



CURRICULUM

**“Potenziare gli educatori di adulti
nel promuovere l'avvio di un'impresoria
sociale digitale tra anziani e adulti con disabilità”**

TITOLO:

Curriculum "Potenziare gli educatori di adulti nel promuovere l'avvio di un'impresoria sociale digitale tra anziani e adulti con disabilità"

PROGETTO:

"Impresorialità sociale digitale di anziani e adulti con disabilità", finanziato da Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, l'Agenzia Nazionale Tedesca per il Programma Erasmus+ (Educazione degli adulti).

Partners di Progetto:

- Outreach Hannover e.V., Germania
- LINK DMT SRL, Italy
- Learning Wizard d.o.o., Croazia
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Croazia
- Company for professional rehabilitation and employment of persons with disabilities ITECCION, Serbia
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNELL), Serbia
- Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italia

CASA EDITRICE:

Outreach Hannover e.V., Germania

EDITORI:

Danijela Matorcevic
Berna Xhemajli

AUTORI:

Danijela Matorcevic
Berna Xhemajli
Jelena Ilić
Snežana Andreovski
Stanče Matovič
Pavle Jevdic
Enrico Taddia
Čedo Velašević

TRADOTTO DALL'INGLESE:

Chiara Martini

DESIGN GRAFICO:

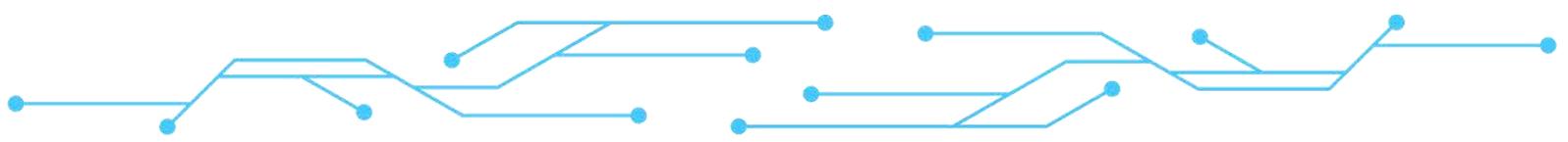
Nikola Radovanović

Hannover, Germania
2022



Sommario

RIGUARDO AL PROGETTO	4
CONTESTO DEL CURRICULUM	6
Programma del corso di formazione	8
RACCOMANDAZIONI PER L'UTILIZZO DI QUESTO CURRICULUM E PER L'ORGANIZZAZIONE DI CORSI DI FORMAZIONE SIMILI.....	9
SESSIONI ELABORATE PER IL CORSO DI FORMAZIONE: “POTENZIARE GLI EDUCATORI DI ADULTI NEL PROMUOVERE L'IMPRENDITORIALITÀ SOCIALE DIGITALE TRA ANZIANI E ADULTI CON DISABILITÀ”	12
Introduzione e costruzione del gruppo	12
Contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi - cosa significa per gli educatori di anziani e adulti con disabilità?	16
Specificità e Benefici dell'Imprenditorialità Sociale Digitale (ISD) per anziani e adulti con disabilità.....	18
Competenze di anziani e adulti con disabilità per l'avvio dell'ISD	20
Utilizzare competenze/strumenti digitali per l'innovazione sociale di anziani e adulti con disabilità in un contesto di crisi.....	24
Alfabetizzazione finanziaria aggiornata per anziani e adulti con disabilità	26
Risorse umane e gestione del team in un contesto sociale digitale	28
Connessione, networking e coinvolgimento della comunità nell'ISD.....	31
Impatto dei siti di social network sul capitale sociale per l'ISD di anziani e adulti con disabilità	33
Sviluppare un marketing dei contenuti di qualità per l'ISD di anziani e adulti con disabilità .	36
Monetizzazione nell'ISD e Crowdfunding	38
Sviluppo di nuovi workshop per il supporto di anziani e adulti con disabilità nell'ISD – I & II	41
Valutazione e conclusione	43



