
WP3: Sviluppo del Curriculum WE sulla consapevolezza ambientale e lo sviluppo sostenibile in AE

A1_ Struttura del curriculum e linee guida

Autore: *VUC Storstrom*

Indice dei contenuti

Introduction	2
Didactical analysis of focus group input	3
A model for the analysis	3
Analysis and guidelines from the focus group to WE-developopters	4
Skills Validation and Recognition of Module	11
ESCO (European Skills, Competences, Qualifications and Occupations)	11
T6.2 – Life skills and competences	13
How to develop the powerpoint presentation for the learner	13
How to develop guidelines for the adult educator	16
Annex 1: Template for Adult Educator	19
Annex 2: Template for Learner	20
Annex 3: Template for skills assessment multiple-choice quiz contents	21

Introduzione

Questa struttura del curriculum con le linee guida è il risultato del Pacchetto di lavoro 3, Attività 1 (WP3.A1) che mira a fornire una struttura del curriculum per un'unità di apprendimento WE e linee guida per lo sviluppo di un'unità di apprendimento WE basate sui risultati della relazione di mappatura descrittiva prodotta nel Pacchetto di lavoro 2.

Il capitolo seguente presenta la struttura del curriculum per un'unità di apprendimento WE. La struttura è un elenco di elementi necessari per completare lo sviluppo di un'unità e serve come modello comune per lo sviluppo di tutte le unità. Inoltre, serve come elenco di risultati obbligatori per il successivo sviluppo di unità interattive per il Knowledge Hub online WE nel Work Package 4.

Le prime sezioni del suddetto rapporto di mappatura contengono conoscenze utili e stimolanti per lo sviluppatore di un'unità di apprendimento WE sulle buone pratiche nell'educazione degli adulti sulla consapevolezza ambientale e sulle richieste di competenze verdi. La sezione 6 contiene una sintesi dei dati raccolti da una serie di interviste a focus group sui suggerimenti per la progettazione di un futuro programma di educazione degli adulti alle competenze verdi e alla consapevolezza ambientale, nonché sulle motivazioni e le barriere per l'aggiornamento professionale in campo ambientale.

Per garantire il pieno riconoscimento dei suggerimenti del focus group e nel tentativo di lasciare che essi guidino lo sviluppo delle unità di apprendimento, sono stati analizzati e adattati in linee guida concrete per il formatore di adulti. Le linee guida dovrebbero essere riconosciute durante tutta la fase di sviluppo come un messaggio diretto dai focus group all'educatore adulto.

Le linee guida non sono né un insieme di regole, né un elenco completo di attività rilevanti. Sono le raccomandazioni dei focus group adattate per l'uso attraverso un'analisi didattica. Si spera che le linee guida servano a delineare l'approccio didattico richiesto dai focus group e a ispirare l'educatore adulto a creare attività innovative per il curriculum inclusivo.

Si consiglia al lettore di leggere l'analisi didattica per comprendere più a fondo le linee guida e il loro rapporto con le raccomandazioni dei focus group.

Terminologia utilizzata nel testo seguente:

Unità di apprendimento = Unità di apprendimento

Learner = Qualsiasi tipo di partecipante a un'unità di apprendimento (studente, tirocinante ecc.)

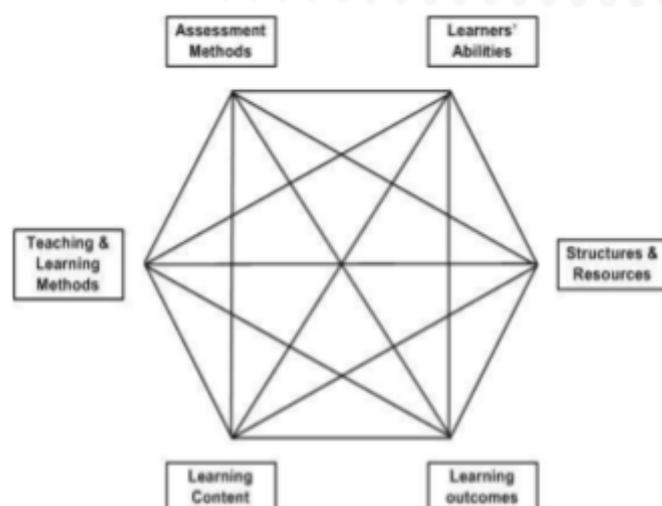
Gruppo di discussione = FG

Educatore adulto = AE

Analisi didattica dei contributi del focus group

Un modello per l'analisi

Nel 1998 il professor H. Hiim e il docente E. Hippe hanno sviluppato il modello di relazione didattica come strumento di pianificazione, esecuzione e valutazione dell'insegnamento e dell'apprendimento. Il modello di relazione didattica può essere utilizzato per categorizzare e interpretare gli input provenienti dai focus group in linee guida operative per l'educatore degli adulti (AE) nello sviluppo delle attività di apprendimento. Nell'ottica del



https://www.researchgate.net/publication/253818355_Didactics_of_IC_T_in_Secondary_Education_Conceptual_Issues_and_Practical_Perspectives

modello di relazione didattica, l'insegnamento e l'apprendimento possono essere descritti da sei categorie (le caselle del modello) e dalle relazioni tra di esse (le linee del modello). Per ulteriori descrizioni delle categorie didattiche, consultare l'articolo di S. Hadjerrouit seguendo il link sotto il modello.

