



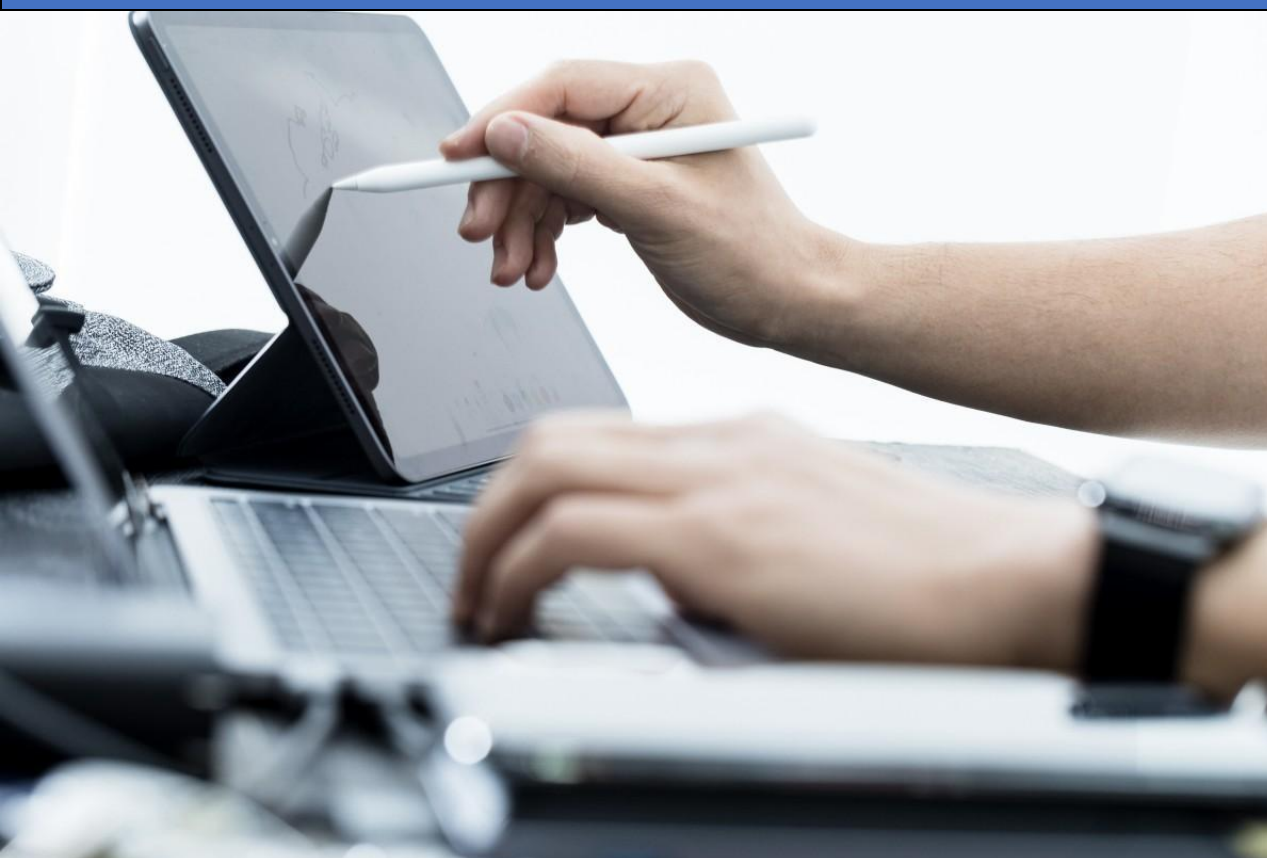
PAINT THE BIT

Rethinking artistic
and creative
competences and
job
profiles

2024

R2.7 – Programma di formazione professionale Paint the Bit

Numero di progetto: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033163



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Né l'Unione europea né l' autorità concedente possono esserne ritenute responsabili.

Sommario

- 1) Introduzione
- 2) Obiettivi di apprendimento e quadro dei risultati di apprendimento
- 3) Metodologia VET graduale
 - 3.1) MOOC (apprendimento aperto e informale)
 - 3.2) Formazione mista (apprendimento formale con apprendimento basato sul lavoro (apprendimento non formale)
 - 3.3) Apprendimento tra pari



1) Introduzione

Si tratta di un documento sviluppato nell'ambito del progetto Paint the Bit - Ripensare le competenze artistiche e creative e i profili professionali in un rinnovato mercato del lavoro e nelle tendenze sociali dai partner del progetto E-Juniors (coordinatore del progetto), CENTRO STUDI CITTA DI FOLIGNO ASSOCIAZIONE, In Progress, CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION LTD e BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH (responsabile del compito).

È il curriculum per VET (istruzione e formazione professionale) che comprende fasi formali (corso di specializzazione), non formali (MOOC) e informali (basate sul lavoro) utilizzando Open Educational Resources. Segue il sistema ECVET (Credito europeo per l'istruzione e la formazione professionale) e EQF (Quadro europeo delle qualifiche) che facilitano entrambi i percorsi di permeabilità e aumentano le competenze di livello superiore attraverso i sistemi educativi e i confini nazionali.

Il documento si basa sui risultati precedenti sviluppati nell'ambito di questo progetto, in particolare sull'analisi dell'identificazione dei ruoli professionali emergenti nel settore culturale e creativo.

L'obiettivo generale è garantire che i professionisti del CCS (settore della cultura e della creatività) siano tecnologicamente adatti in modo appropriato per le loro prestazioni lavorative e il loro benessere, per essere in grado di rispondere alle rispettive sfide. Per il settore VET, porterà una comprensione approfondita delle nuove sfide a cui i professionisti del settore artistico e creativo devono essere in grado di rispondere. In questo senso, questo documento si concentra sulle competenze digitali di base e avanzate, nonché sull'alfabetizzazione digitale per i professionisti del CCS per affrontare le attuali sfide nel mercato del lavoro in una situazione post-Covid, in particolare quando si tratta di creare e promuovere le proprie opere d'arte in formato digitale.

Le competenze e le abilità che sono incluse in linea in questo progetto sono le cosiddette competenze trasferibili. In particolare, queste sono:

1 – Abilità comunicative specifiche (verso i clienti del settore artistico), 2 – Nozioni di base di marketing per artisti, 3 - Gestione aziendale per artisti, 4 - Abilità gestionali, 5 - Abilità organizzative, 6 - Tecniche di collaborazione, 7 - Lavoro di squadra per artisti, 8 – Abilità di problem solving, 9 - Abilità di risoluzione dei conflitti, 10 - Abilità di auto-rafforzamento, 11 - Abilità di imparare ad imparare (apprendimento autonomo), 12 - Abilità creative.

