

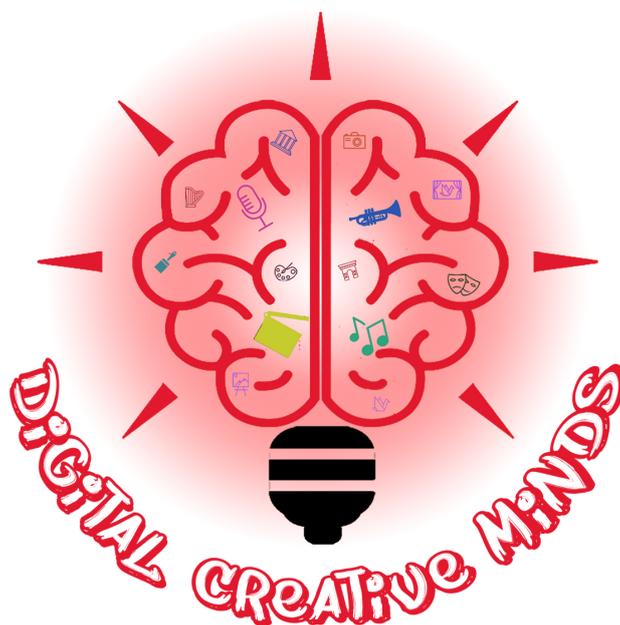


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



01.3- COMPETENZE DIGITALI PER LINEE

GUIDA CCS

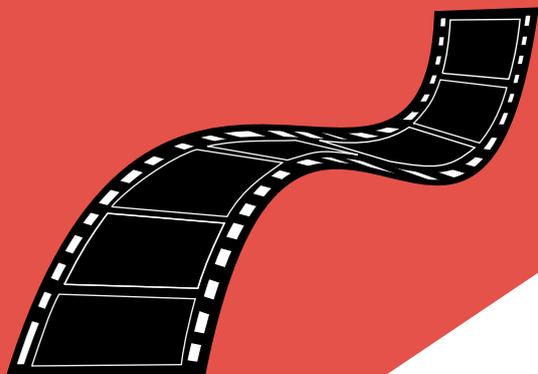


2020-1-DE02-KA227-ADU-007933



Digital Creative Minds

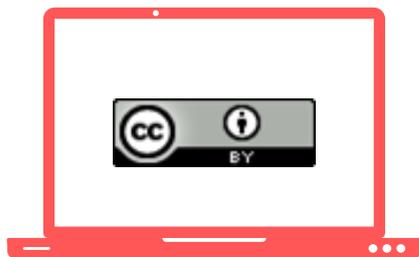
Partenariato strategico nel settore dell'educazione
degli adulti



Consorzio di progetto



MusikArt
Associazione culturale



QUEST'OPERA È DISTRIBUITA CON
LICENZA CREATIVE COMMONS
ATTRIBUZIONE 4.0 INTERNAZIONALE

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.



INDICE

I. In merito al progetto “Digital Creative Minds”.....	2
II. Introduzione alle competenze digitali per le linee guida CCS	3
III. Una visione d’insieme sui settori creativi e culturali	4
IV. La digitalizzazione dei settori creativi e culturali	5
V. Le competenze digitali per gli adulti nei settori creativi e culturali	7
VI. Buone pratiche e metodologie pedagogiche per acquisire migliori competenze digitali per gli adulti nei settori creativi e culturali.....	13
VII. Conclusioni	20



I. In merito a “Digital Creative Minds”

“Digital Creative Minds” è un progetto europeo finanziato dall'Unione Europea attraverso il programma Erasmus+ (ID progetto: 2020-1-DE02-KA227-ADU-007933). Il progetto è guidato da Copernicus Berlin e.V. (Germania) in collaborazione con il Comune di Giardini Naxos (Italia), il Comune di Sevlievo, (Bulgaria) Asociación EuropeYou (Spagna), Nooruse Maja (Estonia) e MusikArt (Italia).

L'obiettivo principale di "Digital Creative Minds" (DCM) è creare un programma educativo sostenibile ed efficiente dedicato ai discenti adulti con scarse competenze digitali coinvolti nei settori culturali e creativi (CCS). DCM aumenterà la consapevolezza della necessità di formazione in competenze digitali per i CCS e si concentrerà sull'inclusione nell'istruzione. DCM comporterà l'uso e lo sviluppo di un corso online aperto sulle competenze digitali e l'inclusione sociale per CCS, costruito come un Massive Open Online Course (MOOC), un innovativo programma educativo per adulti disponibile in inglese e tutte le lingue dei partner come Open Education Resource (OER) e accessibile agli adulti con competenze digitali limitate.

I partner DCM realizzeranno i seguenti output:

- Competenze Digitali per le linee guida CCS;
- Piattaforma online;
- Corsi MOOC;
- Position Paper sugli investimenti formativi e le OER per aumentare le competenze digitali in CCS.

Il progetto sarà un elemento nel curriculum di ogni organizzazione e sarà incorporato nelle attività didattiche e pedagogiche di tutti i partner del progetto. L'idea principale di questo progetto è portare innovatività negli approcci ai settori CCS da parte degli adulti in essi impegnati con scarse competenze digitali.

In seguito, il progetto avrà effetti diretti e positivi non solo sul gruppo target del progetto, ma anche sulle organizzazioni dei partner e sul loro personale di educatori per adulti poiché acquisiranno conoscenze più specializzate sui discenti adulti e sull'importanza di acquisire competenze digitali per lavorare efficacemente in CCS.

I discenti adultiverranno introdotti ai corsi MOOC (IO3), un apprendimento autoregolato disponibile come OER in inglese e in tutte le lingue dei partner (bulgaro, estone, tedesco, italiano e spagnolo). I corsi MOOC non solo aumenteranno le loro competenze digitali, ma aumenteranno anche il tasso di successo per i discenti adulti coinvolti nei CCS provenienti da classi socioeconomiche vulnerabili (che possono avere un migliore accesso al know-how).



II. Introduzione alle competenze digitali per le linee guida “CCS”

Il seguente documento “Competenze digitali per linee guida CCS” delinea il quadro teorico che verrà utilizzato per sviluppare i corsi DCM MOOC, integrando i risultati della ricerca svolta dal consorzio partner in IO1.1 e IO1.2, ovvero il “Quadro concettuale per le competenze digitali per CCS” e la “Ricerca europea e nazionale di convalida delle competenze digitali”.

In particolare, il “Quadro concettuale per le competenze digitali per CCS” mirava a condividere materiali e riflessioni sullo sviluppo delle competenze digitali nei settori culturali e creativi per la promozione delle competenze trasversali e dell'inclusione sociale. Questo documento ha posto l'accento sui problemi legati allo sviluppo delle risorse digitali e alla loro integrazione nei vari ambienti culturali e nell'area dell'istruzione CCS. La ricerca mirava a consolidare le basi teoriche del progetto DCM, ad identificare le competenze digitali maggiormente promosse nei contesti di educazione degli adulti CCS nonché ad identificare gli indicatori pedagogici e operativi per la creazione di efficaci interventi educativi nella promozione delle competenze digitali per gli adulti CCS.