Ciascuna delle categorie deve essere sempre vista in relazione alle altre cinque categorie. Riflettere sulle categorie e sulla loro interdipendenza fornisce all'AE un potente strumento per adattare le unità del corso e le attività di apprendimento alle esigenze e alle abilità prerequisite dell'allievo.

In linea di principio, ogni relazione del modello è ugualmente importante per preparare un'esperienza di apprendimento di successo. Ad esempio, i metodi di valutazione devono misurare i risultati dell'apprendimento e allo stesso tempo essere accessibili e comprensibili per il discente. Allo stesso modo, i contenuti didattici devono essere selezionati in base alla motivazione e alle capacità dei discenti, ai risultati dell'apprendimento e ai metodi di insegnamento. L'erogazione dei contenuti didattici sarà sempre regolata da strutture e risorse date, come il tempo, il luogo e le capacità dell'educatore.

Il progetto WE intende creare un curriculum inclusivo che dovrebbe invitare e ispirare gli studenti con diversi livelli di motivazione alla partecipazione. Pertanto, le capacità preliminari dei discenti, tra cui il background personale, il mondo della vita, le motivazioni e le abilità, sono un punto di partenza naturale che dovrebbe rimanere un punto di riferimento durante il processo di sviluppo del curriculum e del materiale didattico.

Analisi e linee guida del focus group per gli sviluppatori WE

Capacità degli studenti

Nel contesto del progetto WE, il termine NEET viene utilizzato per i giovani e non per gli studenti adulti. I NEET e gli studenti adulti hanno esigenze diverse a causa dei loro diversi background, mondi vitali, motivazioni, aspettative ed esperienze di vita. Questa differenza deve essere sempre considerata quando si sviluppa il programma di apprendimento.

Le risposte dei focus group (FG) sulle motivazioni sono molteplici. Alcuni sono motivati dall'opportunità di crescita personale e di auto-miglioramento o dalla prospettiva di aumentare le loro possibilità di lavoro in un mercato del lavoro con una crescente domanda di competenze verdi. Altri sono motivati dalla prospettiva di fare del bene a livello locale e/o globale o da un crescente senso di urgenza per la conoscenza dell'ambiente e l'azione per il clima.

Un curriculum inclusivo dovrebbe dare la priorità alla motivazione degli studenti nel definire le esigenze di apprendimento e cercare di soddisfare la varietà di bisogni degli studenti. L'AE deve assicurarsi di avere una visione sufficiente della motivazione degli studenti per creare risultati significativi e un programma di apprendimento invitante.

La linea guida per l'AE è quella di sviluppare un programma con attività di apprendimento differenziate e accuratamente progettate per soddisfare le diverse capacità di apprendimento. I bisogni di apprendimento identificati devono riflettere le motivazioni dei discenti e i risultati dell'apprendimento devono essere concepiti come una risposta diretta alla motivazione degli studenti.

La mancanza di interesse è una barriera importante per l'acquisizione di competenze verdi. Secondo i TG, ciò potrebbe essere dovuto alla mancanza di rilevanza per la vita quotidiana o alla mancanza di risultati tangibili. La consapevolezza ambientale è valutata in modo molto diverso nei diversi contesti culturali e sociali che costituiscono il background personale degli studenti. Gli studenti che non hanno interesse per le competenze verdi e la consapevolezza ambientale, o forse anche un atteggiamento negativo nei confronti dell'agenda verde, non sono motivati e non sentono il bisogno di competenze. Non vedono la necessità di reagire a questioni che non hanno un impatto diretto sulla loro vita. La sfida per l'AE è quella di creare motivazione, cioè di facilitare la creazione di una motivazione interiore da parte del discente. I mezzi per questa facilitazione dipendono dal singolo discente. Spesso sarà necessario utilizzare domande per affrontare le emozioni e gli atteggiamenti del discente. Una volta che l'allievo ha dato la sua prospettiva, sarà più disposto ad adattarne di nuove. È necessario formulare uno scopo chiaro per l'unità, ma non è sufficiente. Uno scopo direttamente collegato alle aspirazioni e alle motivazioni interiori degli studenti fornisce all'AE la base migliore per stimolare la motivazione. Gli studenti non motivati dovrebbero essere invitati a condividere le loro attitudini e forse ad aggiungere una nuova prospettiva allo scopo. Anche quelle critiche e negative. Sono un messaggio per l'AE inclusivo su dove si trovano questi studenti e dove dovrebbero essere accolti. La motivazione non può mai essere imposta a qualcuno e l'AE deve ovviamente rispettare l'integrità del singolo studente.

La linea guida per l'AE è quella di sviluppare un programma con attività di apprendimento differenziate e accuratamente progettate per soddisfare le diverse capacità di apprendimento. I bisogni di apprendimento identificati devono riflettere le motivazioni dei discenti e i risultati dell'apprendimento devono essere concepiti come una risposta diretta alla motivazione degli studenti.

Risultati dell'apprendimento

L'auspicio dei gruppi di lavoro per una maggiore consapevolezza ambientale nell'istruzione e nei luoghi di lavoro contiene un requisito derivato per cui i risultati dell'apprendimento devono essere raggiungibili per tutti, indipendentemente dalla formazione precedente. I gruppi di lavoro chiedono unità tematiche concise e l'uso di un linguaggio semplice per attirare e invitare partecipanti con abilità diverse. Ciò richiede un nuovo modo democratico di elaborare i risultati dell'apprendimento, con una maggiore attenzione all'azione piuttosto che alla comprensione o all'analisi. Un risultato dovrebbe essere raggiungibile attraverso l'azione e l'impegno, piuttosto che solo attraverso l'applicazione di abilità generali come leggere, scrivere e calcolare. Si può imparare molto organizzando e gestendo un'ora di pulizia volontaria per i membri della comunità locale, senza che siano necessari insegnamenti preliminari sulla buona cittadinanza e sull'ingegneria sociale. Questi argomenti potrebbero invece essere introdotti in una riflessione simultanea o successiva all'esperienza pratica.