I moduli di contenuto specifici per le competenze digitali (ne sono stati pianificati più di 10) sono: 1 - e-creazione di opere artistiche e creative (arte virtuale), 2 - protezione della proprietà intellettuale per gli artisti, 3 - NFT, 4 - progettazione e sviluppo di app, 5 - e-distribuzione di opere d'arte, 6 - creazione di un sito web e altri strumenti digitali per la tua arte, 7 - utilizzo di social media e piattaforme per promuovere/vendere le proprie opere d'arte, 8 - follow-up dei processi creativi come lavoro collaborativo online, 9 – Sicurezza informatica, 10 - Blockchain, 11 - Strumenti di pagamento digitale.

La metodologia proposta per implementare la formazione e l'apprendimento di Paint the Bit si basa sull'erogazione di nuovi formati di formazione online (MOOC - Massive Open Online Course) e contenuti digitali (Open Education Resources).



Ciò che sembra importante sfruttare sono i vantaggi di tali modalità di erogazione della formazione (come l'accesso aperto 24 ore su 24/365 giorni tramite qualsiasi tipo di dispositivo digitale connesso tramite Internet e l'apprendimento al proprio ritmo), ma anche evitare ostacoli e impedimenti che potrebbero minacciare un'esperienza di apprendimento di successo (ad esempio infrastrutture tecnologiche schiaccianti, navigazione confusa, lettura di testi lunghi e noiosi ed effetti come l'aumento della motivazione). Per raggiungere questo obiettivo, applicare i principi della formazione degli adulti, portando gli studenti artisti a diventare "soggetti attivi nella formazione" e il loro apprendimento, migliorando le loro competenze esistenti stimolando allo stesso tempo utili connessioni di complementarità professionale porterà loro anche l'opportunità di condivisione della conoscenza e di networking.

La struttura del presente curriculum segue gli elementi rilevanti di questo approccio evidenziando e riassumendo gli obiettivi di apprendimento e i risultati dei moduli, per poi esplorare una metodologia VET appropriata che, nella sua fase finale, si basa su un'esperienza pilota in tutti e cinque i paesi partner (vale a dire Francia, Italia, Spagna, Austria e Cipro).

I contenuti proposti ai professionisti dell'istruzione e della formazione professionale in questo curriculum dovranno, tuttavia, essere facilmente adattabili ad altri contesti nazionali, eventualmente anche ad ambienti di formazione e apprendimento simili che esplorino i principi dell'istruzione degli adulti e dell'EQAVET e le esigenze del settore.

2) Quadro degli obiettivi e dei risultati di apprendimento

Gli obiettivi di apprendimento del corso sono per gli artisti:

- per apprendere nuove tecnologie che possono utilizzare per la comunicazione, inclusa la promozione, la creazione, l'implementazione e la presentazione delle loro opere d'arte come singoli artisti, nonché per collaborare con altri per presentare e promuovere opere d'arte,
- per acquisire le competenze e l'alfabetizzazione digitale necessarie, tra cui la conoscenza della sicurezza informatica,
- conoscere i diritti di proprietà e gli strumenti digitali per gestire al meglio i follow-up,
- e di acquisire competenze relative alla gestione del business dell'arte come singolo artista, per avviare un'attività imprenditoriale di successo.

Lo studente previsto non ha alcuna conoscenza specifica degli argomenti del modulo presentato.

I risultati di apprendimento, le conoscenze, le competenze e le indicazioni di autonomia/responsabilità che indicano cosa uno studente dovrà sapere e saper fare dopo aver completato il/i rispettivo/i modulo/i sono elencati nella tabella nelle pagine seguenti.



Titolo del modulo	Conoscenza	Competenze	Autonomia/Responsabilità	Durata consigliata
	Lo studente saprà:	Lo studente sarà in grado di:	Lo studente sarà in grado di organizzare:	In ore
Abilità comunicative specifiche - Cosa ricordare nella comunicazione orale con potenziali clienti d'arte	struttura chiave ed elementi di tipiche situazioni di comunicazione orale con (potenziale) pubblico d'arte	esprimersi in situazioni legate al business quando si tratta di parlare con (potenziali) clienti d'arte con l'obiettivo di informarli sull'arte individuale	la preparazione di un discorso (ad esempio per una mostra/evento artistico) individualmente e per parlare con potenziali clienti d'arte durante gli eventi	1 ora
Nozioni di base sul marketing per gli artisti	basi di marketing rilevanti per l'arte e tendenze di marketing odierne nel settore dell'arte	pianificare in base agli elementi chiave una strategia di marketing personale	strumenti di marketing in base alla strategia di marketing individuale e riadattarli in base alla propria esperienza	1 ora
Gestione aziendale per artisti	passaggi da seguire quando si applicano idee di gestione aziendale in un "mondo intelligente" al lavoro degli artisti	Vendere le proprie opere d'arte, circondarsi di talenti, essere orientati alla crescita e sviluppare un modello di business intelligente (ad esempio un'attività che utilizza dati e tecnologia)	il proprio lavoro come artista in un modello di business intelligente	1 ora
Competenze gestionali	principali competenze tecniche, concettuali e interpersonali per organizzare la continuità aziendale; un sistema di gestione per ottimizzare i processi	per comprendere meglio i consumatori e i comportamenti organizzativi in cui si muovono; per pianificare e gestire progetti	pianificazione e delega di compiti in costellazioni collaborative per raggiungere la continuità aziendale	1 ora
Capacità organizzative	misure e strumenti concreti di pianificazione e strutturazione per organizzare il proprio lavoro	pianificare le attività e strutturare il lavoro in modo efficiente	essere in grado di mantenere uno spazio di lavoro ordinato aiutando a rispettare le scadenze e organizzare il lavoro in modo efficiente	1 ora
Tecniche collaborative	la differenza tra collaborazione e lavoro di squadra;	svolgere più attività contemporaneamente, lavorare in	mostrare flessibilità e compensare quando un collaboratore	1 ora