Inoltre, lo studio per la “Ricerca europea e nazionale di convalida delle competenze digitali” è stata implementata utilizzando un'indagine come strumento di raccolta dati, condotta nei cinque paesi partner del progetto Germania, Italia, Bulgaria, Estonia e Spagna, dal 10 settembre 2021 al 15 ottobre 2021. Al sondaggio hanno preso parte un totale di 392 discenti adulti con scarse competenze digitali che lavorano in CCS.

Tra gli obiettivi specifici dello studio c'erano:

- scoprire le attuali esigenze di competenze e conoscenze digitali dei discenti adulti che lavorano in CCS, seguendo le cinque dimensioni delle competenze digitali definite da DigComp 2.1 (2017);
- comprendere fino a che punto il loro lavoro, attività o pratica sono stati colpiti da COVID-19;
- scoprire qual è la loro percezione dell'utilizzo dei corsi online, tipo MOOC, per migliorare le competenze e le abilità dei discenti adulti che lavorano nei CCS;
- identificare l'attuale livello di preparazione dei discenti adulti all'utilizzo efficace degli strumenti digitali.

Infine, il seguente documento “Competenze digitali per le linee guida CCS” avrà lo scopo di sintetizzare i risultati delle due precedenti ricerche, delineando le competenze digitali più rilevanti per i CCS, le competenze necessarie ai diversi livelli di lavoro e aree culturali, nonché le più promettenti concetti, approcci e metodi di apprendimento pedagogico e potenziato dalla tecnologia per ottenere migliori competenze digitali per i discenti adulti CCS che dovrebbero essere affrontati dal DCM MOOC, in base alle esigenze specifiche dei partecipanti.



III. Una visione d'insieme sui settori creativi e culturali

Come definito dalla Commissione Europea nel Regolamento UE n. 1295/2013 sul Programma Europa Creativa:

*“CCS significa tutti i settori culturali e creativi le cui attività si basano su valori culturali e/o espressioni artistiche e altre espressioni creative, siano esse orientate al mercato o non orientate al mercato, qualunque sia il tipo di struttura che le svolge, e indipendentemente da come viene finanziata tale struttura. Tali attività comprendono lo sviluppo, la creazione, la produzione, la diffusione e la conservazione di beni e servizi che incarnano espressioni culturali, artistiche o altre espressioni creative, nonché funzioni correlate come l'istruzione o la gestione. **I settori culturali e creativi comprendono tra l'altro architettura, archivi, biblioteche e musei, artigianato artistico, audiovisivo (compresi film, televisione, videogiochi e multimedia), patrimonio culturale materiale e immateriale, design, festival, musica, letteratura, arti dello spettacolo, editoria, radio e arti visive”.***

La definizione nel regolamento “Europa Creativa” si basa sul lavoro di Eurostat nell'ambito del Sistema statistico europeo (ESS)-net Culture. L'importanza dei settori risiede nel fatto che sono il centro dell'economia creativa e, inoltre, garantiscono lo sviluppo continuo delle società. I settori non solo rafforzano la coesione sociale, ma creano anche molte opportunità di lavoro all'interno della società. Ancora più importante, i settori contribuiscono in modo cruciale al senso condiviso dell'identità europea, alla conservazione della cultura e dei valori¹.

In particolare, tra alcuni dei sottosectori CCS abbiamo:

- Audio-Visivo e Multimedia (Produzione, registrazione e distribuzione di film, video e musica; Trasmissioni radiofoniche e televisive; Pubblicazione di giochi per computer/video e attività di programmazione informatica);
- Architettura (progettazione e stesura/pianificazione edilizia, urbanistica e architettura del paesaggio);
- Book and Press (attività editoriali, stampa e vendita al dettaglio in negozi specializzati; attività di nuova agenzia; servizi di pre stampa e premedia; attività di traduzione e interpretariato);
- Patrimonio, Archivi e Biblioteche (attività biblioteche e archivistiche; attività museali; gestione di siti ed edifici storici);
- Arti dello spettacolo (creazione artistica; gestione di strutture artistiche; arti dello spettacolo e relative attività di supporto; agenzie di collocamento);
- Arti visive (creazione artistica, vendita al dettaglio, stampa e vendita in depositi specializzati; attività fotografiche; attività di progettazione specializzata).

È fondamentale delineare la differenza tra *industrie culturali e creative (CCI)* e *settori culturali e creativi (CCS)*. Il termine industrie culturali esiste da più di 70 anni. E mentre

¹ <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture>



i settori culturali e creativi si concentrano maggiormente sulle attività all'interno di se stessi, piuttosto che sul lato finanziario dietro le iniziative, *le industrie culturali e creative* sono più orientate verso le ulteriori fasi del prodotto come i processi di produzione delle operazioni di produzione. Le definizioni dei CCI, che sono adottate a livello nazionale, dipendono fortemente sia dalle esigenze del Paese sia dal campo di applicazione, che è definito all'interno delle iniziative statali per lo sviluppo e delle sue valutazioni politiche².

Il processo di creazione dei contenuti o cosiddetto processo artistico è il cuore dei CCS. Il contenuto artistico fornisce input sia per il sottosectore culturale che per quello creativo del mercato CCS. Infatti, oltre ai classici sottosectori CCS, il contenuto artistico creato ha un impatto su un'ampia gamma di industrie che dipendono dall'output creativo derivante da CCS. Ad esempio, software e servizi digitali sono intrecciati con molte catene del valore CCS e si basano sui contenuti CCS. Anche i servizi di telecomunicazione e l'hardware - ad es. l'accesso ai contenuti è un punto di forza fondamentale per smartphone e computer. Inoltre, il patrimonio culturale, i siti storici, le parti ricreative rappresentano una quota importante del turismo. Altri settori strettamente correlati al CCS includono l'elettronica di consumo (TV, sintonizzatori, tablet), il design industriale e l'istruzione (istruzione culturale e terziaria).

IV. La digitalizzazione dei settori creativi e culturali

Ci sono diverse tendenze chiave che stanno ridisegnando i CCS, ispirando nuovi modelli di business e cambiando i modi di lavorare. Nello specifico, durante il COVID-19 i contenuti CCS sono stati sempre più consumati digitalmente, creando una nuova forma di distribuzione e consumo. Tuttavia, sebbene ora le persone abbiano l'opportunità di partecipare di persona agli eventi culturali, seguendo le misure sanitarie specifiche nel paese, l'anno dell'impegno online ha decisamente trasformato i comportamenti digitali delle persone. Un recente rapporto pubblicato da Culture Restart³ sull'interesse per l'impegno digitale post-pandemia mostra che *"il 41% degli intervistati è entusiasta della partecipazione futura, con gli under 35 che mostrano un interesse notevolmente maggiore. E anche se potrebbero essere meno propensi a impegnarsi, più della metà degli intervistati ha affermato che se non fossero in grado di partecipare a un evento di persona, prenderebbero in considerazione l'opzione di partecipare online"*.