Esempio di risultato di apprendimento:

Al termine di questa unità, il discente sarà in grado di organizzare una giornata di pulizia volontaria per i membri di una comunità conosciuta.

Questi risultati pratici e tangibili sono facili da documentare e valutare come risultati visibili durante l'esperienza di apprendimento e alla fine dell'unità. Quando il discente compie un'azione desiderata come parte dell'attività di apprendimento, l'EA può facilmente aiutarlo a riconoscerla come un'abilità. Un risultato tangibile darà al discente la possibilità di dimostrare le competenze raggiunte attraverso le azioni piuttosto che attraverso un quiz o un test tradizionale.

La linea guida per l'EA è quella di concentrarsi sulle abilità pratiche piuttosto che sulle conoscenze quando si elaborano i risultati dell'apprendimento. La formulazione dei risultati di apprendimento deve essere concisa e priva di ambiguità, deve includere verbi d'azione (come cambiare, applicare, gestire, risolvere, organizzare, testare, usare, fare, ecc.

Contenuto didattico

Secondo i gruppi di lavoro, tutti i contenuti didattici dovrebbero essere di facile accesso, utilizzare un linguaggio semplice ed evitare una terminologia complessa. I contenuti di conoscenza dovrebbero essere presentati in unità circoscritte per facilitare la comprensione.

Il contenuto dell'apprendimento dovrebbe essere adattato al discente. Non il contrario. Il contenuto dell'apprendimento deve sempre dare al discente più di quanto prende. Può sembrare banale, ma nel tentativo di selezionare materiali di alta qualità, è facile che l'EA

trascuri l'accessibilità dei contenuti per i discenti. Quando seleziona i contenuti, l'EA dovrebbe sempre verificarne l'accessibilità e, in caso di dubbio, suddividere i contenuti in parti più piccole o creare attività preparatorie e funzioni di sostegno, come grafici, foto, videoclip, ecc. La qualità dell'apprendimento è più importante della quantità dell'apprendimento per i NEET e gli adulti poco qualificati.

La linea guida per l'AE è quella di adattare attentamente i contenuti didattici alle capacità dei discenti. La trasmissione dei contenuti deve avvenire con metodi selezionati per favorire l'accessibilità degli studenti.

I gruppi di lavoro chiedono contenuti che comprendano esempi di vita reale, consigli di mentorship e indicazioni da parte di esperti. La rilevanza dei contenuti per la vita quotidiana dei discenti e per la comunità locale è essenziale per mantenerli coinvolti e interessati. L'EA deve identificare dove i discenti si rivolgono per cercare consigli e formare opinioni. L'EA deve chiedersi chi agisce come modello di ruolo o autorità nel mondo di vita dei discenti con il potenziale di ispirare il discente a raggiungere le competenze desiderate. I messaggi e l'impatto di queste autorità e di questi modelli di ruolo dovrebbero essere inclusi come contenuti didattici. Esempi di modelli di ruolo possono essere gli influencer sui social media, gli imprenditori di start-up, gli idoli (musica, sport), i politici, le ONG, ecc. Ovviamente, non sarà sempre possibile entrare in contatto con questi modelli, ma i loro messaggi di sensibilizzazione ambientale sui social media o nella vita pubblica potrebbero stimolare la motivazione e l'azione.

La linea guida per l'AE è quella di creare contenuti didattici (o di farli fare ai discenti come parte di un'attività di apprendimento) che includano messaggi, comunicazioni o partecipazioni di individui o organizzazioni importanti per gli studenti.

Il contenuto dovrebbe fornire un collegamento tra gli attuali eventi climatici globali e l'impatto della formazione e massimizzare i risultati pratici e l'interazione locale. L'EA deve mettere gli impatti locali del raggiungimento dei risultati di apprendimento in una prospettiva globale e dimostrare come l'attività di apprendimento contribuisca agli effetti positivi globali. Una volta stabilita questa connessione, l'EA può attingere alla conoscenza della comunità locale e alla passione dei discenti per dare un contributo positivo, progettando attività basate sul luogo e considerando l'intera comunità come un'aula scolastica.

La linea guida per l'AE è quella di rendere l'ambiente fisico locale, la cultura, la storia, la vita commerciale o le persone della comunità locale una parte sostanziale del contenuto dell'apprendimento.

Metodi di insegnamento e apprendimento

I TG chiedono metodi di apprendimento informali, non formali e dinamici piuttosto che metodi di istruzione tradizionali. L'acquisizione di conoscenze e lo sviluppo di competenze dovrebbero avvenire in gran parte come esplorazione e sperimentazione individuale o tra pari, piuttosto che assorbire materiale pre-pianificato fornito dall'AE. Ciò implica discenti attivi e responsabili e valutatori pronti a condividere le responsabilità. Ogni discente ha capacità ed esigenze diverse quando si tratta di iniziativa e autogestione. Ad alcuni basta una semplice domanda di ricerca o una breve istruzione pratica per iniziare. Altri hanno bisogno di un'impalcatura o di una guida maggiore. Facendo appello all'intuizione e alle preferenze emotive dell'allievo, l'EA può creare uno scenario di apprendimento che permetta all'allievo di interagire e costruire la comprensione attraverso esperimenti e nuove scoperte guidate da una motivazione interiore.