	diverse tecniche di collaborazione (online e offline)	autonomia e adattarsi ai modi di lavorare degli altri	contribuisce meno al lavoro collettivo, mostrare rispetto per i collaboratori e il loro lavoro	
Lavoro di squadra per artisti	la teoria dell'importanza dei collettivi di artisti e del lavoro di squadra, dinamiche di squadra utili per avere successo nei progetti artistici congiunti	lavorare applicando le regole del fair play, mostrare empatia; comprendere il valore aggiunto della cooperazione e del coordinamento; applicare una gestione dinamica del team	un team in modo proattivo e per stabilire obiettivi comuni insieme ad altri lavorando in modo cooperativo (ad esempio mostre collettive)	1 ora
Capacità di problem solving	valutazione della situazione per identificare i parametri di un problema, le alternative che esistono per mitigare un problema, tecniche di mediazione	riconoscere situazioni problematiche, scegliere l'opzione che risolverà più efficacemente il problema, definire il processo per risolvere il problema, eseguire il processo selezionato	gestione del rischio; definizione delle priorità; adottare le misure necessarie per il processo decisionale	1 ora
Capacità di risoluzione dei conflitti	cosa considerare e cosa fare per evitare e gestire le situazioni di conflitto. Saprà distinguere tra disaccordo e conflitto.	applicare misure (comportamentali, comunicative) che aiutino ad evitare e risolvere i conflitti	misure per risolvere situazioni di conflitto con gli altri	1 ora
Abilità di auto-potenziamento	come stabilire obiettivi ragionevoli e vivere una vita artistica auto-potenziata	sviluppare un atteggiamento positivo, prendersi cura di sé, stabilire obiettivi ragionevoli, essere assertivi, usare un dialogo interiore positivo, per aumentare la resilienza e affrontare le avversità.	autoefficacia, atteggiamento positivo, resilienza, agire, comunicare in un linguaggio positivo, evitare critiche e negatività	1 ora
Imparare ad apprendere competenze (apprendimento autonomo)	tecniche di valutazione dei bisogni, metodi di identificazione degli obiettivi, stili di	sviluppare la capacità di autodirigere il proprio apprendimento	apprendimento proprio applicando lo stile di apprendimento migliore per loro	1 ora



	apprendimento e valutazione della situazione di apprendimento	acquisire, elaborare e assimilare nuove conoscenze e competenze	trasformare la propria esperienza in nuova conoscenza	
Abilità creative	come affrontare una sfida da una nuova prospettiva; come adottare un punto di vista alternativo o una mentalità atipica quando si produce un'opera d'arte.	applicare il pensiero collaborativo, il pensiero astratto, il pensiero interdisciplinare, il pensiero visivo	riconoscimento di modelli, pianificazione radicale, sperimentazione e semplificazione	2 ore
E-creazione di opere d'arte e creative (arte virtuale)	come creare opere d'arte utilizzando strumenti digitali	applicare strumenti di base per la creazione digitale	arte digitale utilizzando una varietà di strumenti	1 ora e 30
Tutela della proprietà intellettuale dell'arte	diversi strumenti per proteggere la proprietà intellettuale (diritti d'autore, marchi, brevetti di utilità, segreti commerciali), le azioni primordiali per proteggere la propria proprietà intellettuale (documentare le scoperte, utilizzare sistemi DRM, optare per NDA, creare credenziali di accesso forti) e come combattere i furti	di utilizzare questi strumenti, di agire e di lottare per i propri diritti	responsabilità della propria proprietà intellettuale, proteggendola, combattendo il furto	1 ora e 30
NFT	dal lato dell'utente cos'è questa tecnologia e cosa un artista potrebbe dover considerare prima di selezionare un fornitore	riflettere sui benefici individuali e selezionare tra i fornitori esistenti in base alle considerazioni individuali prese in considerazione	per aprire un portafoglio e utilizzare NFT individualmente per vendere opere d'arte, seguire l'opera d'arte dopo la vendita, supportare accordi sulle royalty	1 ora
Progettazione e sviluppo di app	come sviluppare un'app (digitale) innovativa con funzionalità avanzate che consenta agli	creare e sviluppare un'app (online) e i suoi contenuti	un'app di arte digitale che utilizza strumenti e linguaggi di programmazione ad hoc	1 ora



	utenti di vendere o acquistare oggetti d'arte online			
Distribuzione elettronica di opere d'arte	come sviluppare una piattaforma virtuale per distribuire le proprie opere d'arte	utilizzare una piattaforma online per condividere opere d'arte e creative online	la piattaforma virtuale individuale e mostra e presenta il proprio lavoro artistico online	1 ora
Creazione di un sito web e altri strumenti digitali per la propria opera d'arte	strumenti digitali, comprendere la loro utilità e importanza per la creazione di un sito web su internet	creare e utilizzare un sito web e altri strumenti digitali per la promozione del proprio lavoro artistico e di un portfolio professionale	il proprio sito web per promuovere il proprio lavoro artistico e presentare il portfolio professionale	1 ora
Utilizzo dei social media e delle piattaforme per promuovere/vendere le proprie opere d'arte	i canali dei social media più popolari (come Facebook, Instagram, LinkedIn, Pinterest), hashtag e altri strumenti per l'autopromozione; e come applicare la tecnica dello storytelling	per creare contenuti per coinvolgere il pubblico online nei canali dei social media; pianificare e programmare pubblicazioni sui social media, utilizzare l'analisi per valutare l'impatto	un piano editoriale e tenere traccia delle metriche per verificare i progressi (attraverso Google Analytics in particolare)	1h30
Follow-up dei processi creativi come lavoro collaborativo online	tecniche di follow-up online verso i clienti e con altri artisti in collaborazione online; conoscerà le piattaforme utilizzate dagli artisti per questo	utilizzare il follow-up verso i clienti e gli artisti utilizzando le principali tecniche digitali di base	follow-up con i clienti e in cambio e collaborazione con altri artisti online	1 ora
Sicurezza informatica	i criteri minimi da applicare oggi nell'impronta del sito web, le normative sulla protezione dei dati (in particolare il GDPR (regolamento generale sulla protezione dei dati) dell'UE, i concetti legali di base sulla privacy	per gestire e proteggere le impronte digitali personali ed eseguire una valutazione della vulnerabilità della home page individuale	garantire che l'integrità di tutti i dati personali raccolti, gestiti, archiviati o elaborati sia completamente protetta sul proprio canale Internet e organizzare misure in caso di attacchi o perdita di dati a causa di un attacco informatico	1 ora



