con 10 professionisti dell'educazione degli adulti per identificare le esigenze e le lacune rispetto al lavoro motivazionale, della valutazione delle competenze alfabetiche, numeriche e digitali e il supporto alla vita quotidiana per i discenti con scarse competenze. Il risultato di questi focus group ha mostrato che molti dei professionisti coinvolti sono stati alle prese con e hanno richiesto materiale didattico adattato ai livelli dei loro studenti. Il problema della ricerca di un buon materiale didattico è qualcosa che è stato particolarmente evidenziato dagli insegnanti meno esperti poiché ci vuole tempo per costruire una buona selezione di strumenti, metodi e strategie. Pertanto, una delle esigenze identificate è stata una raccolta di strumenti con un valido materiale didattico adattato ai discenti con bassi livelli di qualifica. Il desiderio specifico per la raccolta di strumenti è stato che includesse materiale didattico online di facile utilizzo e aggiornato e strumenti TIC, materiale che colleghi l'insegnamento a situazioni di vita reale e strumenti di valutazione delle competenze digitali, matematiche e alfabetiche.

Altre esigenze identificate sono state un curriculum coerente per l'insegnamento delle competenze digitali. Questa è una competenza con cui lavora la maggior parte degli educatori/formatori coinvolti, ma alcuni trovano difficile sapere come strutturare l'insegnamento e su quali requisiti basarlo. Un'altra esigenza identificata in relazione alle competenze digitali è l'ulteriore formazione per i professionisti. Alcuni dei partecipanti ai focus group non si sentivano sicuri da soli nell'utilizzo di strumenti digitali e questo li ostacolerà nell'insegnamento agli altri. Infine, i professionisti hanno anche chiesto metodi e strategie per lavorare meglio nell'ambito del supporto nelle situazioni della vita quotidiana per gli studenti adulti. In particolare, metodi per spiegare e dimostrare come, ad esempio, compilare un modulo per i sussidi abitativi, in modo chiaro e accessibile agli adulti con scarse competenze.

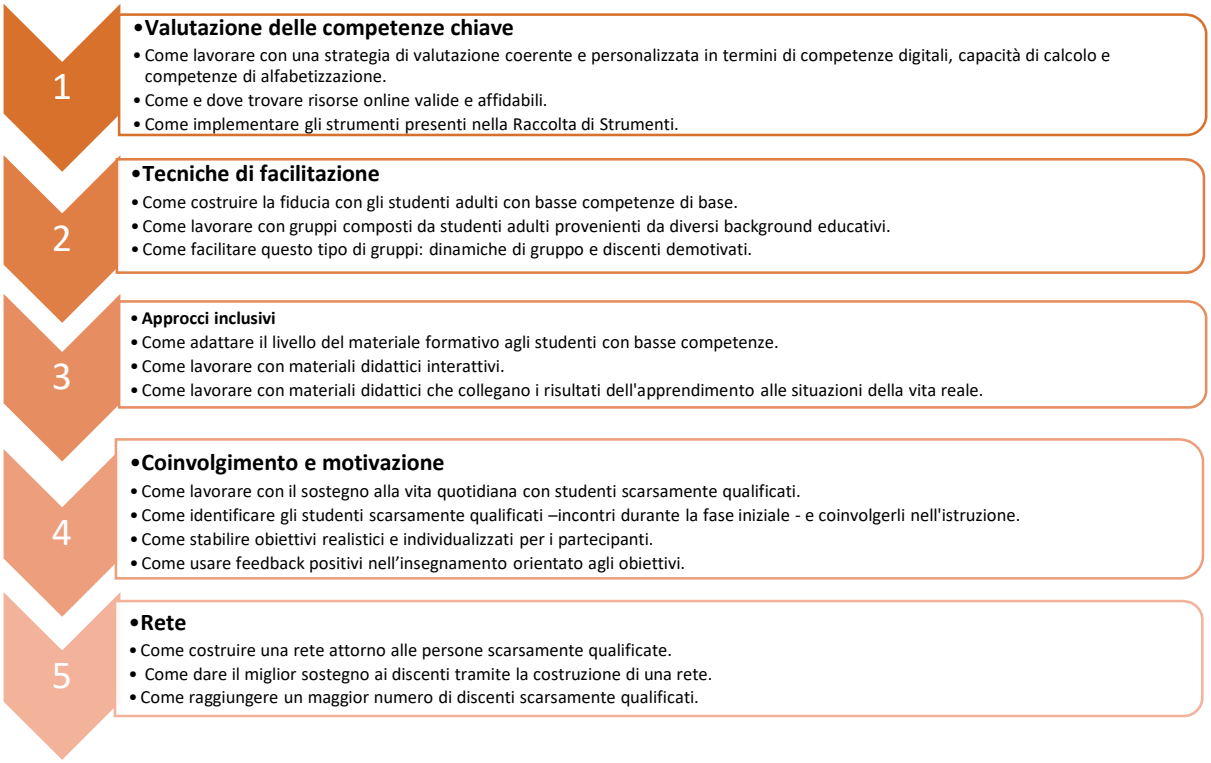
Queste esigenze e lacune hanno agito come base nella selezione dei 23 strumenti per la Raccolta di Strumenti. Per rispondere ai bisogni emersi degli educatori degli adulti, gli strumenti che sono stati scelti nel capitolo 4 rientrano nelle categorie: manuale / cassetta degli attrezzi per educatori (buona

