Social Connections
TRAINERS FOR E-SOCIAL WORK

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

SOCIAL CONNECTIONS:

Formatori per il lavoro sociale digitale

IO2 Report - Lezioni apprese e raccomandazioni basate sui risultati della fase di sperimentazione della TOOL-BOX per il lavoro sociale digitale

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.

Contenuti

Introduzione 2

Parte 1: Input teorico 2

Dati nazionali 3

Parte 2: Apprendimento basato sul progetto 5

Dati nazionali 6

Conclusioni 14

Introduzione

Il presente documento rappresenta un report che raccoglie la valutazione, le lezioni apprese e le raccomandazioni derivanti dal pilota del programma di formazione realizzato dai partner incaricati nell'ambito dell'Intellectual Output 2 (IO2) utilizzando il Tool-box per il lavoro sociale digitale. L'**obiettivo principale** di questo documento è sostenere la trasferibilità del programma di formazione per i formatori del lavoro sociale (SWT). La fase di pilotaggio comprendeva **due parti**: la **prima** rappresentata da una formazione online incentrata sugli input teorici progettati nel manuale dell'Intellectual Output 1 (IO1) e la **seconda** costituita dalla formazione basata sul progetto.

Gruppo target

Il gruppo target della formazione è costituito da formatori VET e C- VET che insegnano in corsi relativi all'assistenza sociale/lavoro sociale. La selezione è stata effettuata in base all'interesse, all'esperienza professionale, al background, al ruolo lavorativo e/o alla capacità di supportare la realizzazione delle attività del progetto e di sostenere l'idoneità, la affidabilità, l'incorporazione e la trasferibilità dei risultati.

Parte 1: Input teorico

L'obiettivo principale della prima parte della formazione è riprendere i contenuti principali del manuale IO1 e fornire integrazioni e chiarimenti quando necessario. In termini organizzativi, i partecipanti sono stati invitati a leggere attentamente il manuale (IO1) per acquisire i principi di base dell'insegnamento digitale nel settore sociale prima dell'inizio del corso. In questo modo è stato possibile massimizzare i risultati di apprendimento della formazione. La formazione teorica è stata progettata per avere una durata di **4 ore** e per essere condotta **online**.

Struttura della formazione teorica

La formazione è strutturata in **8 moduli**, ognuno dei quali dura 30 minuti, per un totale di 4 ore di corso. Ogni modulo necessita di un'introduzione di 5-7 minuti, basata su un PowerPoint, e di una serie di attività di 23-25 minuti.

La formazione prevede i seguenti moduli:

1. Una sfida professionale - Insegnamento, formazione ed apprendimento
2. Lavoro sociale e tecnologie
3. Risorse digitali
4. Comunicazione negli spazi digitali e come stimolare i partecipanti
5. Promuovere le competenze digitali dei partecipanti

6. Feedback digitali

Dati nazionali

I partner hanno implementato il pilota come segue: Aproximar (APX) e Virtual Campus in Portogallo, Fundación INTRAS (INTRAS) in Spagna, Anziani e non Solo (ANS) in Italia e SOSU Østjylland (SOSU) in Danimarca.

Portogallo

La prima parte della formazione è stata condotta in Portogallo con 5 professionisti che lavorano nel settore sociale. Il reclutamento dei partecipanti è avvenuto tramite invito diretto di professionisti che hanno già collaborato con organizzazioni partner portoghesi, in base al loro profilo e ai loro contributi in passato.

La formazione è stata erogata attraverso un ambiente online, con un'efficace collaborazione tra Aproximar e Virtual Campus come facilitatori delle sessioni sincrone, in cui sono stati presentati e testati i materiali prodotti dai partner.

La formazione è stata supportata dalla piattaforma Zoom. Per le attività di gruppo, Jamboard è stato il principale strumento digitale utilizzato. Per raggiungere gli obiettivi proposti nella domanda e nell'ambito del partenariato, Aproximar e Virtual Campus hanno seguito i piani di sessione precedentemente definiti.

Spagna

La prima parte della formazione è stata condotta in Spagna con **3 assistenti sociali professionisti**, tutti operanti presso INTRAS. I partecipanti sono stati contattati direttamente via e-mail.