Catena di blocchi	cos'è la blockchain, cosa consente e come utilizzarla	per riconoscere la blockchain, convalidarne l'utilità per i propri servizi ed essere in grado di accedervi	l'uso della tecnologia blockchain per generare benefici per sé e per la propria arte	1 ora
Strumenti di pagamento digitale	le piattaforme e i provider più rilevanti per gestire i pagamenti digitali delle vendite di opere d'arte proprie	per utilizzare piattaforme di pagamento, in particolare: gateway di pagamento online (PayPal, World Pay, After pay, Square), marketplace di terze parti (Etsy, EBay, Amazon, Art Station e Saatchi Art), app mobili (apple pay, ecc.), pagamenti in criptovaluta e altri	per i suoi clienti artistici di effettuare pagamenti in modo digitale semplice, sicuro e affidabile	1 ora

NB: la durata suggerita si riferisce al tempo medio necessario agli studenti per completare il modulo (senza alcuna valutazione specifica). In totale, si stima che tutti i moduli coprano un tempo di apprendimento medio di 25 ore 30. Va notato qui che gli studenti possono applicare un percorso di apprendimento modulare nel senso di inserire individualmente ciò che più li interessa senza considerare di aver frequentato un modulo specifico prima di esso.

3) Metodologia VET graduale

In questo capitolo vengono approfondite le metodologie di apprendimento che il progetto sta prendendo in considerazione e a cui fa riferimento, in particolare:

- L'approccio maieutico, orientato allo sviluppo del potenziale di apprendimento di ogni persona/gruppo, per dare una nuova capacità di lettura dei problemi,
- Cooperative Learning: particolarmente indicato per l'apprendimento delle soft skills e in generale di tutte le competenze sociali legate alle relazioni lavorative; si attua dividendo i discenti in piccoli gruppi di lavoro per raggiungere obiettivi comuni, cercando di migliorare reciprocamente il loro apprendimento
- Comunità di pratica, finalizzata al miglioramento collettivo per condividere le esperienze di lavoro, i risultati prodotti, le criticità riscontrate, le pratiche dimostrate efficaci.

I seguenti sottocapitoli approfondiscono queste informazioni sui MOOC come ambiente di apprendimento aperto e informale, sulla formazione/apprendimento misto, in quanto diverse forme di apprendimento vengono combinate in un'unica formazione in modo tale



che sia possibile incorporare i vantaggi di ciascuna forma e compensare gli svantaggi dell'altra, e sull'apprendimento tra pari per aiutarsi a vicenda nell'apprendimento.

3.1) MOOC

I MOOC (Massive Open Online Courses) sono attività didattiche fornite online a un vasto pubblico. Il termine MOOC è stato coniato nel 2008 dallo scrittore e ricercatore George Siemens in occasione di un corso aperto intitolato "Connectivism and Connective Knowledge" a cui hanno partecipato 2.300 utenti tramite il Web gratuitamente.

L'intenzione è che molti MOOC siano completamente gratuiti e aperti a chiunque senza limitazioni. In realtà, dimostra che ce n'è un numero crescente che non è più disponibile gratuitamente.



Sul significato dell'acronimo MOOC



I MOOC rappresentano un modo flessibile di acquisire nuove competenze e conoscenze attraverso un'esperienza di apprendimento continuo. È sufficiente avere una connessione Internet e un indirizzo e-mail, che nella maggior parte dei casi sono necessari per registrarsi alla piattaforma MOOC desiderata.

In generale, per seguire i MOOC è necessario avere:

- competenze digitali sufficienti
- conoscenza delle lingue (la maggior parte sono in inglese)
- un buon grado di motivazione personale
- capacità di autogestione nello studio.

I MOOC possono svolgersi in un determinato periodo dell'anno o essere disponibili tutto il giorno: si può decidere autonomamente quando collegarsi e quanto tempo dedicarvi (modalità self-paced learning). È anche possibile seguire più corsi contemporaneamente. In alcuni casi, vengono fornite lezioni dal vivo, dove è possibile interagire con i docenti, porre domande e chiarire eventuali dubbi.

Le piattaforme MOOC possono offrire un'ampia gamma di corsi che toccano varie discipline e ogni argomento può essere trattato a diversi livelli per facilitarne l'apprendimento.



In generale, ogni MOOC è descritto in termini di contenuto, durata, data del corso, impegno settimanale stimato e lingua e, in molti casi, vengono nominati anche gli insegnanti. A volte ci sono prerequisiti e condizioni per il rilascio di un certificato di partecipazione.

Dopo l'iscrizione, solitamente si ottiene l'accesso a un programma dettagliato, che include le attività pianificate per l'intera durata del MOOC e indica anche quelle obbligatorie per ottenere un certificato.

Di solito, una lezione è divisa in unità: ogni unità è composta da video, materiali di approfondimento e quiz di autovalutazione. Inoltre, ci sono test finali e potrebbero esserci valutazioni intermedie e compiti da completare durante il periodo di frequenza.

Attraverso i MOOC è possibile ottenere crediti universitari, attestati professionali e altri tipi di certificazioni.

I MOOC possono essere uno strumento utile per la formazione continua.

Vantaggi generali:

- Nessuna quota di iscrizione (in molti casi)
- Accesso aperto a corsi tenuti da esperti che altrimenti non sarebbero accessibili a gran parte della popolazione mondiale
- Corsi aperti a tutti gli interessati, indipendentemente dalla sede (quasi sempre), con conseguente formazione di una base di studenti diversificata
- Gli studenti possono anche collaborare e condividere il lavoro, nonché le critiche e ricevere feedback dagli altri.

Svantaggi generali :

- È facile per gli studenti abbandonare gli studi, cosa che accade molto spesso nei corsi gratuiti che non offrono certificati.
- I MOOC non forniscono feedback agli studenti a causa del gran numero di studenti
- Gli studenti devono assumersi la responsabilità del proprio lavoro perché i MOOC forniscono un apprendimento autodiretto
- Prerequisiti tecnologici
- Coinvolgimento limitato nel mondo reale
- Costi di implementazione per i provider
- Obsolescenza dei contenuti

Come funzionano i MOOC?

