



SOCIAL CONNECTIONS: FORMATORI PER IL LAVORO SOCIALE DIGITALE

Curriculum per insegnare il lavoro sociale digitale

Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un avallo dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

3. INSEGNAMENTO, FORMAZIONE E APPRENDIMENTO

3.1. Insegnamento e formazione

3.2. Guida

3.3. Apprendimento collaborativo

3.4. Apprendimento auto-regolato

3.1. Insegnamento e formazione



Nelle azioni inclusive di formazione e insegnamento, ci sono studenti con abilità ed esigenze diverse e molti formatori utilizzano sempre più un approccio in linea con il Quadro del Design Universale per l'apprendimento.



La sfida consiste nell'utilizzare la tecnologia per migliorare e trasformare l'apprendimento al fine di soddisfare le esigenze di diverse popolazioni di studenti (Hitchcock, 2018).

3.1. Insegnamento e formazione



Un'attenzione particolare deve essere prestata al modo in cui le strategie di formazione digitale possono essere applicate ai discenti del lavoro sociale, affinché vi sia una riflessione critica da parte dei formatori su quali strumenti funzionano meglio per l'argomento che stanno insegnando.



Per alcune abilità pratiche richieste per la professione, come un colloquio o lo sviluppo di una relazione empatica con l'utente, la formazione in presenza sembra essere più adatta, mentre per alcuni argomenti riguardanti teoria, politiche o advocacy, l'apprendimento online può essere utilizzato efficacemente.



Il principio deve sempre essere quello di mantenere l'idea che gli operatori sociali operino come "guardiani delle connessioni sociali" (Knight, 2017).

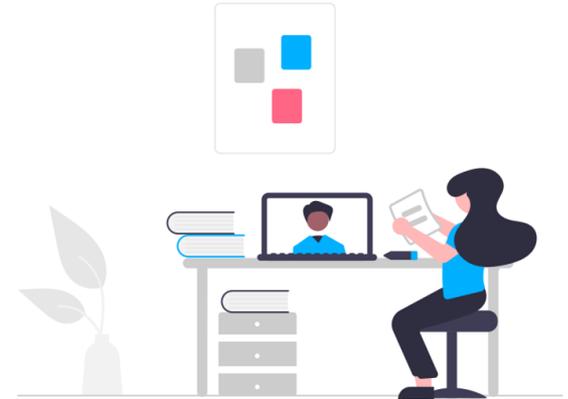
Un “approccio ibrido” nella formazione al lavoro sociale

Metodi

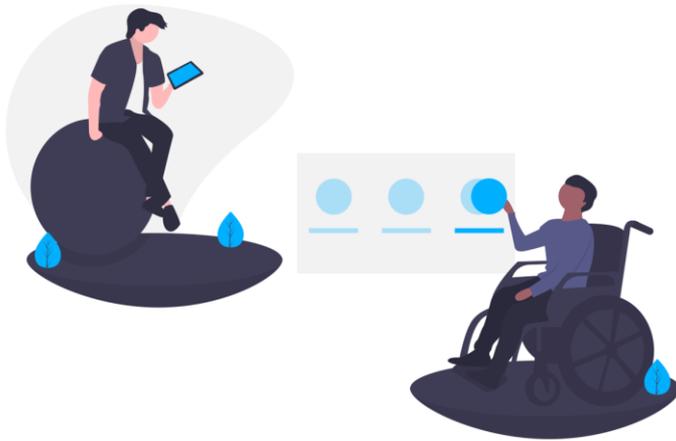
- **Formazione in mobilità:** usata raramente in contesti formali di apprendimento, essendo più comune in contesti informali.
- **Apprendimento basato sulla simulazione:** combina trasferimento di conoscenze, osservazione, un ciclo di feedback tra fare e migliorare e coaching.
- **Apprendimento esperienziale:** attività ed esperienze pratiche che consentono alle persone di riflettere sulle loro pratiche.
- **Gamification:** l'uso dei giochi promuove il pensiero critico, la motivazione e il processo di apprendimento; può aumentare l'assimilazione delle informazioni da parte degli studenti del 40%.