La diversificazione dei punti di accesso (es. Internet, social media, app mobili) e dei formati (es. podcast) ha progressivamente influenzato il comportamento dei consumatori e ampliato le opportunità di fruizione di contenuti culturali. L'uso dei social media per accedere alle notizie è diventato più diffuso in tutto il mondo. Secondo il Digital News Report di Reuters 2020, quasi il 65% dei 2,4 miliardi di utenti di Internet riceve notizie da Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat e Instagram invece che dai tradizionali organi di informazione. Poiché il comportamento dei consumatori si è spostato verso i canali

2

<https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digitallibrary/What%20Do%20We%20Mean%20by%20CCI.PDF>

³ <https://jingculturecommerce.com/culture-restart-audience-visitor-tracker-january-2021/>



digitali, la spesa pubblicitaria si è adeguata di conseguenza, allontanandosi dalla pubblicità tradizionale (ad esempio la pubblicità stampata). In alcuni casi, questa tendenza è stata esacerbata durante il blocco imposto dalla pandemia di COVID-19.

Poiché il comportamento dei consumatori si è spostato verso i canali digitali, la spesa pubblicitaria si è adeguata in risposta, passando dalla stampa alla pubblicità digitale. Pertanto, i rapporti mostrano che nuovi formati come i podcast potrebbero offrire opportunità CCS per attirare l'attenzione degli inserzionisti come modi per catturare e coinvolgere i consumatori, aprendo opportunità per modelli basati sulla pubblicità. L'attuale digitalizzazione dei servizi, sia pubblici che privati, ha portato a un aumento del rischio tra la popolazione generale di essere o diventare digitalmente esclusi. Nello specifico, le competenze digitali sono diventate un elemento cruciale per tutte le persone che lavorano nei settori culturali e creativi.

I continui progressi nelle tecnologie digitali, nei social media e nei dispositivi mobili come smartphone e tablet offrono all'utente finale, allo studente, un controllo molto maggiore sull'accesso, sulla creazione e sulla condivisione della conoscenza. Più di recente, gli sviluppi nell'intelligenza artificiale per l'insegnamento e l'apprendimento, la realtà virtuale e aumentata, le simulazioni e i giochi seri hanno ulteriormente enfatizzato l'importanza dell'apprendimento abilitato dalla tecnologia. Man mano che la natura del lavoro cambia - più lavoro basato su progetti, strutture organizzative appiattite, nuove relazioni uomo-tecnologia, reti più globali e catene di approvvigionamento - diventa chiara la necessità di sviluppare competenze e apprendere "sul posto di lavoro". Data l'aspettativa che questi sviluppi accelereranno e avranno un impatto sul 30-40% di tutti i posti di lavoro, l'apprendimento costante diventa un fattore trainante per l'apprendimento sempre e ovunque.

Il lavoro cambierà in modo significativo nel prossimo decennio. Le recenti innovazioni e sviluppi nell'apprendimento e nella valutazione flessibili e basati sulle competenze daranno nuovo slancio all'apprendimento online e allo sviluppo delle abilità legate al lavoro. Le industrie creative sono in prima linea nell'applicazione di nuove tecnologie e sono descritte come innovative e all'avanguardia in termini di adozione delle TIC. La digitalizzazione sta cambiando profondamente la nostra esperienza culturale, non solo in termini di accesso, produzione e diffusione basati sulla nuova tecnologia, ma anche in termini di partecipazione e creazione, e di apprendimento e partecipazione a una società della conoscenza. Sempre più aziende sono interessate a mostrare l'uso digitale innovativo dei contenuti piuttosto che i metodi convenzionali che erano in uso fino ad ora. Non solo il pubblico, ma questo è preferito dai mediatori e dalle terze parti intermedie che agiscono come un sistema di supporto accessorio all'interno del campo culturale. Chiamano tali società culturali come "digerati culturali" che utilizzano l'ampio database del vasto pubblico digitale per i ricavi aziendali ed i vantaggi delle competenze digitali per il regolare funzionamento dell'organizzazione e la facile disponibilità in tutte le varie geolocalizzazioni.



Come è stato detto molte volte, le persone ora si dedicano all'arte digitale. Questo è stato accettato in tutto il mondo e si possono trovare esempi ad esso correlati. I musei stanno allestendo un cambiamento digitale più elaborato e vigoroso sotto forma di aste web online. Attraverso questo approccio di trasformazione, possiamo avviare il concetto di innovazione del centro visitatori e i cambiamenti che possono andare di pari passo con altre attività culturali. Insieme a questa migliore comprensione del cliente target e di ciò che è necessario fare per loro. Non solo questo, ma molte volte le fondazioni culturali come i musei usano le tecnologie digitali per stimolare l'esperienza vissuta dal pubblico. Aumenta l'interesse ed il coinvolgimento dei clienti per un periodo più lungo.

La digitalizzazione consente una base di pubblico più grande, più pertinente e forte con basi e fatturazione facile. Organizzazioni come musei, gallerie d'arte, patrimoni culturali, ecc. stanno utilizzando molte riforme tecnologiche e la trasformazione digitale è una di queste, incoraggia una migliore leadership, struttura organizzativa, processo aziendale e investimenti. Tutti i cambiamenti che si verificano all'interno dell'organizzazione sono legati all'interazione del sistema di base all'interno di macro-categorie come la valutazione che include la pianificazione e la scoperta, quindi si arriverà alla conoscenza che include l'acquisizione di competenze ed accanto ad essa vi è l'esperienza che significa esplorazione della piattaforma digitale per aumentare la creatività ed infine la condivisione che prevede la navigazione dei contenuti, delle opinioni attraverso la piattaforma digitale online.

Tutte queste categorie sono in definitiva legate al funzionamento delle società di eventi per catturare l'attenzione del pubblico verso l'arte attraverso la trasformazione digitale. Questo aiuta ad aumentare il successo ed indirizzarli in modo appropriato. Ciò consente anche alle aziende di riorganizzare i propri progetti e canali in un contro-risultato che consenta un coinvolgimento più lungo del pubblico. Riassumendo, si può dire che la trasformazione digitale in ambito CCS non è solo un lavoro segmentale ma un percorso che è interconnesso con le varie divisioni del piccolo ecosistema dell'organizzazione che lavora verso l'obiettivo di una costante ottimizzazione.

V. Le competenze digitali per gli adulti nei settori creativi e culturali

Definire le competenze digitali

La Commissione Europea fornisce la seguente definizione: *“La competenza digitale implica l'uso sicuro e critico della Tecnologia della Società dell'Informazione (IST) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. È sostenuto da competenze di base nelle TIC: l'uso dei computer per recuperare, valutare, archiviare, produrre, presentare e scambiare informazioni e per comunicare e partecipare a reti collaborative via Internet.”* (Commissione europea, 2007, pag. 7). Il quadro delle competenze digitali dell'UE identifica le rispettive componenti chiave in cinque aree: informazione, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza e risoluzione dei problemi. Per essere competenti, sono



necessarie abilità strumentali, abilità e conoscenze avanzate e attitudini appropriate nell'applicare queste abilità e conoscenze. Questo quadro dell'UE funge da orientamento normativo nella maggior parte dei paesi europei e molti paesi dell'UE hanno pianificato o già deciso un nuovo quadro nazionale delle competenze digitali.