La formazione si è tenuta alla fine di aprile e ha avuto una durata di 4 ore. La sessione si è svolta online utilizzando la piattaforma Teams per facilitare la partecipazione dei partecipanti, dato che i tre vivono in città diverse. La formazione ha seguito la struttura proposta e ha fatto uso dei materiali sviluppati dal consorzio (PowerPoint ed esercizi).

Il manuale è stato inviato in anticipo ai partecipanti in modo che potessero leggerlo prima della formazione, il che ha facilitato la comprensione dei contenuti teorici spiegati in modo sintetico. Inoltre, un risultato interessante è stato che i partecipanti sembravano sempre più interessati all'uso di strumenti digitali per lavorare online, come Miro.

Italia

La prima parte della formazione è stata condotta in Italia con **8 partecipanti**: 1 neuropsicologo, 1 assistente sociale, 2 responsabili di progetto, 1 sviluppatore ICT, 2 formatori esperti di assistenza sociale e 1 tirocinante. I partecipanti fanno parte dello staff interno della cooperativa ANS. Sono stati scelti in base al loro ruolo nella cooperativa, alle loro competenze e alle possibilità di sviluppo su questo tema.

La formazione si è svolta online, nel mese di marzo, e ha avuto una durata di 4 ore. La sessione è stata tenuta utilizzando la piattaforma Zoom. Le piattaforme presentate durante la formazione e utilizzate per gli esercizi sono state: Mentimeter, Jamboard e Miro. Durante la giornata di formazione il materiale non è stato trattato interamente per mancanza di tempo. Tuttavia, tutti i capitoli del manuale sono stati trattati, con la semplice sintesi e fusione delle diapositive di presentazione.

In generale, non sono state riscontrate particolari difficoltà. Inoltre, la valutazione ha mostrato che i partecipanti hanno apprezzato la formazione, giudicando l'esecuzione, il contenuto e i metodi altamente soddisfacenti (su una scala da 1 a 5, tutte le risposte sono comprese tra 4 e 5).

Danimarca

La prima parte della formazione è stata condotta in Danimarca con 5 partecipanti. I background professionali dei partecipanti erano i seguenti: 3 terapisti occupazionali, 1 fisioterapista e 1 infermiera. Tutti i partecipanti erano di sesso femminile e sono stati reclutati tra i formatori professionali di assistenti in ambito sociale (assistenti socio-sanitari). I partecipanti sono stati reclutati in una grande scuola di formazione professionale, che forma assistenti sociali e sanitari (EQF 3+4) per lavorare principalmente in case di cura, assistenza domiciliare e ospedaliera.

La formazione è stata svolta online nell'aprile 2022. A causa dei tempi stretti di formazione, ai partecipanti è stato chiesto di dare priorità agli esercizi da svolgere, poiché non era possibile eseguire tutti gli esercizi nei tempi proposti.

In generale, non sono state riscontrate difficoltà. Tutti i partecipanti hanno avuto modo di sperimentare "in prima persona" l'esecuzione degli esercizi. Il feedback è stato positivo per quanto riguarda le esercitazioni effettuate e gli aspetti da tenere presenti quando si offre formazione agli utenti finali.

Lezioni apprese e raccomandazioni
Per quanto riguarda questa parte della formazione, la fase pilota è stata condotta in Portogallo con 5 professionisti, in Italia con 8 professionisti, in Spagna con 3 professionisti e in Danimarca con 5 professionisti. Tutte le sessioni si sono svolte online e hanno seguito la struttura proposta dal partenariato sulla base dei materiali sviluppati durante l'IO1.
Le principali *conclusioni e raccomandazioni* proposte per questa parte della formazione sono state:

-	In generale, non sono state riscontrate particolari difficoltà.
-	Dal punto di vista del formatore, è stato notato che può essere un po' complicato riassumere il contenuto dei PowerPoint nel tempo assegnato alla sessione.
-	I partecipanti sembravano interessati all'uso di strumenti digitali per lavorare online (ad esempio, Miro e Jamboard).
-	I formatori hanno suggerito di tenere presente anche gli utenti inesperti durante lo svolgimento della formazione. Hanno incontrato partecipanti che non avevano familiarità con alcuni degli strumenti utilizzati e quindi hanno avuto bisogno di un po' più di tempo per adattarsi.
-	Il numero di esercizi e il tempo necessario per eseguirli tutti hanno superato il tempo a disposizione per la formazione. Questo aspetto dovrebbe essere preso in considerazione quando si pianificano le sessioni di formazione.
-	Il feedback è stato positivo per quanto riguarda gli esercizi svolti e gli aspetti da tenere presenti quando si svolge la formazione per gli utenti finali.
-	Un altro suggerimento dei partecipanti, per garantire che ogni partecipante sia coinvolto e possa prendere parte alle attività, sarebbe quello di limitare a 10 il numero massimo di partecipanti.
-	Dalle testimonianze dei partecipanti è emerso che: "I formatori sono stati molto chiari e hanno spiegato nel dettaglio i concetti e i contenuti del corso" e che "Le esercitazioni di gruppo sono state utili sia per lo scambio che si è creato sia per l'opportunità di conoscere e sperimentare nuovi strumenti".

Parte 2: Apprendimento basato sul progetto

La parte del corso dedicata all'apprendimento basato sul progetto è incentrata su un'esperienza di apprendimento attraverso la pratica. Si tratta di una sequenza di integrazioni relative ai principi di base dell'insegnamento online nel settore sociale. In particolare, questa parte sarà dedicata a coinvolgere i partecipanti nel co-sviluppo di un modulo di formazione sugli strumenti digitali per gli operatori sociali (applicazione pratica dell'apprendimento teorico dell'IO1). I partecipanti e i partner lavoreranno insieme per sviluppare un modulo di formazione sulla risorsa digitale selezionata, in forma di modulo misto su una risorsa TIC per gli operatori sociali.

I principi PBL

L'apprendimento basato sul progetto è un approccio innovativo, sempre più utilizzato nella formazione professionale, che coinvolge gli studenti "nell'analisi di un determinato progetto e nella **ricerca di possibili soluzioni**. Solitamente i progetti proposti prevedono problemi legati

a fatti pratici relativi al contenuto del corso proposto". Questa modalità prevede una "esplorazione attiva delle sfide del mondo reale", portando i partecipanti a sviluppare un progetto intorno a una "domanda chiave".

Il **pensiero critico**, **l'apprendimento collaborativo e sperimentale/esperienziale** sono caratteristiche fondamentali del PBL. Le caratteristiche del PBL possono essere sintetizzate come segue:

Il partecipante diventa decisore e progettista del processo	Il partecipante è responsabile dell'ottenimento e della gestione delle informazioni raccolte.
Le valutazioni sono condotte in modo continuo	Atmosfera di apprendimento che tollera errori e cambiamenti

In base alla Parte 1/Input teorico, durante la formazione sull'apprendimento basato sul progetto i partecipanti devono utilizzare diverse strategie, come la ricerca, la pianificazione, la risoluzione dei problemi e la creatività per realizzare un "prodotto o una presentazione che dimostri l'apprendimento" e che sia "valido e realistico" dal punto di vista lavorativo.

Struttura

La formazione sull'apprendimento basato sul progetto è strutturata in 4 moduli, ognuno dei quali è stato sperimentato da un partner:

- ☐ Apprendimento basato sul gioco (INTRAS)
- ☐ Blackout poetry digitale (ANS)
- ☐ Gerontologia narrativa e storytelling digitale (APX)
- ☐ Laboratorio di arte digitale (SOSU Østjylland)

La durata della formazione è di **12 ore**, strutturate in **sessioni didattiche sincrone online**[1]. Queste sessioni hanno consentito di ottenere un contatto diretto tra i partecipanti e i formatori. Inoltre, i partecipanti sono stimolati a collaborare tra le sessioni per approfondire le loro conoscenze e lo sviluppo del loro progetto. La quantità di tempo e di sforzi compiuti dai partecipanti nella forma asincrona non è calcolabile.

Dati nazionali

L'obiettivo del presente documento è quello di sostenere la trasferibilità della formazione sull'Apprendimento Basato sul Progetto per i formatori in ambito sociale. Di conseguenza, si affronterà ogni modulo del corso e i risultati ottenuti dopo la fase di sperimentazione.