L'AE deve trovare il giusto equilibrio di intervento in ogni caso, per non togliere la responsabilità al discente. Il ruolo tradizionale dell'insegnante, responsabile del materiale didattico e del discente, responsabile di assorbirlo, deve essere sostituito da nuovi ruoli. L'EA moderno dedicherà più tempo alla preparazione di attività che permettano ai discenti di fare le proprie scoperte e di presentarle, contribuendo così al contenuto dell'apprendimento. L'EA deve essere pronto a lasciare che il contenuto fornito dal discente guidi le attività successive e a cogliere l'opportunità di confrontare contenuti diversi e imparare dalle differenze. Sebbene abbiano ruoli diversi, l'AE e i discenti sono partner ugualmente responsabili nella creazione di un curriculum inclusivo.

Per adattarsi a questo nuovo ruolo dell'AE, l'impostazione dell'apprendimento deve prevedere strumenti, risorse e apparecchiature tecniche per facilitare e supportare le attività di apprendimento specifiche.

Per un'attività di apprendimento come la pianificazione e la gestione di un'ora di pulizia volontaria nella comunità locale, un piano d'azione e un elenco di contatti potrebbero essere strumenti utili, un podcast o un video di YouTube su un evento comunitario simile potrebbero essere risorse utili e telefoni cellulari con fotocamere e registratori audio potrebbero essere apparecchi tecnici utili per la comunicazione e la documentazione.

La linea guida per l'AE è quella di progettare attività di apprendimento e allestimenti che consentano ai discenti di partecipare attivamente, esplorare e produrre contenuti. L'allestimento deve includere strumenti, risorse e apparecchiature tecniche per facilitare e supportare il processo di apprendimento.

I TG raccomandano che le unità di apprendimento siano basate sul territorio per massimizzare i risultati pratici e l'interazione locale. Per seguire questa raccomandazione, l'AE potrebbe attingere ai metodi e ai criteri di selezione dei contenuti descritti dalla teoria pedagogica dell'educazione basata sul luogo. L'approccio basato sul

luogo cerca di utilizzare le risorse culturali e fisiche locali come contenuto e contesto per le attività di apprendimento. Si basa sulla comprensione immediata e sulla relazione emotiva degli studenti con l'ambiente circostante, piuttosto che su contenuti astratti relativi a questioni lontane. I risultati dovrebbero dare al discente maggiori possibilità di utilizzare e sviluppare le risorse fisiche, culturali ed economiche locali, ad esempio qualificandosi per le opportunità di lavoro locali o avviando/partecipando alle attività di sensibilizzazione ambientale locali. Molti suggerimenti per attività e metodi possono essere trovati attraverso una ricerca su Internet per l'educazione basata sul luogo e l'apprendimento basato sul luogo.

La linea guida per l'AE è quella di includere nel programma di apprendimento attività non in aula che permettano ai discenti di interagire nella comunità locale e di raggiungere risultati pratici di apprendimento, che migliorino le capacità dei discenti di utilizzare e sviluppare le risorse locali.

I metodi applicati dovrebbero consentire al discente di assumere il controllo del proprio percorso di apprendimento. Sebbene i risultati dell'apprendimento siano manifesti, i modi per raggiungerli dovrebbero essere plurali. Una scelta reale tra diverse opportunità di apprendimento dà al discente il controllo sul proprio percorso di apprendimento e aumenta la motivazione. Il programma dovrebbe contenere un repertorio di attività di apprendimento progettate per soddisfare le diverse motivazioni degli studenti. Un curriculum inclusive.

La linea guida per l'AE è quella di creare un eccesso di attività formative che permettano ai discenti di scegliere tra diverse attività e di utilizzare diversi tipi di intelligenze e di praticare diversi tipi di sotto-abilità.

I TG suggeriscono che i contenuti materiali dovrebbero essere presentati attraverso metodi interattivi e gamificati. I contenuti materiali forniti dall'EA dovrebbero essere trasmessi attraverso metodi interattivi, che coinvolgano attivamente il discente, come l'apprendimento tra pari, il sondaggio dal vivo e le valutazioni istantanee durante l'attività formativa, le storie di casi con input stop-and-go da parte del discente.

I metodi gamificati sono altamente interattivi e consentono al discente di apprendere competenze o conoscenze specifiche giocando a un gioco vero e proprio. Il compito dell'AE è quello di trasformare il contenuto dell'apprendimento in un gioco che i discenti possono giocare.

Gli strumenti interattivi digitali, come i quiz online o gli screencast, offrono all'EA la brillante opportunità di includere incoraggiamenti visivi e ricompense, come coriandoli o battiti di mani, quando il discente fa la scelta desiderata o raggiunge gli obiettivi.

La linea guida per l'AE è quella di fornire attività di apprendimento con un alto livello di interazione e coinvolgimento attivo del discente durante l'unità di apprendimento, come giochi di apprendimento, quiz online e sondaggi dal vivo.

La risposta dei gruppi di lavoro sembra mettere in cortocircuito il modo tradizionale di percepire la progressione dell'apprendimento attraverso la tassonomia di Bloom. Quando si tratta di consapevolezza ambientale, i FG vogliono imparare attraverso la partecipazione e l'azione reale nel loro ambiente fisico o virtuale. Gli esperimenti pratici e l'interazione sociale sono più attraenti della memorizzazione di conoscenze e della comprensione di processi complessi. Questo atteggiamento è sostenuto dalla richiesta di localizzazione, di esempi di vita reale e di applicazione pratica.