Ci sono sviluppi simili in altri paesi al di fuori dell'UE. Il World Economic Forum definisce il termine *"competenze digitali"* come *"un insieme di abilità sociali, emotive e cognitive che consentono agli individui di affrontare le sfide e adattarsi alle esigenze della vita digitale"*. Il DQ Institute lo definisce come *"avere le conoscenze, le abilità e la capacità necessarie per adattare le proprie emozioni e adattare il proprio comportamento per affrontare le sfide e le richieste dell'era digitale"*. Come parte di esso, il DQ Institute ha identificato otto aspetti della cittadinanza digitale e conclude che *"questi aspetti sono spesso trascurati poiché la maggior parte delle persone tende a concentrarsi sulla creatività e sull'imprenditorialità"*.

Competenze digitali per i discenti adulti nei CCS

Nell'ambito del "Quadro concettuale per le competenze digitali per CCS" (IO1.1), i partner del progetto DCM hanno analizzato le competenze digitali nei settori culturali e creativi dei discenti adulti sulla base dell'ultima versione del Quadro delle competenze digitali per i cittadini (DigComp 2.1).

Secondo DigComp 2.1, ci sono 5 aree di competenza, che sono composte da 21 competenze e rispettivi 8 livelli di competenza, vale a dire:

1. Alfabetizzazione delle informazioni e dei dati

- 1.1 Navigazione, ricerca e filtraggio di dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestione di dati, informazioni e contenuti digitali

2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condivisione attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

3. Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppo di contenuti digitali
- 3.2 Integrazione e rielaborazione di contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

4. Sicurezza

- 4.1 Protezione dispositivi
- 4.2 Protezione dati personali e privacy
- 4.3 Protezione della salute e benessere
- 4.4 Protezione dell'ambiente



5. “Problem solving”

- 5.1 Risolvere problem tecnici
- 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- 5.3 Uso creative delle tecnologie digitali
- 5.4 Identificare i gap nelle competenze digitali

Inoltre, ogni competenza ha 8 livelli di intensità:

- Di base – 1 e 2
- Intermedio – 3 e 4
- Avanzato – 5 e 6
- Altamente specializzato – 7 e 8

Maggiori informazioni e spiegazioni dettagliate su ogni livello possono essere trovate [qui](#).

Il framework DigComp 2.1 definisce in modo chiaro l'ambito e le componenti della competenza digitale per i cittadini, fornendo una comprensione complessiva, completa e condivisa di cosa sia la competenza digitale e offrendo un vocabolario aggiornato basato sulla costruzione del consenso con più parti interessate. Inoltre, a guidare la nostra partnership sono le 5 aree di DigComp 2.1.

Al fine di identificare le competenze digitali più necessarie per i discenti adulte che lavorano nel CCS, il consorzio del progetto ha analizzato attentamente tutte e 5 le aree, identificando le competenze digitali più promosse nei contesti di educazione degli adulti CCS, nonché le abilità più necessarie ai diversi livelli di lavoro. Inoltre, questa ricerca è stata supportata dai risultati della "Ricerca europea e nazionale sulla convalida delle competenze digitali" (IO1.2), il sondaggio online condotto dai partner del progetto nei cinque paesi partner.

Tuttavia, prima di iniziare a riassumere i risultati complessivi di entrambe le ricerche è importante ricordare che i risultati dell'indagine DCM mostrano che

“Le competenze digitali sono importanti nel lavoro quotidiano dei nostri intervistati, così come la maggior parte di loro ha espresso la volontà di migliorare tali competenze dopo il COVID-19”

Per quanto riguarda **l'alfabetizzazione informatica e dei dati**, tali abilità sono considerate importanti dai discenti adulti in CCS, essendo "navigazione, ricerca, filtraggio dei dati, informazioni e contenuti digitali" come la competenza più richiesta da acquisire.

Tuttavia, la natura del CCS è caratterizzata da rapidi cambiamenti tecnologici in cui vengono create e richieste conoscenze costantemente nuove e complesse, anche i discenti adultidovrebbero considerare altrettanto importante la "valutazione di dati, informazioni



e contenuti digitali". Infatti, i discenti adulti dovrebbero saper analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Devono essere sempre aggiornati ed essere in grado di adattarsi rapidamente a una moderna cultura aziendale, in cui la trasformazione digitale e l'innovazione stanno guidando, altrimenti potrebbero rimanere indietro semplicemente perché non hanno l'agilità e la consapevolezza per abbracciare le nuove ondate della tecnologia moderna .

Secondo i risultati del sondaggio DCM, le competenze più selezionate da migliorare nella categoria **comunicazione e collaborazione** sono "condivisione attraverso le tecnologie digitali", seguite da "interazione attraverso le tecnologie digitali" e "collaborazione attraverso le tecnologie digitali".

L'interazione e la condivisione attraverso le tecnologie digitali per i discenti adulti significa essere in grado di riconoscere e utilizzare tutte le opportunità che le tecnologie possono portare al settore. In effetti, la maggiore interazione del settore culturale e creativo con le tecnologie ha portato a nuove forme di espressione artistica e a generi artistici completamente nuovi (ad es. new media art, arte digitale, video arte); nuove concezioni della creatività (ad es. app in-museo, in-theatre e in-gallery); nuovi materiali, processi e strumenti per pratiche creative; nuovi modelli di business, mercati digitali, gruppi di consumatori e canali di distribuzione, nonché modi completamente nuovi di commercializzare e vendere prodotti, strumenti, app e servizi creativi. Ci sono anche nuove forme di interazione e collaborazione utente-produttore; nuove comunità virtuali di creatori e innovatori; e nuove forme di creatività, come la creatività human-free e computazionale. Pertanto, i risultati dell'indagine DCM hanno dimostrato ancora una volta che l'interazione e la condivisione delle tecnologie digitali sono molto importanti per i discenti adulti che lavorano nel CCS perché offre loro l'opportunità di creare o unirsi a comunità di interesse, consentire la partecipazione, la conversazione e la collaborazione, nonché moltiplicare lo scambio di idee e conoscenze.

Tuttavia, sebbene alcuni artisti e creatori culturali in tutta Europa abbiano mostrato un'enorme quantità di creatività per garantire l'accesso alla cultura per tutti, il potenziale di mercato di molte opportunità digitali nate in tempi di Covid-19 e il maggiore utilizzo di strumenti digitali hanno sollevato le preoccupazioni sulla disponibilità del settore alla digitalizzazione. In particolare, per i discenti adulti che lavorano nel CCS il percorso non è stato così facile da seguire, a causa della mancanza di competenze digitali specifiche e la pressione per un miglioramento delle competenze digitali per loro diventa sempre maggiore. I discenti adulti avevano bisogno di ripensare al modo in cui le persone interagiscono e condividono tra loro, oltre a scoprire diversi strumenti e piattaforme digitali in grado di supportare la loro presenza digitale. Inoltre, per i discenti adulti che lavorano nel CCS, il mondo digitale è stato molto limitato perché molti di loro mancano di adeguate competenze digitali e non hanno diritti legali per accedere alla formazione correlata, a causa delle loro condizioni di lavoro e/o contratti specifici.