[1] La formazione è stata condotta in Portogallo in presenza anziché online

Apprendimento basato sul gioco (GBL)

Questo modulo è stato sperimentato da INTRAS in Spagna. Gli **obiettivi principali** del modulo sono:

1. Comprendere cosa sia l'apprendimento basato sul gioco.
2. Comprendere come l'apprendimento basato sul gioco possa essere utilizzato dagli operatori sociali che lavorano con gruppi di persone vulnerabili.
3. Individuare forme e tipi specifici di giochi digitali in base alle esigenze individuali dei diversi gruppi di utenti.
4. Prepararsi a possibili difficoltà nell'applicazione pratica dello strumento e individuare metodi specifici per superarle.

Lo **strumento TIC** scelto per questo modulo è stato il gioco Minecraft. Minecraft è un videogioco in cui i giocatori esplorano un mondo tridimensionale a blocchi e possono scoprire ed estrarre materie prime, strumenti e oggetti artigianali, al fine di costruire strutture, opere di terra e macchine semplici. Questo gioco promuove, tra l'altro, il pensiero critico, la collaborazione, le capacità organizzative e la capacità di risolvere i problemi.

In questa **breve panoramica** della sessione, questo modulo ha mostrato le conoscenze di base su cosa sia l'apprendimento basato sui giochi. La **durata della sessione di formazione** sull'apprendimento basato sui giochi è di 3 ore:

- 1 ora per la spiegazione teorica e le domande.
- 1 ora per giocare individualmente al gioco proposto. Se i partecipanti sono abituati al gioco, il formatore può proporre di giocare in modalità multigiocatore.
- 1 ora per riflettere e discutere in gruppo sulle abilità allenate con il gioco digitale.

Il **metodo di valutazione** scelto è stato un questionario comprendente 5 semplici domande che hanno permesso ai partecipanti di auto valutare le conoscenze acquisite e le potenziali capacità di utilizzare questa tecnica. Ai partecipanti è stato chiesto se si sentissero sicuri nell'introdurre e persino nel condurre una sessione di apprendimento basata sul gioco a un gruppo di utenti. La valutazione dei formatori è stata molto positiva, hanno apprezzato il corso e hanno ritenuto che fosse ben organizzato, in termini di durata, scelta dell'incontro via web, atmosfera, comunicazione e disponibilità del formatore, ecc. Anche il formatore è stato valutato positivamente.

Per quanto riguarda i contenuti forniti, i partecipanti ritengono che siano utili nella loro pratica quotidiana e che contribuiranno a una comprensione più profonda di come utilizzare le TIC per assistere i loro utenti. Analizzando i risultati del questionario di autovalutazione, si può notare un aumento della percezione della frase "Sono in grado di...".

La prima parte della formazione è stata valutata meglio della seconda. Sembra che la durata della parte 2 non sia stata ottimale. Tutti i partecipanti hanno concordato sul fatto che la promozione del lavoro di squadra è uno dei fattori più vantaggiosi dell'uso della

coprogettazione, così come dell'auto-riflessione. In ogni caso, i commenti dei partecipanti sono stati molto positivi, tutti ritengono che la coprogettazione del modulo sull'apprendimento basato sul gioco sia stata un'ottima idea, anche se è stata piuttosto difficile per tutti e tre.

Tra le **sfide** incontrate dai partecipanti, è stato complicato comprendere appieno cosa sia l'apprendimento basato sui giochi, poiché esistono molti termini diversi legati allo stesso concetto o a concetti simili: Giochi, Serious Games, Game-Based Learning, Gamification, ecc. Inoltre, decidere quale videogioco scegliere è stato un problema, poiché nessuno dei partecipanti e nemmeno il formatore sono esperti di videogiochi. Tuttavia, le **strategie** trovate per superare queste sfide indicano che la consultazione con gli esperti del consorzio di Social Connections ha aiutato a comprendere i diversi termini relativi all'uso dei giochi per promuovere il processo di apprendimento e a scegliere meglio il gioco da utilizzare.

I partecipanti hanno **proposto per questo modulo** che sarebbe utile che i formatori provassero prima il gioco che stanno per usare con i partecipanti, al fine di prevedere le potenziali difficoltà.

Blackout Poetry

Questo modulo è stato sperimentato da ANS in Italia. I principali obiettivi di apprendimento del modulo sono:

1. Capire cos'è la Blackout Poetry
2. Capire come può essere utilizzata nel contesto sociale.
3. Essere in grado di eseguirla online
4. Essere in grado di adattare la tecnica a gruppi e contesti diversi.