3.2. Guida

- Il livello di rendimento nell'apprendimento migliora grazie all'uso delle TIC
- Quando gli studenti sono guidati nelle loro interazioni online, aumentano la loro capacità di essere coinvolti e di interagire
- I formatori devono percepire come guidare all'interno delle TIC può influenzare il loro modo di insegnare e formare.

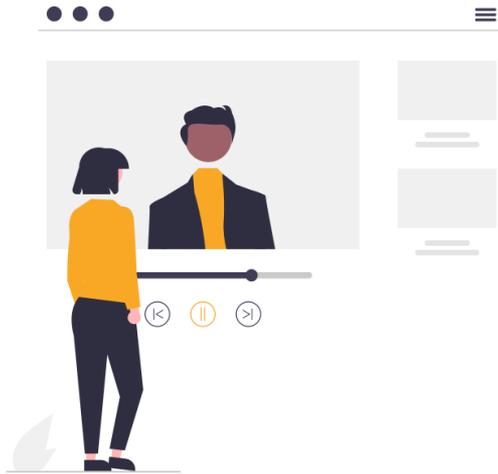


3.3. Apprendimento collaborativo



- Le attività di apprendimento e insegnamento dovrebbero includere la consapevolezza delle tecnologie – quelle già esistenti e quelle che stanno emergendo – che potrebbero avere un impatto sulle prestazioni degli studenti (operatori sociali) in futuro.
- Le TIC hanno anche un impatto positivo sull'esperienza di apprendimento e, in particolare, sulle prestazioni degli operatori sociali, poiché le tecnologie sono una risorsa chiave per le persone con bisogni speciali.
- Stabilire regole di gruppo che promuovano una partecipazione e una comunicazione efficaci.

Le TIC hanno un impatto positivo sul feedback dato agli studenti e, di conseguenza, sulla loro interazione sociale riguardo all'esperienza di apprendimento.



3.4. Apprendimento auto-regolato

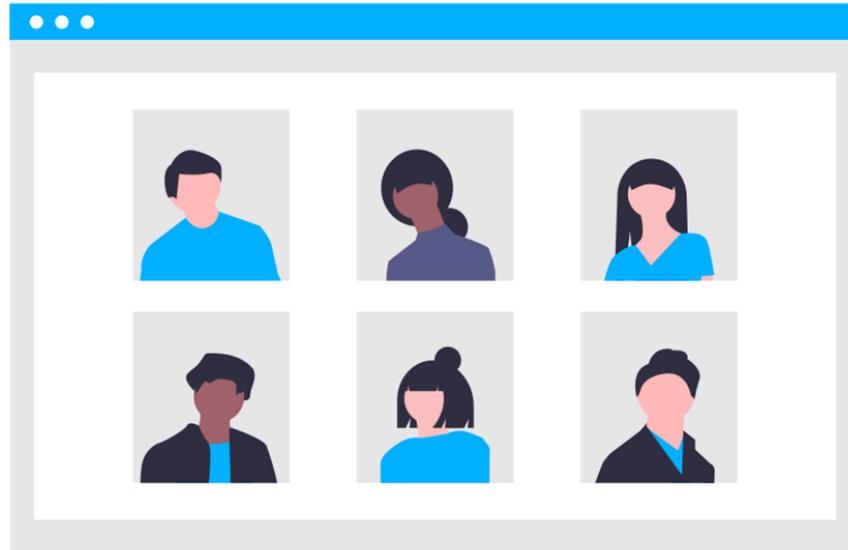
**Aggiornamento
rispetto a
metodologie
innovative (active
learning)**

**Comunicazione
chiara con la
persona / gruppo**

Aspettative

**Consapevolezza del
rapporto tra obiettivi
formativi e attività
svolte**

“È difficile immaginare strategie di innovazione nell'istruzione senza una forte attenzione allo sviluppo delle competenze digitali tra studenti e discenti” (OCSE)





Project partners:



Project Number: 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.