RIGUARDO AL PROGETTO

Titolo del progetto: "Imprenditorialità sociale digitale di anziani e adulti con disabilità"

Numerosi sono gli anziani e adulti con disabilità che non hanno un lavoro e un salario/reddito regolare. Con l'attuale situazione della pandemia di Covid-19 e il fatto che, a causa delle misure di isolamento e di chiusura seguite dai cittadini, molti datori di lavoro hanno licenziato i loro dipendenti all'inizio delle misure pandemiche o non hanno entrate sufficienti per pagare adeguatamente i dipendenti. Quindi, nonostante l'aiuto economico dei governi, ci troviamo ancora con tassi di disoccupazione più alti e con livelli economici più bassi (soprattutto per i nostri gruppi target) rispetto a prima dell'inizio delle misure pandemiche.

Molto spesso, sia gli stipendi dei cittadini occupati, sia le pensioni degli anziani non sono del tutto sufficienti per far fronte agli alti costi della vita in quelle fasce d'età "avanzate" in cui i giovani hanno già lasciato le famiglie per intraprendere la propria carriera e la propria vita in nuclei familiari separati. Un numero sempre maggiore di anziani e di adulti (con disabilità), quindi, cerca un altro modo per garantire un'entrata economica regolare alle proprie famiglie. Inoltre, le persone con disabilità spesso affrontano barriere sociali e la disabilità evoca percezioni negative e discriminazioni in molte società.

Per questo gruppo target, l'istruzione formale richiede troppo tempo e non è un'opzione ideale da perseguire, né è fattibile per loro per diversi motivi. L'educazione degli adulti è un'opzione molto apprezzata sia dagli anziani che dagli adulti con disabilità ed è percepita come un'opzione migliore, in quanto è più facile iscriversi a un programma di educazione per adulti, i corsi durano meno e seguono le ultime tendenze e necessità della società e le opportunità esistenti.

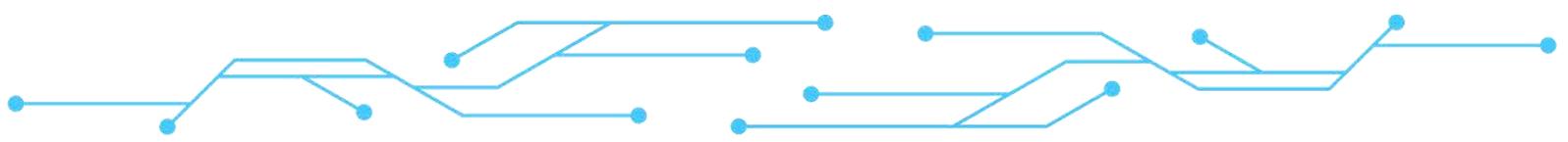
La motivazione dei partner di questo progetto è quella di "dotare" gli anziani e gli adulti con disabilità di una serie di competenze necessarie per lavorare allo sviluppo personale nei campi dell'intelligenza digitale-sociale-imprenditoriale e per creare opportunità di (auto)occupazione in modo proattivo nella realtà odierna di incertezza occupazionale e nel mondo della progressiva estinzione di molti lavori e occupazioni conosciute oggi. Con questo progetto, vogliamo che i nostri beneficiari, anziani e adulti con disabilità, migliorino le loro capacità imprenditoriali sociali digitali, e puntiamo anche a potenziare gli educatori di adulti nell'organizzare attività di apprendimento imprenditoriale sociale digitale, in linea con i più recenti aggiornamenti.