I corsi sono in genere costituiti da una serie di unità in cui il contenuto è suddiviso. La maggior parte delle unità ruota attorno a una videolezione collegata ad alcune informazioni online o letture approfondite, prodotte da un insegnante o liberamente rintracciabili in rete (testi dell'autore, articoli di commento, voci di Wikipedia, riferimenti bibliografici, ecc.). Durante ogni lezione, potrebbe essere proposto un breve questionario di autovalutazione, ad esempio con risposte a scelta multipla e chiuse.

Ogni unità potrebbe anche prevedere l'apertura di uno o più argomenti specifici in un forum dedicato: le discussioni permettono ai partecipanti di chiedere chiarimenti, esprimere curiosità e imparare insieme, ad esempio, anche se, a causa dell'elevato numero di partecipanti, potrebbe non essere possibile un'interazione diretta con l'insegnante o con lo staff esperto.

La valutazione avviene molto spesso attraverso questionari periodici (valutati automaticamente) e nella stesura di brevi saggi (ad esempio lunghi 2-300 parole) per i quali si utilizza il metodo della valutazione tra pari.

Insomma, i contenuti sono dispersi in più "nodi". I video rappresentano, per così dire, il fulcro della lezione, ma naturalmente, in un tempo così limitato, si possono menzionare solo i punti essenziali delle questioni affrontate. Come normalmente accade in Rete, gli iscritti sono molti ma gli utenti attivi nei gruppi di discussione sono proporzionalmente pochi: presumibilmente la maggior parte svolge il ruolo di lurker, cioè osserva e legge senza partecipare attivamente. Il materiale è offerto alla libera interpretazione dei partecipanti alla discussione, indipendentemente dalla loro effettiva competenza pregressa.



3.2) Formazione mista

Nell'apprendimento misto, le diverse forme di apprendimento vengono combinate in un'unica formazione in modo tale che sia possibile incorporare i vantaggi di ciascuna forma e compensare gli svantaggi dell'altra. Ciò si riferisce all'idea di avere un apprendimento sincrono e asincrono, nel senso di apprendimento in un gruppo sociale, sia online che in classe, allo stesso tempo e individualmente a casa e/o connessi tramite Internet in momenti diversi, come nel caso dell'approccio formativo PtB. Nel nostro approccio, ci concentriamo sull'apprendimento basato sul lavoro in contesti di apprendimento non formale.

Quando si parla di apprendimento basato sul lavoro, l'apprendimento misto può apportare numerosi vantaggi.

Il punto di partenza per la pianificazione a supporto delle attività di apprendimento dovrebbe essere la conoscenza e le competenze disponibili di un discente. In qualsiasi contesto di apprendimento, i discenti dovrebbero diventare (ri)consapevoli del loro potenziale e delle loro risorse disponibili, basarsi su queste ed espanderle secondo necessità. Ciò è ancora più importante quando la formazione è finalizzata a fornire esperienza pratica di lavoro contemporaneamente a competenze accademiche e tecniche, tipiche dei contesti di apprendimento basati sul lavoro. L'apprendimento basato sul lavoro misto e orientato alle competenze sono criteri guida: i discenti dovrebbero avere l'opportunità di includere attivamente le loro conoscenze, esperienze e competenze nel processo di apprendimento o di applicarle in una varietà di compiti pratici. Ciò significa anche tenere conto di diverse biografie educative e professionali, tipi di apprendimento, ritmi di apprendimento e preferenze; e naturalmente, considerare nel caso PtB i discenti adulti mirati nel CCS (settore cultura e creatività) con le particolarità riscontrate nel settore (evidenziate nei precedenti risultati di ricerca nei paesi partner).

Cosa significa questo per questo curriculum?

Ciò implica che utilizzando diversi strumenti, metodi/materiali didattici, sia analogici che digitali, i processi di apprendimento possono essere supportati in modo motivante e flessibile, e diverse competenze possono essere esplorate e consolidate allo stesso tempo per consentire agli adulti di apprendere competenze specifiche in aggiunta alle loro conoscenze e competenze già esistenti.

L'uso di offerte di apprendimento digitale e strumenti digitali dovrebbe suscitare curiosità e interesse negli studenti e supportarli in un modo che un ambiente di classe tradizionale non potrebbe fare. Qualsiasi supporto nel processo di apprendimento potrebbe essere limitato alla facilitazione di questi, in termini tecnici (quando sorgono problemi con l'accesso e l'uso della piattaforma, ad esempio), questioni didattiche (per aiutare a chiarire domande relative a conoscenze o competenze a cui il sistema e Internet non possono



rispondere, ad esempio) e questioni amministrative (ad esempio, coordinamento delle attività di apprendimento tra pari).

La seguente griglia offre metodi di buone pratiche implementati nell'apprendimento misto basato sulle competenze ed è stata selezionata in particolare tenendo conto dei rappresentanti del CCS:

Metodi di visualizzazione	
Mappe mentali	<p>Le mappe mentali illustrano idee, connessioni e strutture concettuali. Un termine, un argomento è scritto al centro di un foglio di carta/schermo. A questo termine chiave vengono assegnati termini adiacenti, ma anche sentimenti, aspettative o desideri. Le parole chiave sono divise in coppie, ad esempio causa-effetto, vantaggi - svantaggi, importante - non importante.</p> <p>Le mappe mentali rendono visibili connessioni ma anche distinzioni; rappresentano ricordi e idee, piani o soluzioni ai problemi.</p>
Fare brainstorming	<p>... è un esercizio di associazione su domande chiave. Le idee vengono raccolte, setacciate e classificate in modo che possa emergere una struttura iniziale per un argomento specifico. I risultati servono come punto di partenza essenziale per ulteriori attività. Nel brainstorming, idee, domande e suggerimenti vengono annotati e gli studenti rispondono.</p>
Collage	<p>Gli studenti lavorano da soli o in piccoli gruppi per creare un collage su un argomento dato, possibilmente controverso. Il materiale del collage (riviste, brochure, immagini, ritagli di stoffa, materiale audio, ecc.) può essere fornito oppure gli studenti possono trovare il materiale necessario da soli.</p> <p>Una volta completati, i collage possono essere presentati ad altre persone.</p> <p>I collage promuovono un apprendimento sostenibile e in rete e possono rappresentare un buon punto di partenza per un dibattito consapevole e per ulteriori discussioni.</p>
Meta piano	<p>... è un metodo versatile per trovare argomenti all'inizio del Meta training, per raccogliere idee ed esperienze e per la valutazione.</p> <p>Gli studenti scrivono le loro idee, suggerimenti, ecc. su cartoncini colorati che vengono poi appesi su bacheche/pubblicati su una piattaforma digitale e successivamente raggruppati (raggruppati).</p> <p>Le carte possono essere riordinate più volte, ad esempio quando gli studenti ridefiniscono le loro priorità.</p>



Il metodo del meta-piano raccoglie e organizza conoscenze, esperienze, domande e visioni dei problemi degli studenti nel gruppo. Una varietà di idee diventano visibili e possono essere comunicate e visualizzate nel gruppo.