Pertanto, i corsi DCM MOOC offriranno ai discenti adulti materiali adeguati che coprono i diversi argomenti come informazioni su come conoscere e definire il pubblico digitale, informazioni sul pubblico e analisi digitale (Facebook Custom Audiences Tool), analisi digitale nelle piattaforme di social media strumenti specifici per misurare e pianificare,



oltre a materiali su come espandere il pubblico digitale e la presenza online. I discenti adulti saranno introdotti al potere dei social media e alla sua importanza nell'impegno nel CCS, oltre a imparare come valutare l'impatto dei social media. Pertanto, saranno in grado di promuovere il proprio lavoro utilizzando strumenti digitali al fine di sviluppare la propria pratica e carriera professionale. Per quanto riguarda la comunicazione interna (con clienti, artisti) ed esterna (pubblico in generale), i discenti adulti verranno introdotti a diversi gruppi di strumenti. Inoltre, verranno offerte loro informazioni su strumenti collaborativi, strumenti di gestione dei contenuti e strumenti di contabilità digitale in CCS. I discenti adulti dovrebbero sapere come variare l'uso degli strumenti e delle tecnologie digitali più appropriati per il processo collaborativo, avendo adeguate capacità comunicative e collaborative per essere competitivi nel mercato digitale in crescita di oggi. Infine, ai discenti adulti verranno fornite diverse strategie digitali per migliorare la loro presenza digitale e linee guida per seguire una corretta netiquette.

Secondo i risultati dell'indagine DCM, le competenze più necessarie del nostro gruppo target nell'area della **creazione di contenuti digitali** sono "sviluppo di contenuti digitali" e "integrazione e rielaborazione di contenuti digitali".

Infatti, se per le giovani generazioni, nate e cresciute nel contesto digitale, è ormai normale avere una certa conoscenza in ambito digitale, purtroppo lo stesso non si può dire per la maggior parte degli adulti, soprattutto quelli che si occupano di CCS. Di conseguenza, dobbiamo considerare che la maggior parte di loro può incontrare difficoltà quando si tratta di creare contenuti digitali, quindi cercare di migliorare le proprie capacità è cruciale per il loro sviluppo personale e professionale.

Inoltre, anche i risultati dell'indagine mostrano che questo gruppo di abilità è altamente riconosciuto dai discenti adulti in CCS. Tra le informazioni da inserire nei corsi MOOC "risorse online su come rielaborare e integrare il mio lavoro con tecniche nuove di zecca" è stata selezionata come opzione più richiesta (170 intervistati), oltre che dalla seconda domanda del sondaggio specificamente focalizzata sugli "strumenti per la creazione di contenuti digitali", la seconda opzione più selezionata è stata "nessuna di esse" segnalata da 101 intervistati. Pertanto, nei corsi DCM MOOC verranno presentati strumenti o tipologie di strumenti per la creazione di contenuti digitali.

È importante sottolineare che, secondo i risultati del sondaggio DCM, solo 123 intervistati (31,38%) sanno cosa sono il copyright e le licenze, il che significa che una percentuale molto grande di discenti adulti non sa come proteggere e vendere il proprio lavoro.

Sebbene copyright e licenze siano argomenti complessi, sono molto importanti al giorno d'oggi. In effetti, i discenti adulti devono sapere come funzionano le licenze sul copyright, perché questo è il modo comune e spesso redditizio per gli artisti di generare reddito dal proprio lavoro. Inoltre, utilizzando prodotti e materiali senza aver assegnato il diritto d'autore possono sperimentare anche un problema legale, quindi sapere cosa sono i diritti d'autore e le licenze è necessario. Ad ogni modo, i risultati del sondaggio DCM mostrano anche che da quei 269 intervistati che non sanno cosa significano copyright e licenza, 168 intervistati sono interessati a saperne di più. Inoltre, l'indagine mostra che tali competenze sono le terze competenze più richieste dai discenti adulti nell'area "creazione di contenuti digitali". Per concludere, i materiali dedicati al tema saranno forniti all'interno dei corsi DCM MOOC.



Per quanto riguarda l'area di competenza sulla sicurezza, le competenze più richieste sono "protezione dei dati e della privacy" (190 intervistati), seguite da "protezione dei dispositivi" (151 intervistati) e "protezione della salute e del benessere" (102 intervistati). Nonostante la crescente attenzione che la sicurezza digitale sta ricevendo in Europa, a seguito dell'adozione del regolamento GDPR, non sono stati fondati riferimenti specifici sui temi della sicurezza digitale per i discenti adulti in CCS quando i partner hanno condotto la prima ricerca del progetto. Sebbene le persone abbiano sentito parlare del GDPR, non sanno come applicarlo nelle loro pratiche lavorative.

Inoltre, secondo il risultato del sondaggio DCM, un totale di 155 intervistati ha affermato che saranno felici di vedere all'interno dei corsi MOOC "consigli online su come proteggere il mio dispositivo e i contenuti digitali - sicurezza online". Pertanto, tali materiali didattici saranno forniti nella piattaforma online del progetto.

Inoltre, durante lo svolgimento della ricerca Quadro concettuale per le competenze digitali per CCS (IO1.1), i partner hanno trovato diversi rapporti pubblicati negli ultimi anni, che indicano che ci sono tendenze preoccupanti nella salute mentale degli artisti creativi causate dall'uso dei social media. Diversi studi hanno dimostrato un forte legame tra i social media e un aumento del rischio di cyberbullismo, egocentrismo, paura di perdere, depressione e ansia e pensieri suicidi. Pertanto, il team del progetto DCM pensa che sia altrettanto importante per i discenti adulti in CCS non solo sapere come adattare i modi più appropriati per proteggersi dai pericoli nell'ambiente digitale, ma anche sapere come supportare altre persone se subiscono atti di bullismo, dipendenze o altri problemi di salute legati all'uso dei social media. Di conseguenza, ulteriori informazioni verranno fornite nei corsi MOOC.

Infine, rispetto all'ultima area di competenza **problem-solving**, le competenze più necessarie per il nostro gruppo target erano "risolvere problemi tecnici" (161 intervistati) e "usare in modo creativo le tecnologie digitali" (136 intervistati). Risolvere problemi tecnici significa per i discenti adulti identificare i problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e risolverli (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi). In base alle proprie esigenze, i discenti adulti dovrebbero sapere come differenziare i problemi tecnici durante l'utilizzo di dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e selezionare soluzioni ad essi. Inoltre, devono accedere ai bisogni, valutare, selezionare e utilizzare strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per risolverli.

Secondo DigComp2.1, utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali significa utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali. Pertanto, sarà incluso un corso online volto a sviluppare capacità di risoluzione dei problemi digitali per discenti adulti in CCS, nonché informazioni su come utilizzare in modo creativo la tecnologia digitale.