Pertanto, gli obiettivi del progetto sono:

- Responsabilizzare gli anziani e gli adulti disoccupati con disabilità per l'avvio dell'imprenditoria sociale digitale attraverso lo sviluppo di un manuale innovativo e aggiornato e di un corso online.
- Potenziare i nostri educatori adulti e migliorare la gestione delle conoscenze delle nostre organizzazioni nella teoria e nella pratica per costruire le competenze degli educatori nell'imprenditoria sociale digitale per anziani e adulti con disabilità, attraverso LTTA, un curriculum innovativo per la formazione degli educatori e un utile toolkit con workshop per i beneficiari.
- Scambio di buone pratiche e ulteriore sviluppo di partenariati strategici di qualità tra partner di 4 Paesi europei con realtà diverse in materia di occupazione e imprenditorialità digitale/sociale.

Le attività del progetto sono:

- A1 – Gestione del progetto
- M1 – Incontro di avvio

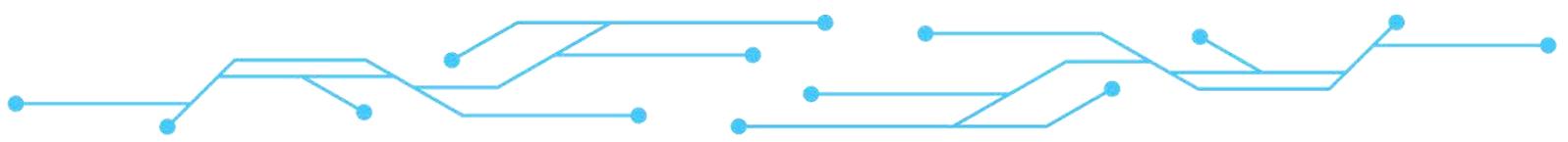
- 
- O1 – Manuale “Esplorare l'imprenditorialità sociale digitale per anziani e adulti con disabilità”
 - M2 – Secondo incontro
 - O2 – Curriculum “Potenziare gli educatori di adulti nel promuovere l'avvio dell'imprenditorialità sociale digitale tra anziani e adulti con disabilità”
 - O3 – Toolkit “Tutoraggio e supporto di anziani e adulti con disabilità per l'avvio dell'imprenditorialità sociale digitale”
 - M3 – Terzo incontro
 - O4 – Corso di e-learning “Corso di avviamento all'imprenditorialità sociale digitale per anziani e adulti con disabilità”
 - C1 – Formazione dei formatori LTTA
 - E1, E2, E3, E4 – Conferenze aperte in HR, RS, IT, DE
 - M4 – Incontro di valutazione

Alla fine di questo progetto, i partner del progetto, così come altre organizzazioni e stakeholder, avranno a disposizione strumenti più efficaci e personale più competente per impegnarsi nell'educazione all'imprenditorialità sociale digitale di adulti con disabilità.

I partner del progetto sono:

- Outreach Hannover e.V., Germany
- LINK DMT SRL, Italy
- Learning Wizard d.o.o., Croatia
- Association for improvement of modern living skills "Realization", Croatia
- Company for professional rehabilitation and employment of persons with disabilities ITECCION, Serbia
- Centre for Non-formal education and Lifelong learning (CNELL), Serbia
- Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus, Italy





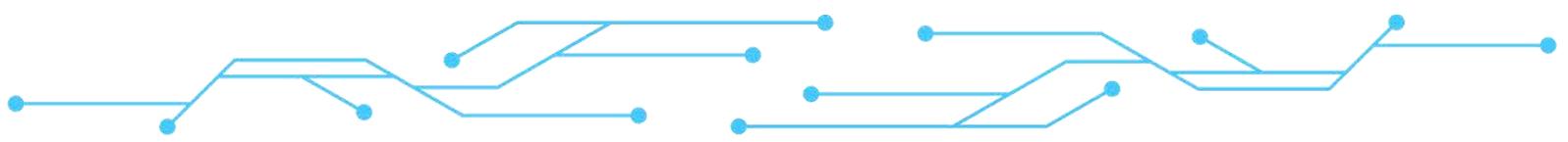
CONTESTO DEL CURRICULUM

Il curriculum “Potenziare gli educatori di adulti nel promuovere l'imprenditorialità sociale digitale tra anziani e adulti con disabilità” è stato sviluppato come materiale di supporto per gli educatori e i formatori per organizzare un corso di formazione di 7 giorni sul potenziamento degli educatori di adulti per sviluppare ulteriormente la cultura organizzativa (online e offline) e l'educazione/workshop/corsi per gli anziani e gli adulti con disabilità e altri beneficiari nelle nostre comunità sul tema dell'imprenditorialità sociale digitale. Il curriculum è anche concepito come una risorsa utile per il tutoraggio di anziani e adulti con disabilità su questo tema.