La linea guida dell'AE è quella di utilizzare metodi induttivi piuttosto che deduttivi. È meglio iniziare con esempi pratici e poi estrarre la teoria generale piuttosto che il contrario.

Metodi di valutazione

I TG hanno poco da dire sulla valutazione dei risultati dell'apprendimento, anche se viene sottolineato che il riconoscimento e gli incentivi per la partecipazione aumenterebbero la motivazione a partecipare a un programma di formazione. Questo è particolarmente vero per i discenti che vogliono aumentare le loro possibilità di lavoro grazie a competenze verdi certificate.

I TG sono più interessati a risultati tangibili sotto forma di un cambiamento visibile nel loro ambiente fisico o sociale o di un'abilità personale acquisita di fare qualcosa di nuovo. Per questo motivo, i risultati dell'apprendimento devono descrivere le competenze e utilizzare verbi d'azione.

Il motivo per cui i TG non menzionano il metodo di valutazione potrebbe essere un atteggiamento negativo nei confronti della valutazione, alimentato dal ricordo del temuto "esame finale", in cui il discente deve dimostrare le conoscenze specifiche accumulate durante il periodo di formazione. Un curriculum inclusivo dovrebbe fare il contrario e valutare le competenze piuttosto che le semplici conoscenze, integrando la valutazione nel flusso delle attività.

Questo può essere fatto in vari modi, a seconda della progettazione del programma. Di seguito sono riportati alcuni metodi di valutazione.

Presenza

Alcune unità possono essere superate con un livello minimo di partecipazione. Possono essere applicati indicatori di partecipazione.

Lista delle sotto-competenze

Un risultato dell'apprendimento viene scomposto in azioni specifiche o sotto-abilità. Un elenco di sotto-competenze richieste viene elaborato e trasmesso al discente. L'elenco potrebbe essere una serie di quiz Kahoot o semplicemente un elenco di caselle da spuntare. Al discente può essere richiesto di raggiungere una certa percentuale di sotto-competenze o di specifiche sotto-competenze chiave per superare l'unità.

Portfolio

Il discente documenta le competenze acquisite in un portfolio di studio. Il materiale per il portfolio può essere costituito da foto, videoclip, registrazioni audio, prodotti fisici, ecc.

La linea guida per l'AE è quella di svolgere attività di valutazione che consentano al discente di raccogliere documentazione/evidenze durante l'unità di apprendimento. Le attività di valutazione devono essere invitanti e motivanti, come ad esempio quiz interattivi per valutare le conoscenze o scenari gamificati per valutare le competenze.

Strutture e risorse

Le FG richiedono un mix tra attività online, come i webinar, e lezioni in presenza.

Le attività online possono soddisfare le esigenze dei discenti e motivare la partecipazione in diversi modi. La partecipazione online permette a un genitore single di rimanere a casa per prendersi cura di un figlio malato e di frequentare comunque virtualmente sia la classe sia una spedizione sul campo con i compagni. La partecipazione online da casa può fornire la sicurezza e la protezione di cui alcuni studenti hanno bisogno per rilassarsi e concentrarsi sull'apprendimento, e l'ambiente tranquillo di cui alcuni studenti hanno bisogno per concentrarsi.

La linea guida per l'AE è quella di includere le attività online nel curriculum.

I gruppi di lavoro sottolineano che le barriere linguistiche e la mancanza di familiarità con la tecnologia possono impedire l'accesso ai corsi online e alle risorse educative. Alcuni studenti potrebbero non essere in grado di accedere alle attività online da casa. Probabilmente si sentiranno più sicuri in un contesto di classe, con un facile accesso al supporto e alla guida.

La linea guida per l'AE è quella di prendere in considerazione la fornitura ibrida dell'unità per soddisfare le esigenze di partecipazione alle attività formative sia di persona che virtuali.

I TG raccomandano che le unità di apprendimento siano basate sul territorio per massimizzare i risultati pratici e l'interazione locale. Per seguire questa raccomandazione, l'AE potrebbe attingere ai metodi e ai criteri di selezione dei contenuti descritti dalla teoria pedagogica dell'educazione basata sul luogo.

L'approccio basato sul luogo cerca di utilizzare le risorse culturali e fisiche locali come contenuto e contesto per le attività di apprendimento. Si basa sulla comprensione immediata e sulla relazione emotiva degli studenti con l'ambiente circostante, piuttosto che su contenuti astratti relativi a questioni lontane.

I risultati dovrebbero dare al discente maggiori possibilità di utilizzare e sviluppare le risorse fisiche, culturali ed economiche locali, ad esempio qualificandosi per un lavoro locale o iniziando a partecipare ad attività di sensibilizzazione ambientale. Molti suggerimenti per attività e metodi possono essere trovati attraverso una ricerca su Internet per l'educazione basata sul luogo e l'apprendimento basato sul luogo.

La linea guida per l'AE è quella di includere nel programma di apprendimento attività non in aula che permettano ai discenti di interagire nella comunità locale e di raggiungere risultati pratici di apprendimento, che migliorino le capacità dei discenti di utilizzare e sviluppare le risorse locali.