Metodi interattivi	
Dialoghi e giochi di ruolo	<p>... servono principalmente a sviluppare capacità comunicative. Gli studenti sono sfidati a pensare a se stessi in una certa situazione o posizione. Si simulano situazioni quotidiane o professionali comuni in modo che venga creata un'idea realistica di gestione efficiente e orientata agli obiettivi della situazione.</p> <p>Per consentire un'analisi ragionevole del comportamento del gruppo e del proprio, i giochi di ruolo possono essere registrati e poi ripensati insieme.</p>
Cambiare lato	<p>... è un metodo particolarmente adatto quando si vogliono percepire e riflettere consapevolmente 'altre' prospettive e punti di vista o realtà della vita. Agli studenti viene chiesto di scivolare in diversi ruoli definiti o di assumere diverse prospettive di osservazione in cui si realizzano situazioni e problemi definiti. Diverse circostanze e situazioni vengono osservate dal punto di vista di un sognatore o di un critico, ecc.</p>
Caffè del mondo	<p>Gli studenti lavorano su diversi argomenti in piccoli gruppi o stanze di breakout. Hanno domande specifiche nel loro gruppo da discutere e scrivono le risposte che hanno raccolto. Dopo un po' di tempo, i membri del gruppo cambiano stanza/procedono al gruppo successivo e alle domande, ma una persona, l'ospite, rimane e presenta i risultati al gruppo successivo. Al nuovo gruppo viene ora chiesto di continuare a tenere conto delle risposte fornite. Di nuovo, i risultati vengono annotati finché tutti gli studenti non sono stati in tutte le stanze/gruppi.</p> <p>I risultati vengono poi presentati e discussi nella sala principale.</p>
Giochi seri	<p>I serious game portano un tocco di divertimento e si basano su giochi di ruolo, giochi da tavolo o simili approcci tradizionali di apprendimento gamificato. Portati nel mondo dell'apprendimento online, i giocatori potrebbero essere sfidati a risolvere situazioni che potrebbero trovare nella vita lavorativa quotidiana applicando le rispettive competenze che il programma vuole fornire. Possono essere una buona e attraente soluzione per allenare le competenze o valutarle adattandosi meglio all'approccio basato sul lavoro rispetto ai quiz di pura conoscenza offerti frequentemente nell'e-learning.</p> <p>Questo potrebbe essere fatto individualmente e il computer guida le attività fornendo suggerimenti e feedback quando programmato come giochi assistiti dal computer o in un gruppo con la possibilità di introdurre un momento più competitivo o altri aspetti come il lavoro di squadra o la comunicazione diretta tra pari. I risultati dovrebbero essere</p>



presentati in modo che le lezioni apprese siano chiare e il feedback porti al miglioramento delle competenze mirate.

Acquisizione di conoscenze e competenze	
Raccontare storie	<p>Questo metodo può essere utilizzato per qualsiasi argomento, solitamente è raccontato da un punto di vista individuale e talvolta molto personale e rispetta determinati formati e regole.</p> <p>Le storie personali dovrebbero essere pensate, strutturate e poi presentate, scritte (200-300 parole), registrate (in video o podcast di 2-3 minuti) o dipinte, rappresentate in una performance, ad esempio</p> <p>La forza dello storytelling risiede nella sua autenticità, che si ottiene attraverso una forte semplificazione e riduzione dei contenuti e dei testi, delle immagini, ecc. utilizzati.</p>
Esercitazioni pratiche	
Apprendistato cognitivo	<p>I formatori mostrano prima i singoli passaggi di lavoro su un modello (fase 1: modellazione) – online questo potrebbe essere fatto anche in un video. Successivamente, gli studenti lavorano in modo indipendente con la guida degli insegnanti (fase 2: scaffolding). Con l'aumento delle competenze degli studenti, questo supporto diminuisce sempre di più (fase 3: dissolvenza). I formatori dovrebbero osservare costantemente il processo di apprendimento degli studenti per essere in grado di fornire un adeguato supporto continuo (fase 4: coaching).</p>
Quiz	<p>I quiz sono una pratica comune negli scenari di e-learning, svolti nella maggior parte dei casi individualmente, ma non così frequenti in contesti di apprendimento tradizionali, e sono raramente utilizzati nell'apprendimento basato sul lavoro. Il loro vantaggio è quello di valutare aree di conoscenza specifiche. Per questo motivo, potrebbero essere un buon inizio alternativo e un rompighiaccio (sia in contesti online che offline/tradizionali in aula) al posto di un test di competenza alla fine di un corso.</p> <p>Nell'apprendimento online si potrebbe anche prendere in considerazione un approccio gioioso, tipico dei programmi TV più popolari di oggi, che potrebbe prevedere una formazione di gruppo sulle tipiche competenze trasversali necessarie nella comunicazione di squadra.</p>

Rischi, ostacoli, ostacoli nell'apprendimento misto che potrebbero minacciare un'esperienza di apprendimento di successo



In particolare nella formazione non formale, si può osservare nell'apprendimento misto che c'è una tendenza a tassi di abbandono più elevati nei casi di corsi per adulti. Considerando che hanno un contesto di vita sociale (ad esempio famiglia, legami e orari di lavoro esistenti), nonché un'esperienza di apprendimento e aspettative più specifiche (come risultati di istruzione precedente) rispetto ai giovani studenti, molto spesso formano un gruppo di studenti molto eterogeneo dalla loro storia di vita professionale. Ancora più importante per PtB è considerare questi aspetti offrendo un'ampia varietà di input brevi (come testi accattivanti, correlati al lavoro e contenuti visivi), apprendimento autonomo e un approccio modulare con opzioni di apprendimento sociale opzionali e diversi tipi di interattività (umano: macchina e umano: umano).