La struttura del curriculum consiste in una breve sezione introduttiva relativa al contesto del progetto, raccomandazioni per gli educatori che replicheranno le sessioni di questo curriculum nel loro lavoro, una tabella dettagliata del programma del corso di formazione della durata di 7 giorni con la suddivisione delle sessioni mattutine e pomeridiane, compresi gli incontri serali informali e la valutazione giornaliera. Queste sezioni introduttive sono seguite da una selezione di sessioni descritte in dettaglio per i formatori, che includono i seguenti elementi: contesto generale della sessione, scopo e obiettivi, competenze attese da sviluppare attraverso l'implementazione delle attività, metodologie e metodi utilizzati, una descrizione approfondita del flusso di attività seguita da un elenco di materiali necessari, link utili e letture aggiuntive, e raccomandazioni specifiche da considerare durante lo svolgimento delle sessioni. Questa struttura del curriculum assicura un lavoro di qualità agli educatori di adulti quando replicheranno questo corso di formazione nel loro lavoro sul tema dell'Imprenditoria Sociale Digitale (ISD) e con il loro gruppo target di anziani e adulti con disabilità. Il contenuto delle sessioni comprende teorie, modelli e terminologie rilevanti dell'imprenditoria sociale digitale. Il curriculum comprende inoltre le specificità e i benefici dell'ISD per gli anziani e gli adulti con disabilità, le competenze necessarie per avviare un'attività d'ISD, le abilità e gli strumenti digitali per approcci innovativi, l'alfabetizzazione finanziaria, le risorse umane e la gestione del team, il networking e il coinvolgimento della comunità, lo sviluppo del marketing dei contenuti, la monetizzazione per l'ISD, il crowdfunding e altri argomenti rilevanti per avviare e gestire con successo un'impresa sociale digitale.

Gli obiettivi specifici del curriculum sono:

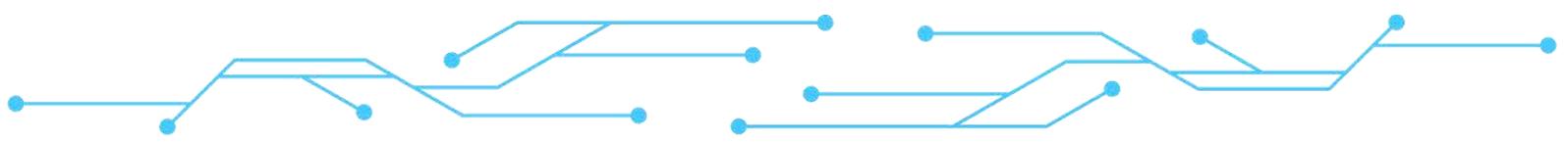
- Introdurre ai partecipanti il programma del corso di formazione e porre le basi per un lavoro di gruppo di qualità;
- Condividere le realtà del contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e di crisi e identificare le somiglianze e le differenze tra le società che lavorano sull'educazione degli anziani e degli adulti con disabilità;
- Discutere le specificità dell'ISD e scoprire i modi per promuoverne i benefici tra gli anziani e gli adulti con disabilità;
- Comprendere l'integrazione delle tecnologie digitali nell'imprenditorialità ed esplorare le competenze necessarie per l'imprenditorialità sociale digitale;
- Evidenziare l'importanza di valorizzare le competenze e gli strumenti digitali per l'innovazione sociale, con particolare attenzione al contesto di crisi;
- Conoscere l'alfabetizzazione finanziaria ed esplorare gli strumenti finanziari per contenuti educativi aggiornati;
- Conoscere la presenza delle risorse umane (HR) e della gestione del team in un contesto sociale digitale ed esplorare software/strumenti di HR;
- Sottolineare l'importanza della connessione, del networking e del coinvolgimento della comunità nell'imprenditoria sociale digitale e sviluppare nuovi piani d'azione/strategie pratiche applicabili agli anziani e agli adulti con disabilità;