Validazione delle competenze e riconoscimento del modulo

ESCO (Capacità, competenze, qualifiche e occupazioni europee)

ESCO (European Skills, Competences, Qualifications and Occupations) è **la classificazione europea multilingue di abilità, competenze, qualifiche e occupazioni**.

ESCO funziona come un dizionario, descrivendo, identificando e classificando le occupazioni e le competenze professionali rilevanti per il mercato del lavoro e l'area dell'istruzione e della formazione dell'UE e mostrando sistematicamente le relazioni tra tali occupazioni e competenze. È disponibile in un portale online dove è possibile consultare e scaricare gratuitamente i dati relativi alle occupazioni e alle competenze.

La sua **terminologia comune di riferimento** contribuisce a rendere il mercato del lavoro europeo più efficace e integrato e permette al mondo del lavoro e a quello dell'istruzione/formazione di comunicare più efficacemente tra loro.

ESCO è:

- disponibile in 27 lingue (24 lingue dell'UE, più islandese, norvegese e arabo.)

- composto da due pilastri:
 - occupazione
 - abilità/competenze
- collegati alle classificazioni e ai quadri internazionali pertinenti, ad es.:
 - Classificazione internazionale standard delle professioni
 - Classificazione internazionale standard dell'istruzione: Campi di istruzione e formazione
 - Quadro europeo delle qualifiche
 - disponibile **gratuitamente** per tutte le parti interessate in diversi formati.

ESCO è una risorsa che supporta 2 delle strategie chiave dell'UE in questo campo:

- Europa 2020
- Agenda delle competenze per l'Europa

Beneficio

L'utilizzo di una terminologia condivisa tra i vari settori aiuta i seguenti gruppi:

Persone in cerca di lavoro

Le persone in cerca di lavoro possono documentare e descrivere le proprie conoscenze, abilità e competenze per rispondere più accuratamente alle offerte di lavoro.

Istituti di istruzione/formazione

Gli istituti di istruzione e formazione sono in grado di

- utilizzare una terminologia di riferimento multilingue per descrivere i risultati di apprendimento delle loro qualifiche, rendendo così le qualifiche più trasparenti,
- adattare i loro programmi in base al feedback del mercato del lavoro,
- lavorare a più stretto contatto con i servizi per l'impiego e i consulenti di carriera.

Datori di lavoro

I datori di lavoro sono in grado di indicare con maggiore precisione le competenze e le qualifiche che si aspettano dai dipendenti.

Siti web per la ricerca di lavoro online

I database di reclutamento a livello europeo (come EURES) possono abbinare le persone con i posti di lavoro in tutti i paesi dell'UE, anche quando i CV e le offerte di lavoro sono in lingue diverse.

Servizi per l'impiego e consulenti di carriera

I servizi per l'impiego e i consulenti professionali possono creare partenariati (soprattutto tra i servizi per l'impiego pubblici e privati) e condividere i dati..

Chi gestisce la ESCO?

ESCO è gestita dalla Commissione, che è responsabile dell'aggiornamento della classificazione. È supportata da stakeholder esterni.

Fonte: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1326&langId=en>

T6.2 – Capacità e competenze per la vita

Il progetto WE si concentra sullo sviluppo di competenze verdi di adulti poco qualificati sia a livello professionale che personale e fa riferimento alle cinque competenze T6.2 ESCO:

T6.2 – Abilità e competenze di vita: applicazione di abilità e competenze ambientali:

1. valutare l'impatto ambientale dei propri comportamenti
2. adottare modalità per favorire la biodiversità e il benessere degli animali
3. adottare modalità per ridurre l'impatto negativo dei consumi
4. adottare modalità per ridurre l'inquinamento
5. coinvolgere gli altri in comportamenti rispettosi dell'ambiente

Abbiamo scelto di concentrarci sulle competenze T6.2 ESCO nei moduli perché affrontano le diverse modalità e attività rilevanti per un lavoro e una vita più ecologici e sono le uniche competenze trasversali che trattano la sostenibilità nell'attuale versione di ESCO.

Il riferimento alle competenze ESCO facilita il riconoscimento delle competenze raggiunte da parte dei datori di lavoro, degli educatori e degli altri stakeholder dei Paesi europei, poiché le risorse ESCO sono disponibili e accessibili in tutte le lingue parlate nell'UE.

Fonte:

<https://esco.ec.europa.eu/en/classification/skills?uri=http://data.europa.eu/esco/skill/80cf002a-6586-4db7-9c9a-88325a9a5e1b>

Come sviluppare la presentazione in powerpoint per il discente

Le istruzioni che seguono descrivono come sviluppare la presentazione in Powerpoint per un discente che studia l'unità individualmente o assistito da un educatore adulto. Le istruzioni si riferiscono direttamente al modello di sviluppo Presentazione per lo studente.

Presentazione per l'allievo

Requisiti quantitativi

- Numero totale di diapositive: 35 – 45, comprese
 - ≥ 5 diapositive di immagini.
 - ≥ 2 Diapositive video di YouTube. I video di YouTube con sottotitoli devono essere scelti per evitare la traduzione.
 - ≥ 2 diapositive di tabelle/ diagrammi.
 - 3 slide obbligatorie alla fine "Ispirazione". Altre da esplorare" e 'Fonti'.

Le diapositive non testuali devono supportare la comprensione del contenuto testuale ed essere distribuite uniformemente nel corso della presentazione per aumentare la motivazione degli studenti durante l'esperienza di apprendimento.