Sono stati mostrati e utilizzati i seguenti strumenti per mostrare ai partecipanti come possono realizzare la Blackout poetry con i loro utenti:

- Blackout Bard, disponibile per Android e IOS - L'applicazione consente di creare opere di Blackout poetry direttamente dallo smartphone o dal tablet con pochi clic. L'utente può scegliere tra una serie di testi presenti come modelli nell'applicazione, oppure reperire i propri dal web, quindi modificarli e condividerli. Tuttavia, va notato che l'applicazione è disponibile solo in inglese e richiede competenze ICT piuttosto avanzate.
- Google Doc e Google Presentation, semplici editor di documenti online e gratuiti, consentono con pochi passaggi (descritti nel modulo di formazione) di eseguire la blackout poetry senza scaricare alcuna applicazione.

Inoltre, la formazione è stata progettata in un formato online, quindi è necessaria una piattaforma di videoconferenza (come Zoom o Teams) che permetta di proiettare le diapositive e condividere lo schermo del formatore. In secondo luogo, sono necessarie delle diapositive di presentazione del materiale teorico per consentire al formatore di

accompagnare la sua presentazione orale con materiale visivo. Infine, gli strumenti digitali presentati in precedenza devono essere mostrati ai partecipanti in tempo reale.

Come **breve panoramica** delle sessioni, la durata della sessione di formazione sulla Blackout Poetry è stata di **4 ore**, comprendenti una prima parte di presentazione del materiale teorico e una successiva di prova della tecnica stessa da parte dei partecipanti. I due facilitatori si sono suddivisi i ruoli in (1) presentatore/formatore del materiale e (2) osservatore, offrendo entrambi il supporto necessario ai partecipanti. I diversi ruoli assunti hanno permesso di avere due prospettive diverse sull'andamento della formazione, in modo da poter valutare in modo più oggettivo. Dopo aver provato a creare la propria poesia, si è aperta una discussione tra i partecipanti su come proporre questa tecnica ai loro gruppi target.

Come **metodo di valutazione**, si è scelto di creare un semplice questionario che permettesse alle persone di autovalutare le proprie competenze con la tecnica sperimentata. Il questionario di autovalutazione è stato costruito come uno strumento di facile utilizzo, che consente al formatore di valutare la propria preparazione in termini di erogazione di una sessione di Digital Blackout Poetry, la propria capacità di supportare gli utenti e di adattare la sessione a un gruppo target specifico. La valutazione dei formatori è stata estremamente positiva; infatti, il 100% dei partecipanti ha assegnato un punteggio di 4 - su una scala da 1 a 4 - alla competenza dei formatori per quanto riguarda i contenuti presentati, la loro chiarezza, la loro comunicazione, la loro disponibilità e la capacità di creare un ambiente di apprendimento positivo.

Quasi tutti i partecipanti hanno valutato il contenuto della formazione come utile per il loro ruolo professionale, consentendo loro di imparare di più sugli strumenti TIC che non conoscevano - scegliendo il punteggio 4. Solo un partecipante ha scelto un punteggio 4. Solo un partecipante ha scelto un punteggio di 3 su 4 per tutte e tre le voci.

Alla domanda sulle sfide incontrate, i partecipanti hanno indicato che, nel complesso, il programma di formazione si è svolto senza problemi e che i partecipanti non hanno sollevato o mostrato alcuna difficoltà di rilievo. Gli esercizi e le attività proposte sono stati ben accolti e i formatori sono stati in grado di realizzare il programma come previsto, anche se alcuni partecipanti hanno detto che avrebbero voluto avere più tempo e ricevere una formazione più lunga. In relazione alla tecnica della Blackout poetry, il principale e potenziale **ostacolo** segnalato dai partecipanti era legato al fatto che la metodologia in sé era considerata un po' difficile per un pubblico vulnerabile, con l'uso delle TIC che aggiungeva un ulteriore livello di complessità.

Le **strategie** proposte dai partecipanti per superare queste sfide sono: organizzare le sessioni con gli utenti finali in gruppi più piccoli; fornire istruzioni molto chiare ai formatori su come guidare gli utenti finali negli aspetti tecnici e fornire esempi che possano supportare la comprensione del processo.