- 
- Valutare l'impatto dei siti di social network sul capitale sociale e discutere questo fenomeno per l'ISD di anziani e adulti con disabilità;
 - Conoscere il concetto di marketing dei contenuti e creare uno spazio per progettare una strategia di marketing dei contenuti per l'ISD di anziani e adulti con disabilità;
 - Conoscere la monetizzazione e le migliori strategie utilizzate per l'ISD, nonché esplorare il concetto di crowdfunding e le piattaforme più utilizzate per i progetti sociali;
 - Sviluppare e presentare nuovi workshop per sostenere gli anziani e gli adulti con disabilità nell'imprenditoria sociale digitale e creare uno spazio per i feedback;
 - Creare uno spazio per la riflessione e la valutazione del corso di formazione e dell'esperienza di apprendimento.

Il curriculum, le sessioni e le attività presentate sono sviluppati secondo le metodologie e i principi dell'educazione non formale, quindi consistono in diverse attività interattive come lavori di gruppo, presentazioni visive, giochi di ruolo, input teorici, attività energizzanti, discussioni in plenaria, sessioni di riflessione e valutazione, e diverse attività di ricerca legate alle realtà nazionali e per approfondire la conoscenza di argomenti specifici.

Programma del corso di formazione

Giorno 1	
PM	Arrivo dei partecipanti
Sera	Serata di benvenuto
Giorno 2	
AM	Introduzione e costruzione del gruppo
PM	Contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi: cosa significa per gli educatori di anziani e adulti con disabilità
PM	Riflessione e valutazione della giornata
Sera	Serata interculturale
Giorno 3	
AM	Specificità e benefici dell'imprenditoria sociale digitale (ISD) per anziani e adulti con disabilità
PM	Competenze di anziani e adulti con disabilità per l'avvio dell'ISD
PM	Riflessione e valutazione della giornata
Giorno 4	
AM	Sfruttare le competenze/gli strumenti digitali per l'innovazione sociale di anziani e adulti con disabilità in un contesto di crisi
PM	Alfabetizzazione finanziaria aggiornata per anziani e adulti con disabilità
PM	Risorse Umane e Gestione del Team in un contesto sociale digitale
PM	Riflessione e valutazione della giornata
Giorno 5	
AM	Connessione, networking e coinvolgimento della comunità nell'ISD
PM	POMERIGGIO LIBERO
Giorno 6	
AM	Impatto dei siti di social network sul capitale sociale per l'ISD di anziani e adulti con disabilità
AM	Sviluppo di contenuti di qualità per l'ISD di anziani e adulti con disabilità
PM	Riflessione e valutazione della giornata
Giorno 7	
AM	Monetizzazione nell'imprenditoria sociale digitale (ISD) e nel crowdfunding
PM	Sviluppo di nuovi workshop per sostenere gli adulti con disabilità nell'ISD – I
PM	Riflessione e valutazione della giornata
Giorno 8	
AM	Sviluppo di nuovi workshop per sostenere gli adulti con disabilità nell'ISD – II
PM	Valutazione e chiusura del percorso formativo
Sera	Festa "Ci rivediamo presto"
Giorno 9	
AM	Partenza dei partecipanti