Struttura della presentazione

1. Introduzione che definisce lo scenario e affronta tutti i risultati dell'apprendimento.
2. 2-4 temi o aspetti che coprono risultati di apprendimento specifici.
3. Tema finale "Cosa puoi fare adesso?", che riassume il contenuto, affronta il senso di responsabilità degli studenti e invita all'azione.

Structure di un tema

Tutti i temi, compresi "Introduzione" e "Cosa puoi fare adesso?", devono seguire la stessa struttura e contenere questi elementi:

1. Contenuto didattico del tema

2. Attività di apprendimento che supportano o verificano la comprensione e la capacità degli studenti di utilizzare i contenuti didattici del tema per risolvere i problemi. (Le attività saranno create nel WP 4 e non saranno descritte qui.)

Come utilizzare il modello di presentazione

- Le diapositive da 1 a 10 costituiscono il modello. Sono obbligatorie. Devono comparire nella presentazione dell'unità nell'ordine indicato e devono essere compilate secondo le istruzioni riportate di seguito.
- Le diapositive 12-24 sono diapositive vuote extra con una varietà di layout.
- Aggiungere o eliminare le diapositive a tema obbligatorio in base al numero di temi scelti.
- I titoli delle diapositive obbligatorie devono rimanere in posizione e il carattere/dimensione/colore devono rimanere invariati. In caso contrario, siete liberi di modificare il layout.
- Aggiungere altre diapositive a scelta tra quelle obbligatorie.
- La diapositiva 10 (diapositiva finale) deve rimanere invariata.
- NB: è vostra abitudine elencare immediatamente tutte le fonti dei contenuti teorici durante tutto il processo di sviluppo. Nella diapositiva 9 (fonti) sono necessari.

Diapositiva nel modello di presentazione (numero)	Istruzioni	Diapositiva nell'unità 5 PPT
Benvenuti (1)	1. Aprire la presentazione Powerpoint Presentazione per il modello_discente. 2. Digitate il titolo dell'unità e il nome della vostra organizzazione.	1
Introduzione (2)	1. Pensate a un tema, a un aspetto, a un problema che comprenda e coinvolga tutti i risultati dell'apprendimento. Il tema dovrebbe servire come introduzione motivante e aprire il campo teorico dell'unità al discente. 2. Formulate un titolo per il tema introduttivo. 3. Scrivete il titolo nel modello. 4. Aggiungete il contenuto alla diapositiva.	2-7

	5. Aggiungete le diapositive per completare il tema introduttivo o create contemporaneamente i temi seguenti.	
Temi (3-5)	<p>1. Cercare e selezionare il materiale didattico pertinente in base ai risultati dell'apprendimento e alle esigenze dell'allievo, come espresso nell'analisi precedente.</p> <p>2. I temi devono contenere contenuti che migliorino in modo specifico le conoscenze e le abilità del discente in relazione a ciascun risultato di apprendimento di questa unità.</p> <p>3. Decidere il numero di temi. La soluzione più semplice è un tema per ogni abilità. Ma un tema può anche coprire più di una competenza.</p> <p>4. Aggiungete o eliminate le diapositive del tema nel modello in base alle vostre esigenze.</p> <p>5. Formulate un titolo per ogni tema.</p> <p>6. Scrivete i titoli nel modello.</p> <p>7. Aggiungete il contenuto alla diapositiva.</p> <p>8. Aggiungete le diapositive per completare ogni tema una alla volta o contemporaneamente.</p>	<p>T1: 8-15</p> <p>T2: 16-18</p> <p>T3: 19-30</p> <p>T4: 31-33</p>
Cosa potete fare adesso? (6)	<p>1. Esaminate i materiali didattici e cercate di individuare gli inviti all'azione per il discente. Qual è l'impatto dei risultati dell'apprendimento sul discente? Cosa ci guadagna il discente? Come può il discente utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite in questo momento?</p> <p>2. Questo tema finale dovrebbe riassumere i risultati dell'apprendimento dimostrando come utilizzarli nella vita quotidiana del discente. Questo dovrebbe motivare il discente all'azione e a precedere il quiz di valutazione.</p> <p>3. Creare i contenuti in base al titolo prestampato.</p> <p>4. Scrivete il contenuto sotto il titolo nel modello.</p> <p>5. Aggiungere le diapositive se necessario.</p>	34
Ispirazione (7)	<p>1. Cercare profili sui social media (come Instagram o Facebook) con un messaggio forte legato all'obiettivo di questa unità, in grado di ispirare il discente.</p> <p>2. Trovare almeno 4 profili.</p> <p>3. Aggiungete i link ai profili nel modello insieme al link all'account Instagram del WE (prestampato).</p>	35

Ulteriori informazioni sugli argomenti di questa unità (8)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cercare sul web materiale aggiuntivo gratuito e accessibile sugli argomenti non direttamente inclusi nel programma di studio. 2. Assicurarsi che il materiale selezionato sia disponibile in tutte le lingue dei partner. È meglio utilizzare materiali ufficiali dell'UE o delle Nazioni Unite, i risultati del programma Erasmus sono una buona pratica. 3. Inserite 3-5 link con una breve e invitante spiegazione del contenuto del link. 	36
Fonti utilizzate per creare questa unità didattica (9)	Inserite tutta la letteratura e i link alle risorse online utilizzate per creare i contenuti teorici e le attività di questa unità.	37
Fine (10)	Diapositiva finale obbligatoria. Nessuna voce qui.	38

Come sviluppare linee guida per l'educatore per adulti

Le istruzioni riportate di seguito descrivono come sviluppare le linee guida per l'educatore adulto che desidera utilizzare questa unità didattica per un gruppo di studenti.