Gerontologia narrativa e storytelling digitale

Questo modulo è stato pilotato da Aproximar in Portogallo ed è stato condotto in presenza. I **principali obiettivi di apprendimento** del modulo sono:

1. Definire i concetti di gerontologia narrativa e di narrazione digitale.
2. Far comprendere come questi concetti possano essere integrati in una risorsa innovativa.
3. Aumentare la consapevolezza di come possono essere utilizzati nell'ambito del lavoro sociale.
4. Aumentare la fiducia nell'applicazione di questa risorsa in un ambiente digitale.
5. Comprendere come StoryJumper - uno strumento ICT - possa essere una risorsa utile nella realizzazione di attività legate alla Gerontologia Narrativa e allo Storytelling Digitale.

Lo **strumento TIC scelto** per questo modulo è stato StoryJumper. StoryJumper è una piattaforma online che consente a insegnanti e studenti di creare le proprie storie e di narrarle, aggiungendo file vocali a testi e immagini. Si tratta di una risorsa interessante da utilizzare nella realizzazione di attività legate alla Gerontologia Narrativa Digitale, in quanto consente di creare un "libro" basato sulla storia che verrà narrata dalle persone coinvolte nell'attività, in particolare da coloro che sono costretti a casa a causa di disabilità, malattie o limitazioni legate alla pandemia di COVID-19 .

Tuttavia, nelle sessioni di co-creazione organizzate nell'ambito di questo modulo, i formatori hanno optato per la discussione con i partecipanti sulle modalità di realizzazione della narrazione gerontologica e dello storytelling digitale, senza concentrarsi su alcuno strumento TIC. Questo strumento TIC non è tradotto in portoghese, quindi potrebbe intimidire i partecipanti ed essere una possibile barriera all'utilizzo dell'applicazione.

Per quanto riguarda la **struttura** della sessione, per uno sviluppo efficace della fase di co-creazione, è stato deciso che la prima sessione sarebbe stata più teorica, per far sì che i partecipanti fossero sulla stessa lunghezza d'onda in termini di conoscenza della Gerontologia narrativa e dello Storytelling digitale. Aproximar ha anche preso in considerazione la realizzazione di alcuni esercizi che avrebbero promosso discussioni più profonde ed efficaci tra i partecipanti, per ottenere un risultato ottimale. Questi esercizi includono una Mappa dell'empatia e un esercizio relativo a "Aspettative e paure" per introdurre le TIC nel contesto professionale.

Per la realizzazione dell'attività legata alla Gerontologia Narrativa e allo Storytelling Digitale, è necessario disporre di un computer con connessione a Internet, sia da parte del professionista che dell'utente, per accedere allo strumento StoryJumper. Di conseguenza, la fase di co-creazione è stata suddivisa in 4 sessioni della durata di 3 ore ciascuna. Come metodo di valutazione, è stato somministrato un questionario per valutare le sessioni, concentrandosi sulle dimensioni dell'organizzazione e della valutazione del processo di co-

creazione. Per quanto riguarda gli indicatori di organizzazione, i partecipanti sono fortemente d'accordo con la maggior parte delle domande. La voce relativa alla durata delle sessioni è stata valutata meno delle altre, forse perché i partecipanti vorrebbero avere più tempo per continuare le discussioni fruttuose sollevate dall'argomento. In termini di soddisfazione per il processo di co-creazione, è possibile concludere che i partecipanti hanno fornito un feedback positivo.

Le sessioni di co-creazione si sono svolte in modo scorrevole, con tutti i partecipanti profondamente coinvolti nello sviluppo di un esercizio efficace per promuovere l'inclusione degli anziani nel loro contesto professionale, in relazione alla Gerontologia Narrativa e allo Storytelling Digitale. Durante le sessioni, si è potuto constatare che alcuni partecipanti avevano già applicato esercizi che erano chiaramente in linea con l'obiettivo di questo modulo. Pertanto, la sfida principale è stata quella di cercare di sviluppare un esercizio che coprisse tutte le lacune precedentemente identificate da loro in passato.