A causa del contatto limitato con gli educatori, oltre alla formazione basata sul web stessa, l'apprendimento misto richiede una preparazione molto approfondita dei contenuti e dei servizi di piattaforma online adattivi, valutazione e stima che possano offrire le conoscenze e le pratiche più ricercate dai rappresentanti del CCS. Rendere l'apprendimento disponibile in situazioni di vita reale (ad esempio come apprendimento basato sul lavoro), considerare la valutazione e la stima che aprono offerte modulari adatte può essere importante quanto visualizzare le lezioni apprese (ad esempio certificati, risultati di esami di pratica, ecc.) per mantenerli interessati all'apprendimento misto ("permanente") con il supporto di PtB.

Fonti

<https://erwachsenenbildung.at/digiprof/neuigkeiten/16766-online-barcamps-liegen-im-trend.php>

<https://imblickpunkt.grimme-institut.de/wp/wp-content/uploads/2014/12/IB-Digital-Storytelling.pdf>

<https://lsz.at/blog/nano-learning-micro-learning-gibt-es-einen-unterschied>

<https://unterrichten.digital/2020/06/25/kollaboratives-schreiben-unterricht/>

<https://www.ecademy-learning.com/ausbildung-digital/blended-learning-konzepte/>

<https://www.schule.at/tools-apps/tools-fuer-quizze-umfragen-und-brainstorming/mentimeter>



3.3) Apprendimento tra pari

L'apprendimento tra pari (PL) ha una lunga storia. È probabilmente antico quanto qualsiasi forma di azione collaborativa o comunitaria e probabilmente ha sempre avuto luogo, a volte implicitamente e indirettamente. (Topping, 2007) L'apprendimento tra pari è stato esteso in tipologie e forme, in aree curriculari e contesti di applicazione oltre scuole e università e può essere definito come "l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso l'aiuto attivo e il supporto tra compagni di pari status o abbinati". (Topping, 2007, p. 631) Coinvolge persone di gruppi sociali simili che non sono insegnanti professionisti che si aiutano a vicenda per imparare e imparano loro stessi nel farlo.

Gli approcci di apprendimento tra pari sono stati promossi per promuovere determinati tipi o aspetti di competenze di apprendimento permanente che non sono così facilmente perseguiti con altri mezzi (Slavin, 1995). Tra queste competenze o attributi associati all'apprendimento tra pari vi sono: (1) lo sviluppo di risultati di apprendimento correlati alla collaborazione, al lavoro di squadra e al diventare un membro di una comunità di apprendimento; (2) indagine critica e riflessione; (3) capacità di comunicazione; e (4) imparare a imparare. (Bound, Cohen e Sampson, 1999) Secondo Bound, Cohen e Sampson, vi sono una serie di ragioni per concentrarsi su queste. Tali ragioni includono:

- 1) L'apprendimento tra pari implica naturalmente che gli studenti lavorino insieme e sviluppino capacità di collaborazione. In questo modo, sono coinvolti in una comunità di apprendimento in cui hanno una posta in gioco e viene loro anche offerta pratica nella pianificazione e nel lavoro di squadra.
- 2) Quando l'autorità dell'insegnante/formatore non è una presenza immediata, vi è un'elevata possibilità di coinvolgimento degli studenti nella riflessione e nell'esplorazione delle idee.
- 3) Gli studenti acquisiscono più pratica nella comunicazione nell'area tematica rispetto a quanto avviene solitamente nelle attività di apprendimento in presenza del personale. Possono esprimere la loro comprensione e farla criticare dai pari, oltre a imparare dall'adozione del ruolo reciproco.
- 4) L'apprendimento tra pari implica che un gruppo di studenti si assuma la responsabilità collettiva di identificare le proprie esigenze di apprendimento e pianificare come affrontarle. Questa è un'abilità fondamentale di apprendimento-come-imparare, oltre a fornire pratica per i tipi di interazione necessari nel mondo del lavoro. Imparare a collaborare con gli altri per raggiungere obiettivi comuni sembra un prerequisito necessario per operare in una società complessa. (Bound, Cohen e Sampson, 1999)

Implementazione dell'apprendimento tra pari

La seguente griglia offre spunti sui diversi tipi di Peer Learning che possono essere implementati e sulle cose da considerare quando lo si fa. La selezione è stata fatta tenendo in considerazione i rappresentanti del CCS:



Tipi di apprendimento tra pari

Tutoraggio tra pari (PT) È definito da un ruolo distinto come tutor o tutee, con un'attenzione elevata al contenuto del curriculum e solitamente anche a chiare procedure di interazione, in cui i partecipanti ricevono una formazione generica e/o specifica. Alcuni metodi di tutoraggio tra pari sostengono l'interazione con materiali strutturati, mentre altri prescrivono comportamenti interattivi strutturati che possono essere applicati efficacemente a qualsiasi materiale di interesse. (Topping, Trends in peer learning, 2007)

Discussioni di gruppo Partecipare a discussioni di gruppo consente agli studenti di scoprire come formulare delle buone controargomentazioni e imparare a mettere in discussione le affermazioni fatte dai pari. Secondo Wessel (2015), in questo caso, gli studenti imparano a pensare in termini molto più complessi; non solo come rispondere alla domanda di un formatore, ma anche come rispondere alle affermazioni dei vari membri del gruppo e come rivendicare le proprie. Gli studenti aiutano i loro pari a chiarire il loro pensiero e a rispondere alle domande del gruppo. (Wessel, 2015) Ciò guida gli studenti verso una migliore comprensione del lavoro per qualcosa di diverso dal loro successo. Lavorare in gruppo piuttosto che individualmente è un'opportunità cruciale per sviluppare varie competenze che migliorano la vita. (Wessel, 2015)

Apprendimento cooperativo L'apprendimento cooperativo (CL) non è solo "lavorare insieme": è stato descritto come "strutturare l'interdipendenza positiva" (Slavin, 1990) nel perseguimento di uno specifico obiettivo o risultato condiviso. Il CL di solito si svolge in piccoli gruppi di circa sei studenti eterogenei e spesso richiede una formazione precedente per garantire pari partecipazione e interazione simultanea, sinergia e valore aggiunto. Il formatore facilita o guida più fermamente il processo interattivo fornendo la specifica di obiettivi, compiti, risorse, ruoli e ricompense agli studenti. (Topping, Trends in peer learning, 2007) Inserire gli studenti in gruppi in cui possono parlare liberamente, possono portare aspetti del loro background e delle loro convinzioni, può potenzialmente portare a una maggiore comprensione tra i membri all'interno di un gruppo. (Wessel, 2015) Possono anche imparare a interagire con un gruppo di persone con cui in genere non lavorano e possono impegnarsi in una



conversazione anche se è al di fuori della loro zona di comfort. (Wessel, 2015)