L'istruzione si riferisce direttamente al modello di sviluppo Linee guida per *l'educatore adulto_template*.

Diapositiva nel modello di linea guida (numero)	Istruzione	
Diapositiva del titolo (1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprite la presentazione Powerpoint Linee guida per l'educatore di <i>adulti_template</i>. 	Inserite nel modello il numero dell'unità, il titolo e il nome della vostra organizzazione.
Obiettivo di questa unità (2)	Formulazione dell'obiettivo generale.	

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qual è l'obiettivo generale che copre tutti i risultati di apprendimento di questa unità? Date la vostra risposta in una frase. 2. Scrivete l'obiettivo generale nel modello. Scelta della/e competenza/e trasversale/i ESCO mirata/e dalla categoria T6.2. 1. Date il titolo della vostra unità di apprendimento e le vostre idee per il contenuto dell'apprendimento. 2. Sfogliare le cinque competenze ESCO della categoria T6.2 3. Decidete quale o quali delle 5 competenze ESCO T6.2 descrivono più adeguatamente i risultati di apprendimento dell'unità. 4. Scrivete la o le competenze ESCO scelte nel modello. 5. Se si scelgono due abilità, sostituire "abilità" con "competenze" nella frase precedente..
Scopo di questa unità (3)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riflettete sull'impatto che questa unità dovrebbe avere sull'allievo. 2. Scrivete uno scopo breve e preciso (massimo 2 righe). 3. Iniziate con le parole Questa unità di apprendimento intende...
Risultati di apprendimento di questa unità (4)	<p>Conoscenza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificare 2-4 punti di conoscenza che il discente otterrà completando l'unità. 2. Assicuratevi che i punti di conoscenza coprano tutte le aree chiave del contenuto dell'apprendimento. 3. Digitare i punti di conoscenza nel modello. 4. Iniziare con un verbo non attivo, come ad esempio conoscere, capire, approfondire, ecc. 5. Aggiungete o eliminate i punti di conoscenza nel modello in base al numero di punti di conoscenza scelto. <p>Competenze</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificare 2-4 abilità che il discente raggiungerà completando l'unità. 2. Le competenze devono basarsi sulle conoscenze acquisite. 3. Assicuratevi che le competenze si riferiscano direttamente alla/e competenza/e ESCO scelta/e in "Obiettivo di questa unità". 4. Digitare i punti di conoscenza nel modello. 5. Iniziare con un verbo d'azione come usare, avviare, sviluppare, scegliere, ecc. 6. Aggiungere o eliminare punti di conoscenza nel modello in base al numero di punti di conoscenza scelto.

	<p>Abilità ESCO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Copiate le competenze ESCO dalla diapositiva 2 in questa diapositiva. 2. Se si scelgono due abilità, sostituire “abilità” con “competenze” nella frase precedente.
Flusso di attività di questa unità (5)	<p>Guardare la presentazione Powerpoint finita per lo studente.</p> <p>Aggiungete o eliminate i temi nel modello in base al numero di temi presenti nella presentazione.</p> <p>Elencate i temi secondo il modello.</p>
Contenuto dell'apprendimento di questa unità (6)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esaminate tutti i contenuti teorici della vostra unità e identificate tutti i punti chiave della conoscenza. In totale, questi punti serviranno come panoramica dei contenuti per l'educatore per adulti. 2. Formulate una parola chiave o una breve frase per ogni punto chiave di conoscenza. <p>Elencate le vostre formulazioni nel modello.</p>
Conoscenze di base relative a questa unità (7)	<p>Elencare tutte le risorse online disponibili per l'educatore adulto per supportare l'educatore che non ha molta familiarità con l'argomento dell'unità.</p>
Presentazione in Powerpoint per lo studente (non fa parte di queste linee guida)	<p>Consultare le istruzioni separate nella sezione precedente di questo documento: <i>Come sviluppare la presentazione Powerpoint per lo studente.</i></p>
Valutazione delle competenze dell'unità (8)	<p>Per l'inserimento digitale del quiz si attende il WP4.</p> <p>Tuttavia, i contenuti del quiz potrebbero essere facilmente preparati insieme alla creazione dell'unità, in quanto potrebbero emergere buone domande durante il processo di sviluppo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aprire il documento Word Valutazione delle competenze quiz a scelta multipla_contenuti. 2. Inserite 10 domande e 4 risposte opzionali per ogni domanda, ma solo una risposta corretta per ogni domanda. Il quiz deve valutare direttamente tutti i risultati di apprendimento dell'unità in modo equilibrato, anche se alcune domande possono valutare più

	<p>risultati. Le domande devono coprire tutte le aree chiave del contenuto di apprendimento dell'unità.</p> <p>3. Copiate il contenuto del quiz completato nella diapositiva.</p>
Validazione delle competenze e riconoscimento dell'unità	<p>Nessuna voce in questa diapositiva.</p>

Allegato 1: Modello per l'educatore per adulti



WE Adult Educator
Template

Allegato 2: Modello per l'alunno



WE Learner Template

Allegato 3: Modello per la valutazione delle competenze contenuto del quiz a scelta multipla

Contenuti per

Valutazione delle competenze quiz a scelta multipla

Unità numero:

Titolo dell'unità:

Domanda	Risposte facoltative (contrassegnare la risposta corretta con una x)	
1.		x
2.		
3.		
4.		

5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		