Di seguito sono elencati esempi di **situazioni** che i partecipanti hanno affrontato in passato con la realizzazione di un'attività simile:

- 1 partecipante ha menzionato il fatto che alcuni anziani potrebbero non avere un rapporto stretto con i membri della famiglia, oppure non essere geograficamente vicini.
- 1 partecipante ha detto che alcuni argomenti sono più delicati da trattare e possono diventare scomodi per gli anziani (e per le persone in generale), soprattutto quando si invita a parlare della propria storia (ad esempio, il giorno di San Valentino, in cui si chiede alle persone di raccontare come hanno conosciuto il proprio partner, e qualcuno ha perso la moglie/il marito di recente).

In base alle situazioni che i partecipanti hanno affrontato in passato e che sono state menzionate nella sezione precedente, queste sono le **strategie** che sono state individuate per cercare di non trovarsi in una situazione simile, quando si realizzerà questo esercizio in futuro:

- ***1 partecipante ha menzionato il fatto che alcuni anziani potrebbero non avere un rapporto stretto con i membri della famiglia, oppure non essere geograficamente vicini*** – Ecco perché l'esercizio proposto per questo modulo prevede diversi modi per coinvolgere i familiari O altre persone di riferimento, anche se geograficamente vicine o non).
- ***1 partecipante ha detto che alcuni argomenti sono più delicati da trattare e possono diventare scomodi per gli anziani (e per le persone in generale), soprattutto quando si invita a parlare della propria storia (ad esempio, il giorno di San Valentino, in cui si chiede alle persone di raccontare come hanno conosciuto il proprio partner, e qualcuno ha perso la moglie/il marito di recente)*** – In questo caso, i partecipanti hanno concluso ed evidenziato nei suggerimenti per l'attività, di cercare di scegliere argomenti il più possibile generici e neutri, per far sì che tutti si sentano a proprio agio nel parlarne personalmente.

Laboratorio di arte digitale

Questo modulo è stato sperimentato dalla SOSU Østjylland Danimarca. I **principali obiettivi di apprendimento** del modulo sono:

1. Capire cos'è l'applicazione Sketchpad
2. Capire come può essere utilizzata nel contesto del lavoro sociale.
3. Essere in grado di utilizzare lo strumento in un contesto online o ibrido.
4. Essere in grado di rivolgersi a gruppi e contesti diversi

Lo **strumento TIC** scelto per questo modulo è stato la app Sketchpad. Sketchpad app è un'applicazione di disegno online gratuita per tutte le età, che consente di creare, condividere ed esportare opere d'arte digitali nei formati immagine più diffusi, come JPEG, PDF, PNG ecc. L'applicazione è attualmente disponibile solo in inglese e richiede competenze informatiche di base/medie.

La creazione di laboratori di arte digitale dovrebbe essere pianificata in **forma ibrida**, se possibile, combinando laboratori fisici e laboratori online. Per la parte virtuale, è necessaria una piattaforma di videoconferenza online come Zoom o Teams, che consenta di proiettare le diapositive e condividere lo schermo del formatore. È necessaria una presentazione PowerPoint che includa le diapositive del materiale teorico, in modo che il formatore possa accompagnare la sua presentazione orale con materiale visivo. Infine, una presentazione in tempo reale dell'App Sketchpad, che mostri/spieghi ai partecipanti le funzionalità dello strumento digitale in tempo reale, favorirà la comprensione e l'esperienza d'uso.

Come **breve panoramica** della sessione, la durata prevista di una sessione di un Laboratorio di arte digitale è di **2 ore**. Prima della formazione, i partecipanti devono essere consapevoli del fatto che la partecipazione al Laboratorio di arte digitale richiede un dispositivo digitale con una connessione a Internet, ad esempio un computer portatile o un tablet. Il primo workshop dovrebbe essere pianificato come un workshop fisico, se possibile, per conoscersi e facilitare il processo per il formatore. Il formatore può utilizzare una presentazione PowerPoint per introdurre la metodologia della formazione digitale. In alternativa, gli utenti più esperti di TIC possono guardare il tutorial realizzato per questo modulo e lavorare individualmente secondo il proprio passo. Dopo la creazione di opere d'arte digitale, è opportuno organizzare una sessione di feedback, in cui i partecipanti sono invitati dal facilitatore a condividere e commentare i loro risultati con il resto del gruppo.