VI. Buone pratiche e metodologie pedagogiche per acquisire migliori competenze digitali per gli adulti nei settori creativi e culturali

Per l'elaborazione del "Quadro concettuale per le competenze digitali per CCS" (IO1.1), i partner del progetto DCM hanno analizzato in dettaglio i migliori metodi e pedagogie per ottenere migliori competenze digitali per discenti adulti in CCS, nonché quali sono i principi dell'apprendimento degli adulti in generale. In particolare, vedremo anche quali sono i vantaggi di un apprendimento online efficace per gli adulti.

Pedagogia ed andragogia

La pedagogia è la teoria e la pratica dell'apprendimento e il modo in cui questo processo influenza ed è influenzato dallo sviluppo sociale, politico e psicologico degli discenti . La pedagogia, intesa come disciplina accademica, è lo studio di come le conoscenze e le abilità vengono impartite in un contesto educativo e considera le interazioni che avvengono durante l'apprendimento. La pedagogia è spesso descritta come l'atto di insegnare. La pedagogia adottata dagli educatori modella le loro azioni, giudizi e altre strategie di insegnamento prendendo in considerazione le teorie dell'apprendimento, la comprensione dei discenti e dei loro bisogni, nonché il background e gli interessi dei singoli discenti.

L'apprendimento non si ferma quando lasciamo la scuola. Molti discenti andranno a frequentare college e università, ma in verità anche qui il viaggio di apprendimento non si ferma. Gli adulti continuano ad apprendere per il resto della loro vita: la conoscenza può sempre essere migliorata. Tuttavia, invecchiando, impariamo meglio in modi diversi rispetto a quando eravamo giovani. Nelle parole di Malcolm Knowles, l'educatore americano, che ha continuato a sviluppare il sistema dopo la morte del tedesco Alexander Kapp, Andragogy è "l'arte e la scienza" di istruire e insegnare agli adulti. Come è stato detto, l'andragogia si riferisce a metodi e principi utilizzati nell'educazione degli adulti.

Esistono due interpretazioni primarie di "andragogia":

1. la scienza della comprensione (teoria) e del supporto (pratica) dell'educazione permanente degli adulti;
2. nella tradizione di Malcolm Knowles, uno specifico approccio teorico e pratico. Si basa su una concezione umanistica degli discenti autodiretti e autonomi e degli insegnanti come facilitatori dell'apprendimento;

Knowles raccolse idee su una teoria dell'educazione degli adulti dalla fine della seconda guerra mondiale fino a quando non fu introdotto al termine "andragogia". Nel 1966 Knowles incontrò Dusan Savicevic a Boston. Savicevic è stato colui che ha condiviso il termine andragogia con Knowles e ha spiegato come veniva usato nel contesto europeo.



Nel 1967, Knowles utilizzò il termine "andragogia" per spiegare la sua teoria dell'educazione degli adulti. Quindi, dopo essersi consultato con [Merriam-Webster](#), ha corretto l'ortografia del termine in "andragogia" e ha continuato a utilizzare il termine per spiegare le sue molteplici idee sull'apprendimento degli adulti. La teoria di Knowles può essere formulata con sei presupposti relativi alla motivazione dell'apprendimento degli adulti⁴:

- **Bisogno di sapere:** per gli adulti è fondamentale sapere perché è necessario che imparino qualcosa. Essere consapevoli dei vantaggi dell'apprendimento, infatti, sembra essere un fattore altamente motivante, sia quando tali ragioni sono legate ad un miglioramento della qualità della vita, sia quando portano a migliori prestazioni lavorative.
- **Esperienza:** Rispetto ai discenti più giovani, gli adulti hanno più esperienza e, nella maggior parte dei casi, raccolgono la propria identità da questo background. Ciò implica, da un lato, che la formazione degli adulti possa raggiungere risultati migliori se poggia su conoscenze e competenze pregresse, con programmi personalizzati in termini di strategie e modalità. D'altra parte, l'esperienza può portare a rigidità mentale: quindi, l'adattamento dei programmi alle reali esigenze dei discenti diventa ancora più importante.
- **Concetto di sé:** Crescendo, i discenti acquisiscono maggiore consapevolezza di sé e passano dall'essere dipendenti – tipico dei bambini – ad una sempre maggiore autonomia. Nei contesti formativi, poi, è fondamentale che l'adulto percepisca questa autonomia, potendo operare delle scelte in relazione al processo di apprendimento.
- **Reattività:** Come dicevamo, l'apprendimento degli adulti ha bisogno di essere relazionato a bisogni contingenti: la motivazione nasce dalla consapevolezza che le informazioni acquisite sono utili per risolvere i problemi quotidiani, sia nella vita personale che lavorativa.
- **Orientamento al problema:** La formazione degli adulti non dovrebbe essere focalizzata sul contenuto in sé, ma piuttosto sui suoi usi pratici. A questo proposito è fondamentale presentare competenze, conoscenze e abilità in questa prospettiva, affinché un adulto sia più disposto ad apprendere.
- **Motivazione intrinseca:** Infine, l'ultimo principio di andragogia riguarda la motivazione all'apprendimento. Parlando nello specifico degli adulti, infatti, è dimostrato che le motivazioni intrinseche sono comunque più forti di quelle esterne, come premi e incentivi. Questo è legato all'autodeterminazione (Deci e Ryan, 1985): secondo questa teoria, le persone sono portate a cambiare e crescere da bisogni innati, autonomia di competenze e relazionalità. Sfruttando questi meccanismi, l'educatore può quindi agire da facilitatore e lasciare che la persona si motivi.

⁴ <http://www.literacy.ca/professionals/professional-development-2/principles-of-adult-learning/>



L'apprendimento degli adulti si riferisce all'istruzione e alla formazione perseguite da discenti maturi. È il processo attraverso il quale gli adulti acquisiscono conoscenze, competenze e abilità, sia formalmente che informalmente. Enfatizza l'apprendimento che è rilevante per l'applicazione immediata e i discenti, di solito in età universitaria o più anziani, assicurandosi che sovrintendano al proprio sviluppo.

L'apprendimento degli adulti si basa sulla comprensione, l'organizzazione e la sintesi della conoscenza piuttosto che sulla memoria meccanica. Ci sono sette principi dell'apprendimento degli adulti:

- **Gli adulti vogliono imparare** – Apprendono efficacemente solo quando sono liberi di dirigere il proprio apprendimento e hanno una forte motivazione interiore ed orientata a sviluppare una nuova abilità o acquisire un particolare tipo di conoscenza, questo sostiene l'apprendimento;
- **Gli adulti impareranno soltanto ciò che essi ritengono utile** – A gli adulti sono pratici nel loro approccio all'apprendimento; vogliono sapere: "Come mi aiuterà in questo momento? – È rilevante (contenuto, connessione e applicazione) e soddisfa i miei obiettivi prefissati";
- **Gli adulti imparano facendo** – Gli adolescenti imparano facendo, ma gli adulti imparano attraverso la pratica attiva e la partecipazione. Questo aiuta a integrare le abilità dei componenti in un insieme coerente;
- **I discenti adulti si concentrano sulla risoluzione dei problemi** – Gli adolescenti tendono ad apprendere le abilità in modo sequenziale. Gli adulti tendono a iniziare con un problema e poi lavorano per trovare una soluzione. Per un apprendimento più profondo è necessario un impegno significativo, come porre e rispondere a domande e problemi realistici. Questo porta a rappresentazioni più elaborate, più durature e più forti della conoscenza (Craik & Lockhart, 1972);
- **L'esperienza impatta sull'apprendimento degli adulti** – Gli adulti hanno più esperienza degli adolescenti. Questo può essere un vantaggio ed una passività, se la conoscenza precedente è imprecisa, incompleta o ingenua, può interferire o distorcere l'integrazione delle informazioni in entrata (Clement, 1982; National Research Council, 2000);
- **Gli adulti imparano meglio in situazioni informali** – Gli adolescenti devono seguire un curriculum. Spesso gli adulti imparano assumendosi la responsabilità in base al valore e alla necessità dei contenuti che devono comprendere e agli obiettivi particolari che raggiungeranno. Essere in un ambiente invitante, collaborativo e di networking come partecipante attivo nel processo di apprendimento lo rende efficiente;
- **Gli adulti vogliono guida e considerazione come partner paritari nel processo** – Gli adulti vogliono informazioni che li aiutino a migliorare la loro situazione. Non vogliono che gli venga detto cosa fare e valutano cosa aiuta e cosa no.



Vogliono scegliere le opzioni in base alle loro esigenze individuali e all'impatto significativo che un impegno di apprendimento potrebbe fornire. La socializzazione è più importante tra gli adulti.

In conclusione, l'andragogia si riferisce ai metodi e agli approcci utilizzati nell'educazione degli adulti ed è diretta all'autorealizzazione, all'acquisizione di esperienza e alla risoluzione dei problemi. Al contrario, la pedagogia è un metodo educativo in cui lo studente dipende dall'insegnante per l'orientamento, la valutazione e l'acquisizione delle conoscenze. La differenza tra pedagogia e andragogia:

Pedagogico	Andragogico
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il discente dipende dall'insegnante. L'insegnante è colui che valuta il progresso e si assume la piena responsabilità di ciò che viene insegnato e della sua efficacia. ▪ Il discente si presenta al tavolo con poca esperienza di vita. L'apprendimento infantile arriva con una tabula rasa e l'educatore è una delle figure più influenti, poiché i coetanei probabilmente hanno la stessa mancanza di esperienza. ▪ I discenti avanzano una volta completati i passaggi necessari. Agli discenti bambino viene detto cosa devono fare per padroneggiare un argomento per passare a quello successivo. ▪ L'apprendimento è prescritto da un istruttore e sequenziato in modo logico. Gli argomenti sono suddivisi in unità di contenuto. ▪ I discenti sono motivati da fonti esterne, come genitori e insegnanti. L'argomento è completato da un voto positivo o negativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il discente dipende da se stesso. Il metodo richiede autovalutazione e direzione e l'auto si assume la responsabilità del processo. ▪ Il discente usa l'esperienza di vita come base. Gli formatori si basano sulle conoscenze esistenti e richiedono una comprensione di background diversi. Gli adulti imparano dall'istruttore, ma anche gli uni dagli altri. ▪ L'apprendimento è innescato da un numero qualsiasi di esperienze di vita e non necessariamente guidato da un istruttore designato. I discenti non avanzano verso un altro argomento, ma piuttosto colmano le lacune di conoscenza dove necessario. ▪ L'apprendimento è prescritto da sé. I discenti vedono un problema o una lacuna di conoscenza e organizzano argomenti intorno a soluzioni di vita/lavoro. ▪ I discenti sono motivati da mezzi intrinseci: autostima, qualità della vita, risoluzione dei problemi e ricerca del riconoscimento. Gli argomenti sono completati dalla maestria.



Apprendimento Online

L'apprendimento online è una forma popolare di formazione a distanza oggi. L'apprendimento online è l'istruzione che si svolge su Internet. Viene spesso definito "e-learning" tra gli altri termini. Tuttavia, l'apprendimento online è solo un tipo di "apprendimento a distanza" - il termine generico per qualsiasi apprendimento che si svolge a distanza e non in una classe tradizionale. Esistono diverse tecniche per implementare un apprendimento online efficace:

- **Apprendimento misto** – Il Blended Learning è una strategia efficace per utilizzare le conoscenze del tuo esperto in modo altamente mirato. Utilizzando questa strategia, i discenti adulti ricevono una parte del loro corso in tempo reale in un ambiente di classe o tramite un portale di apprendimento a distanza dal vivo e una parte del loro corso tramite un modello di corso asincrono tramite un LMS (tipicamente tramite oggetti di apprendimento, discussione forum e valutazioni online).
- **Formazione interattiva basata su tutorial** – Questo è il metodo di allenamento più tipico. In un ambiente altamente interattivo le abilità e le conoscenze di base e intermedie possono essere presentate in modo efficace che può essere valutato e monitorato man mano che vengono presentati i materiali di formazione.
- **Formazione basata sulla simulazione** – La formazione basata sulla simulazione consente agli utenti di apprendere come utilizzare macchinari costosi o lavorare con software complessi in un ambiente sicuro e facile da lavorare. Fornisce ai suoi utenti finali un metodo di sperimentazione e apprendimento in un ambiente che non ha conseguenze gravi o pericolose se commettono un errore, monitorando al contempo le loro prestazioni e educandoli sulle migliori pratiche.
- **Formazione basata sui casi** – L'apprendimento basato sui casi è un metodo eccellente per formare gli utenti, utilizzando casi di studio del mondo reale su cui gli discenti lavorano durante il corso. Ciò fornisce a i discenti un'esperienza situata nel corso simile alle sfide che dovranno affrontare sul posto di lavoro. L'apprendimento basato sui casi costringe gli utenti ad analizzare le proprie decisioni in un ambiente che fornisce feedback che li aiutano a raggiungere il passaggio successivo nell'ambiente di apprendimento.
- **Formazione basata sul problema** – La formazione basata sui problemi enfatizza l'apprendimento come un processo che coinvolge la risoluzione dei problemi e il pensiero critico in contesti situati. Fornisce opportunità per affrontare obiettivi di apprendimento più ampi che si concentrano sulla preparazione dei lavoratori per ruoli attivi e responsabili all'interno del loro lavoro. I discenti acquisiscono esperienza nell'affrontare problemi realistici e l'accento è posto sull'uso della comunicazione, della cooperazione e delle risorse per formulare idee e sviluppare capacità di ragionamento affrontando nel contempo problemi reali affrontati sul posto di lavoro.



