

SINTESI DEL RAPPORTO EUROPEO DI CONVALIDA DELLA MAPPA DELLE COMPETENZE DIGITALI (IO1)

DInSAd
Inclusione digitale di adulti poco qualificati

Sintesi del rapporto europeo di convalida della mappa delle competenze digitali per adulti poco qualificati

Breve descrizione della mappa delle competenze

La mappa delle competenze digitali è strutturata in 6 aree che coprono:

1. Elementi di base
2. Il digitale nella vita quotidiana / partecipazione digitale / collaborazione / cittadino elettronico
3. Viaggi e cultura
4. Shopping
5. Servizi finanziari e ricerca occupazione
6. Social Media

Le prime due aree si riferiscono alla ricerca di competenze di base per un uso adeguato di hardware e software. Mentre le altre 4 aree spaziano in aree più connesse ad un uso consapevole delle esigenze degli adulti poco qualificati.

Metodo di ricerca: organizzazione dei focus group (metodologia e partecipanti)

In tutti e quattro i paesi (Italia, Svezia, Romania e Grecia) che compongono il consorzio, il focus group è stato condotto online, solo in Svezia è stato condotto online ma in gruppi di due persone alla volta, mentre nei restanti paesi tutti i partecipanti hanno incontrato insieme online.

In Italia il metodo di ricerca applicato nel focus group era quello di cercare, attraverso la discussione più aperta possibile, le reali esigenze degli utenti. Per questo motivo, i partecipanti erano tutti insegnanti di educazione degli adulti, con una lunga carriera in questo campo di lavoro, tali da essere in grado di catturare l'evoluzione nel corso degli anni dei gruppi di studenti loro affidati. In Svezia, Grecia e Romania i partecipanti provenivano da diverse professioni come insegnanti, organizzatori di studi per insegnanti di adulti, leader di studio, rappresentanti di organizzazioni che lavorano nel campo sociale o pubblico o aziendale.

Risultati dei focus group

In Romania i partecipanti non hanno tanto discusso delle competenze contenute nella Mappa delle competenze digitali, ma piuttosto su come gli adulti possono acquisire queste competenze e usarle nella loro vita professionale o quotidiana. Ciò è in un certo senso comprensibile, poiché non sono tutti insegnanti, ma piuttosto gestori di enti pubblici o privati e si confrontano con adulti scarsamente qualificati in termini di bisogni e aspettative.

I moderatori hanno spiegato che IO1 è la fase di ricerca del progetto, la base su cui verrà progettato ed elaborato il prossimo materiale formativo.

Gli esperti greci hanno affermato che il quadro delle competenze DinSAd sembra molto preciso, completo e dettagliato. È facile comprendere l'ambito di riferimento e le competenze proposte sembrano adeguate per essere apprese attraverso una metodologia di gioco.

In Italia i risultati del focus group sono stati due, dal mio punto di vista, di notevole importanza:

Il primo riguarda l'interesse nell'inserimento di una metodologia come quella del gioco per l'apprendimento delle competenze digitali all'interno della scuola, in un contesto di educazione per gli adulti.

Il secondo è la notazione che da un punto di vista sociologico che la permanenza quotidiana su Internet o l'uso pervasivo dello smartphone non sia un'indicazione di una coscienza dell'uso, né una reale possibilità di aumentare le proprie possibilità da un punto di vista personale o professionale.

I partecipanti al focus group della Svezia sono rimasti soddisfatti della descrizione della mappa delle competenze. Il contenuto e la descrizione della Mappa delle competenze sono stati descritti in modo chiaro e comprensibile per ciascuna area.

Conclusioni e raccomandazioni: come questi risultati potrebbero essere integrati nella versione finale della Mappa delle competenze

Il problema principale per i partecipanti svedesi è che devono imparare tutte le competenze necessarie legate al computer e a Internet. Pertanto, l'idea proposta di creare un gioco è un ottimo strumento che consentirà loro di imparare tutto ciò di cui hanno bisogno non da soli, ma con l'aiuto di materiali creati che si concentreranno su uno specifico gruppo target. Inoltre essi trovano fantastico che questo allenamento venga svolto sotto forma di gioco. Sarebbe anche bello se le abilità acquisite potessero essere messe immediatamente in pratica. Inoltre, sarebbe una buona idea avere qualcuno in grado di rispondere alle domande e aiutare in caso di problemi. I partecipanti hanno

risposto che sarebbero interessati a utilizzare il gioco a scopi didattici. Hanno anche suggerito di usare il gioco da tavolo nell'istruzione prescolare.

La preoccupazione principale dei formatori in Grecia è relativa alla necessità di essere dotati di linee guida dettagliate e precise su come partecipare al gioco. Gli esperti hanno anche suggerito che sarebbe più facile sapere quali competenze vengono affrontate quando si compie un compito sul gioco da tavolo.

Per l'Italia il suggerimento è che sarebbe utile fornire una sessione informativa per gli insegnanti che vogliono testare il gioco in una classe per adulti.

In Romania il progetto è stato considerato come un buon strumento da includere nella loro offerta formativa, hanno apprezzato la Mappa delle competenze digitali come strumento utile su cui possiamo costruire IO2 e IO3 e un formatore esperto vuole lavorare sull'area dello shopping per la realizzazione dell'IO2.

In conclusione si può affermare che la mappa delle competenze digitali proposte ha trovato piena convalida in tutti i paesi partner del progetto e che è una buona mappa da cui costruire il gioco.