Il **metodo di valutazione** scelto è un semplice questionario di autovalutazione a 5 punti per la valutazione del modulo, che consente al formatore di valutare la propria preparazione in termini di realizzazione di un laboratorio di arte digitale e la propria capacità di supportare gli utenti e di adattare la sessione a un gruppo target specifico. Il questionario di soddisfazione ha mostrato che i formatori hanno avuto un'esperienza "diretta" nell'esecuzione del laboratorio. Il feedback è stato positivo per quanto riguarda le fasi effettive del laboratorio e gli aspetti da tenere presenti quando si svolge la formazione con gli utenti finali. Tuttavia, il tempo necessario per svolgere gli esercizi e la potenziale necessità di un supporto digitale

sono stati considerati da tutti i formatori come un aspetto importante da considerare nella pianificazione delle sessioni di formazione, a seconda del gruppo target.

Tutti i formatori sono stati molto soddisfatti del contenuto del laboratorio, in particolare della possibilità di guardare un video tutorial che spiega tutte le fasi del laboratorio. Se il gruppo target è omogeneo in termini di competenze informatiche, il formatore può adattare le lezioni in modo più preciso alle esigenze degli utenti. La composizione di un gruppo target con competenze digitali approssimativamente uguali può essere un vantaggio, sia in termini di spiegazioni, supporto, feedback e ritmo del processo.

Le **sfide** rilevate dai partecipanti sono state: le dimensioni del gruppo - se il gruppo di formazione è numeroso, le spiegazioni potrebbero richiedere più tempo; l'alfabetizzazione TIC del gruppo - se il gruppo ha competenze TIC limitate, potrebbe essere necessario prevedere più tempo per spiegare come eseguire le procedure da un punto di vista digitale e fornire più indicazioni individuali su caratteristiche specifiche.

Le **strategie indicate** per superare le sfide sono state: stabilire un numero massimo di partecipanti a un laboratorio, a seconda delle competenze TIC del gruppo target; se il gruppo è numeroso, si può nominare un formatore assistente, se possibile; concedere tempo agli utenti non esperti di TIC per familiarizzare con lo strumento digitale - diminuire le aspettative per i risultati di apprendimento al fine di promuovere l'autoefficacia, promuovendo un apprendimento graduale tramite la pratica.

Lezioni apprese e raccomandazioni
Per quanto riguarda la seconda parte della formazione, la fase pilota è stata condotta in Portogallo con 5 professionisti, in Italia con 8 professionisti, in Spagna con 3 professionisti e in Danimarca con 5 professionisti. Poiché la valutazione e le raccomandazioni differiscono per ogni modulo, sono state sviluppate nella sezione precedente.
Tuttavia, questi sono alcuni risultati e commenti generali per la seconda parte:
- - I formatori e la struttura della formazione sono stati valutati positivamente.
- - La maggior parte dei partecipanti ha trovato i contenuti della formazione utili per le loro attività quotidiane.
- - Alcuni partecipanti hanno suggerito che le dimensioni dei gruppi erano troppo grandi per lo scopo della formazione.
- - I risultati indicano che il tempo assegnato a questa parte della formazione dovrebbe essere aumentato.
- - Poiché molti partecipanti non hanno familiarità con i concetti digitali utilizzati durante le sessioni, i facilitatori dovrebbero essere molto chiari nella loro presentazione e nelle loro istruzioni.

Conclusioni

Come si evince dalla valutazione e dai risultati raccolti, la fase di sperimentazione del Toolbox per il lavoro sociale digitale (IO2) è stata valutata complessivamente come un successo. Le **raccomandazioni generali** ottenute dal feedback dei formatori e dei partecipanti indicano che:

- Dovrebbe essere assegnato più tempo per le sessioni di formazione (da applicare per entrambe le parti), poiché i formatori hanno trovato difficile riassumere tutte le informazioni e includere tutti i materiali entro il tempo stabilito.
- Si suggerisce l'uso di diversi strumenti digitali interattivi, come Miro e Jamboard.
- Dovrebbe essere fissato un numero massimo di partecipanti alle sessioni (non più di 10), al fine di garantire la partecipazione attiva di tutti i partecipanti.
- Il formatore deve essere consapevole del livello di familiarizzazione con il mondo digitale di ciascun partecipante. Idealmente, le sessioni dovrebbero essere organizzate in base al livello dei partecipanti, se non, almeno, adattate per essere il più possibile inclusive.