Per progettare il miglior corso ed esperienza di e-learning per discenti adulti, è meglio utilizzare il modello di progettazione chiamato ADDIE Model, che ha cinque fasi: analisi, progettazione, sviluppo, implementazione e valutazione. Durante la progettazione del corso, è importante capire quale tipo di contenuto didattico è il più adatto. Esistono molti tipi di contenuti incentrati sull'e-learning:

- **Contenuti basati sul discente** - Il curriculum di eLearning dovrebbe essere pertinente e specifico per le esigenze, i ruoli e le responsabilità dello studente nella vita professionale. Questo tipo di contenuto come abilità, conoscenza e tutti i tipi di supporti di apprendimento forniti per mantenere l'attenzione sulla fine del discente.
- **Contenuti coinvolgenti** - I metodi e le tecniche didattici dovrebbero essere usati in modo creativo per sviluppare un'esperienza di apprendimento coinvolgente e motivante. Dipende dallo sviluppo dello storyboard che deve essere basato su un modo molto coinvolgente di apprendere i programmi.
- **Contenuti interattivi** - È necessaria un'interazione frequente con il discente per sostenere l'attenzione e promuovere l'apprendimento. L'apprendimento basato su scenari è un buon esempio per questo tipo di media di apprendimento.
- **Personalizzazione** - I corsi di autoapprendimento dovrebbero essere personalizzabili per riflettere gli interessi e le esigenze del discente; nei corsi con istruttore, tutor e facilitatori dovrebbero essere in grado di seguire individualmente i progressi e le prestazioni dei discenti .

Inoltre, un aspetto cruciale di ciò che rende l'e-learning efficace è che rispetta il suo pubblico e fa buon uso di questo tempo. Dopotutto, l'efficacia dell'e-learning si misura in base al fatto che faccia la differenza sul comportamento o sulle abitudini di prestazione di una persona. Il design efficace dell'e-learning considera le tendenze moderne degli discenti e si tuffa nei bisogni e nelle abitudini dei suoi utenti finali. No grazie. L'efficacia dell'e-learning deriva da soluzioni coinvolgenti, pertinenti e personalizzate. L'e-learning di successo si basa sull'aiuto specifico e sulle azioni che gli individui devono intraprendere per migliorare. Fornisce un aiuto specifico nei momenti di bisogno e/o fornisce un'esperienza di apprendimento mirata adatta al pubblico e ai loro profili.

Per coinvolgere i discenti adulti, i corsi di e-learning devono essere utili: il semplice fatto che qualcosa sia utile a qualcuno dà loro una motivazione intrinseca a utilizzarlo. I corsi di e-learning dovrebbero avere una connessione emotiva - avere una connessione emotiva con i contenuti attraverso esperienze di apprendimento immersive, grandi storie e così via, che collegano i cuori e le teste. Inoltre, la partecipazione è importante: riflettere, provare, praticare, fallire, discutere, agire. L'apprendimento attivo e la pratica sono gli elementi costitutivi di un apprendimento efficace o "appiccicoso". Si impegnano per coinvolgimento. Il coinvolgimento non è lo stesso che fare clic o interagire con uno schermo.



Nell'ambito della "Ricerca europea e nazionale sulla convalida delle competenze digitali" (IO1.2), i partner del progetto hanno analizzato quali sono i metodi di erogazione della formazione più adatti per i discenti adulti in CCS, e in particolare qual è la loro percezione sui corsi online, tipo MOOC .

I risultati hanno mostrato che i "corsi e-learning (ad es. MOOC)" sono il metodo preferito per l'erogazione della formazione (208 intervistati), seguito da "servizi di streaming virtuale (93 intervistati) e "apprendimento faccia a faccia con esperti del settore". " (88 intervistati).

Tuttavia, sebbene gli intervistati abbiano trovato i corsi MOOC adatti all'apprendimento, in totale 297 di loro hanno affermato di non aver mai sentito parlare di tali corsi dedicati ai discenti adulti in CCS nei loro paesi. In seguito, è stato chiesto agli intervistati se avrebbero avuto un'opportunità, se erano disposti a partecipare a tali corsi e 238 di loro hanno detto che sarebbero stati interessati.

Oltre al tipo di argomenti da includere nei corsi MOOC che sono stati precedentemente menzionati in questo documento, ai partecipanti è stato chiesto anche quali materiali aggiuntivi avrebbero voluto vedere. Il risultato mostra che 228 di loro preferirebbero fare un quiz dopo ogni unità di e-learning, seguito da video dedicati agli argomenti discussi.

Per quanto riguarda i quiz, il team del progetto DCM crede anche di poter aiutare gli utenti ad apprendere con la pratica, poiché i quiz consentono loro di ripensare alle informazioni apprese in precedenza e di ricordarle durante il quiz. In effetti, durante la progettazione dell'applicazione del progetto e di questo risultato specifico del progetto, abbiamo già pensato che il quiz sarà un elemento idoneo del programma di e-learning DCM.

Secondo diverse ricerche, con la pratica dei quiz, gli utenti possono pensare in modo critico e prendere l'abitudine di un apprendimento innovativo. I quiz integrano il meccanismo di gioco nel processo di apprendimento, aiutando gli utenti a comprendere le aree più deboli con un feedback istantaneo. I quiz sono anche visti come una piattaforma interattiva in cui gli utenti possono acquisire conoscenze, creare motivazione e i quiz possono aiutarli a ricordare ciò che hanno imparato.

In conclusione, la cultura e il settore creativo stanno cambiando. La digitalizzazione sta cambiando la nostra esperienza culturale, non solo in termini di nuovo accesso, produzione e diffusione basati sulla tecnologia, ma anche in termini di partecipazione e creazione, nonché di apprendimento e partecipazione a una società della conoscenza. Per i discenti adulti, i migliori metodi di apprendimento sono corsi di e-learning coinvolgenti, personalizzati e interattivi, che li aiutano ad apprendere le abilità di base e consentono loro di continuare a sviluppare le proprie competenze digitali per utilizzarle nel settore culturale e creativo. Pertanto, il team del progetto DCM farà del suo meglio per creare corsi MOOC adatti che possano promuovere abilità e competenze digitali per i discenti adulti in CCS, riducendo il rischio di esclusione digitale.



VII. Conclusioni

Il seguente documento “Competenze digitali per linee guida CCS” delinea il quadro teorico che verrà utilizzato per sviluppare i corsi DCM MOOC, integrando i risultati della ricerca svolta dal consorzio partner in IO1.1 e IO1.2, ovvero il “Concettuale Quadro per le competenze digitali per CCS” e la “Ricerca europea e nazionale di convalida delle competenze digitali”.

Il documento contiene linee guida per la promozione delle competenze digitali a discenti adulti con scarse competenze digitali che lavorano o desiderano lavorare in CCS. In particolare, i risultati descritti in questo documento saranno utilizzati all'interno del progetto Digital Creative Minds per l'implementazione e la valutazione di percorsi online, attraverso il DCM MOOC, un innovativo programma educativo per adulti disponibile in inglese e tutte le lingue dei partner (bulgaro, estone, tedesco, italiano e spagnolo) come Open Education Resource (OER) e accessibile agli adulti con limitate competenze digitali. Implementando il loro ulteriore sviluppo, i corsi MOOC non solo aumenteranno le loro competenze digitali, ma aumenteranno anche il tasso di successo per i discenti adulti coinvolti nei CCS provenienti da classi socioeconomiche vulnerabili (che possono avere un migliore accesso al know-how).

Fine