Lezioni guidate dagli studenti o discussioni online

Poiché viviamo nell'era della tecnologia, la discussione online, il feedback e il tutoraggio stanno diventando sempre più noti. Attraverso questi meccanismi, gli studenti possono valutare il lavoro di altri studenti e fornire riflessioni e indicazioni critiche e approfondite su come migliorare il proprio lavoro. (Wessel, 2015) Tuttavia, il tutoraggio online funziona quando gli studenti hanno dimostrato la propria competenza in un dato ambito e hanno ricevuto istruzioni su come fare da tutor ad altri. Inoltre, la discussione online e il feedback devono essere strutturati in modo da stimolare una discussione critica positiva e avere al loro interno sostenitori dell'apprendimento e della guida. (Wessel, 2015)

Secondo Topping (2001a), quando si pianifica l'apprendimento tra pari, è necessario considerare i seguenti aspetti dell'organizzazione:

- 1) Contesto: ci saranno problemi e opportunità specifici del contesto locale.
- 2) Obiettivi: considera cosa speri di ottenere e in quali ambiti.
- 3) Area curriculare.
- 4) Partecipanti: chi saranno gli aiutanti, chi saranno gli aiutanti e come li abbinerete? Ci dovranno essere anche i formatori e la garanzia della qualità.
- 5) Tecnica di supporto: il metodo utilizzato sarà confezionato o di nuova concezione?
- 6) Contatto: con quale frequenza, per quanto tempo e dove avverrà il contatto?
- 7) Materiali: quali risorse saranno necessarie e come dovranno essere differenziate?
- 8) Formazione: sarà necessaria prima di tutto per il personale, poi per gli aiutanti e per coloro che vengono aiutati.



- 9) Monitoraggio del processo: è necessario considerare la garanzia della qualità del processo.
- 10) Valutazione degli studenti: il prodotto e il processo devono essere valutati; considerare se questa valutazione debba essere autovalutazione e/o valutazione tra pari.
- 11) Valutazione: dovrai scoprire se ha funzionato.
- 12) Feedback: dovrebbe essere fornito a tutti i partecipanti, per migliorare gli sforzi futuri. (Topping, 2001)

Acquisizioni di competenze socio-emozionali e trasferibili

L'apprendimento tra pari ha dimostrato di essere un'iniziativa di successo quando si tratta di migliorare le competenze accademiche e socio-cognitive degli studenti. (Wessel, 2015) Tuttavia, anche programmi e metodi che mirano principalmente al guadagno cognitivo/accademico possono portare a guadagni di competenze sociali e di altro tipo trasferibili. Nel nostro caso, oltre a questi cambiamenti, potrebbero essere riscontrati anche cambiamenti affettivi nell'atteggiamento verso l'apprendimento, il formatore, il soggetto, i pari e il sé. Schunk e Zimmermann (1994) sostengono che tali cambiamenti sono importanti per la sostenibilità e la generalizzazione, poiché migliorano la fiducia in se stessi, l'attribuzione interna del successo e, di conseguenza, l'autoregolamentazione del comportamento di apprendimento successivo. (Topping, 2007) Possono aiutare a sviluppare la "resilienza educativa", che potrebbe sostenere lo studente durante le transizioni verso ambienti di apprendimento meno ottimali. (Topping, 2007)

McLuckie e Topping (2004) suggeriscono che, a livello cognitivo, la PL implica conflitto e sfida, ma implica anche supporto e impalcatura da parte di un altro più competente, rendendo necessaria la gestione delle attività all'interno della zona di sviluppo prossimale (ZPD). In un contesto di PL, sia il tutor che il tutorato sviluppano varie competenze come:

- Lavorare efficacemente in un gruppo per raggiungere un obiettivo comune
- Risoluzione dei problemi
- Il processo decisionale
- Dimostrare capacità di iniziativa e leadership
- Ascolto attivo
- Abilità di sviluppo personale

(Assinder, 1991; McLuckie & Topping, 2004; Slavin, 1995)

Conclusione

Le strategie di apprendimento tra pari comprendono diversi tipi di tecniche di apprendimento sia dentro che fuori dalla classe, tra cui tutoraggio tra pari, piccoli e grandi



gruppi per discussioni in classe e discussione e feedback online. Per le dinamiche degli studenti, le strategie di apprendimento tra pari promuovono le relazioni tra studenti e li aiutano a sviluppare una maggiore comprensione e accettazione multiculturale. I metodi di apprendimento tra pari hanno dimostrato di essere efficaci nell'aiutare con le competenze accademiche e sociali degli studenti, a patto che le tecniche di apprendimento tra pari siano monitorate e attentamente strutturate. Con l'apprendimento tra pari, gli studenti hanno l'opportunità di aiutare nell'apprendimento dei loro pari attraverso tutoraggio e feedback. Hanno anche l'opportunità di parlare più liberamente e con meno pressione quando si trovano in contesti di gruppo e discussioni guidate dagli studenti. Queste strategie incoraggiano una maggiore comunicazione tra studenti e portano a un maggiore successo accademico.



Fonti/ Riferimenti

Assinder, W. (1991). Insegnamento tra pari, apprendimento tra pari: un modello. *ELT Journal* , 218-229.

Bound, D., Cohen, R., & Sampson, J. (1999). Apprendimento tra pari e valutazione. *Valutazione e valutazione nell'istruzione superiore* , 413-426.

McLuckie, J., & Topping, KJ (2004). Abilità trasferibili per l'apprendimento tra pari online. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 29 (5), 563-584.

Slavin, ER (1995). *Apprendimento cooperativo*. Boston: Allyn e Bacon.

Topping, KJ (2001). *Apprendimento assistito dai pari: una guida pratica per gli insegnanti*. Cambridge: Brookline Books.

Topping, KJ (2007). Tendenze nell'apprendimento tra pari. *Psicologia educativa: una rivista internazionale; di Psicologia educativa sperimentale* , 631-645.

Wessel, A. (2015). Strategie di apprendimento tra pari in classe. *Journal on BEST Teaching Practices*, 2 (1), 14-16.