prassi 1-11), piattaforme di apprendimento online (buona prassi 12-18), giochi educativi (buona prassi 19), centri di consulenza (buona prassi 20), valutazione delle competenze alfabetiche (buona prassi 21), valutazione delle competenze numeriche (buona prassi 22) e valutazione delle competenze digitali (buona prassi 23).

7. Prospettive future

Guardando al futuro, questa Raccolta di Strumenti non è solo un grande supporto per i professionisti in caso di bisogno di ispirazione e di nuovi metodi per lavorare con la motivazione, il digitale, l'alfabetizzazione e le abilità numeriche. Essa costituisce anche la base per il curriculum formativo e per gli eventi formativi che saranno sviluppati nel progetto Comp-up per gli educatori degli adulti. Costruendo in questo modo la formazione dei formatori, le esigenze di apprendimento dei formatori sono già identificate e il curriculum sarà efficace e su misura per i partecipanti ai prossimi eventi.

L'opera dell'ingegno n° 2 consiste nello sviluppo di un curriculum per i professionisti che lavorano con adulti scarsamente qualificati. Il curriculum sarà suddiviso in cinque moduli con temi differenti. I temi dei moduli si basano sui risultati dei focus group: le esigenze e le lacune individuate. In questo modo si garantisce che il materiale formativo sia pertinente e interessante per il gruppo target a cui è rivolto. I temi dei cinque moduli sono: 1. Valutazione delle competenze di base, 2. Tecniche di facilitazione, 3. Approcci inclusivi, 4. Coinvolgimento e motivazione e 5. Rete e marketing. Nella seguente tabella vengono elencati i suggerimenti dei risultati di apprendimento da includere nei diversi moduli in base a quanto emerso durante i focus group.



Per ciascuno dei cinque moduli si suggerisce di includere e insegnare alcuni degli strumenti selezionati dalla raccolta di strumenti. Per rendere più efficiente questo processo e per fare in modo che tutti gli

strumenti vengano valorizzati, la seguente tabella fornisce indicazioni e raccomandazioni su quali strumenti utilizzare per i diversi moduli.

Strumenti da usare:

1. Valutazione delle competenze di base	**2. Tecniche di facilitazione**	**3. Approcci inclusivi**	**4. Coinvolgimento e motivazione**	**5. Rete e marketing**
BP. 21 Shared reading	BP. 1 LearnersMOT	BP. 1 LearnersMOT	BP. 4 GOAL	BP. 1 LearnersMOT
BP. 1 LearnersMOT	BP. 5 Improving basic skills	BP. 2 Follow the story	BP. 5 Improving basic skills	BP. 3 ReplayVET
BP. 23 IDEAL	BP. 6 TEACH	BP. 5 Improving basic skills	BP. 9 Supreme	BP. 4 GOAL
BP. 22 Games and mathematics	BP. 10 SAVE	BP. 8 KnowHubs	BP. 10 SAVE	BP. 6 TEACH
BP. 5 Improving basic skills	BP. 12 OutsideIN	BP. 10 SAVE	BP. 14 CLAN	BP. 7 Non-vocational adult education
BP. 4 GOAL	BP. 17 I-MOTOLE	BP. 12 OutsideIN	BP. 20 Central advice centre	BP. 9 Supreme
BP. 15 LIFT		BP. 13 IPOOL		BP. 11 ESCOT
BP. 16 CODE-N-SOCIAL		BP. 19 ES8KEYCOM		BP. 18 YEP!
		BP. 3 ReplayVET		BP. 20 Central advice centre
		BP. 7 Non-vocational adult education		
		BP. 9 Supreme		
		BP. 14 CLAN		
		BP. 18 YEP!		