RACCOMANDAZIONI PER L'UTILIZZO DI QUESTO CURRICULUM E PER L'ORGANIZZAZIONE DI CORSI DI FORMAZIONE SIMILI

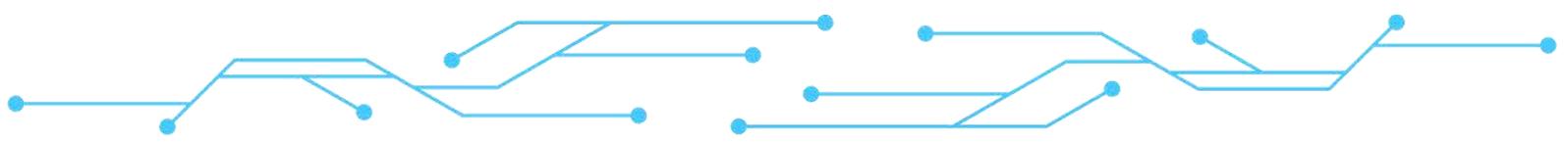
Il curriculum “Potenziare gli educatori di adulti nel promuovere l'imprenditorialità sociale digitale tra anziani e adulti con disabilità” è stato progettato come strumento innovativo per fornire agli educatori le pratiche e le informazioni più aggiornate e per essere facilmente riutilizzato da enti ed educatori interessati a livello locale ed europeo.

Oltre agli elementi di innovazione, il programma di studio è anche fonte di ispirazione per tutti gli educatori che lavorano con anziani e adulti con disabilità e offre loro la possibilità di acquisire conoscenze sul tema dell'imprenditorialità sociale digitale e sul lancio delle proprie start-up. Questo perché il programma di studi è stato sviluppato da educatori, formatori ed esperti di imprenditoria sociale, rivoluzione digitale, centri che lavorano nell'educazione/potenziamento di anziani e adulti, esperti di marketing, operatori dell'educazione non formale, esperti finanziari e psicologi. Il coinvolgimento di diversi esperti ed educatori ha portato a considerare diversi aspetti legati alla qualità dell'educazione, alla qualità dell'informazione, all'aggiornamento sulle tendenze più recenti dell'imprenditoria sociale, all'adattamento alle esigenze del gruppo target, e quindi questo curriculum è composto da raccomandazioni rilevanti e di grande utilità.

Gli educatori e i formatori che utilizzano questo curriculum per implementare un corso di formazione devono assicurarsi di avere un livello soddisfacente di informazioni, conoscenze, abilità e attitudini sul tema dell'imprenditoria sociale digitale, nonché sulle esigenze e le specificità dell'organizzazione di corsi di formazione per anziani e adulti con disabilità. In particolare, devono garantire che i loro beneficiari sviluppino le seguenti competenze attraverso l'organizzazione di questo corso di formazione:

- Conoscenza e informazioni aggiornate sull'integrazione della digitalizzazione nell'imprenditoria sociale;
- Conoscenza delle informazioni teoriche sull'imprenditorialità sociale, i suoi principi, i modelli di business; competenze necessarie per lanciare un'impresa sociale;
- Comprensione dei vantaggi e delle specificità dell'imprenditoria sociale digitale;
- Conoscenza delle risorse umane e delle funzionalità di gestione del team nell'imprenditoria sociale digitale;
- Comprensione dell'impatto dei siti di social network e del marketing dei contenuti per il successo delle imprese sociali digitali guidate da anziani e adulti con disabilità;
- Conoscenza e competenze per l'utilizzo di diversi strumenti e abilità digitali per l'innovazione sociale;
- Conoscenza degli aspetti finanziari della gestione di un'impresa sociale digitale;
- Conoscenza e comprensione delle opportunità di finanziamento e del crowdfunding per l'imprenditoria sociale digitale;
- Approfondire le conoscenze sulle modalità di applicazione della formazione e dei workshop con anziani e adulti con disabilità a livello locale.

Ogni sessione presentata in questo curriculum ha un elenco di competenze specifiche che dovrebbero essere acquisite durante l'implementazione delle attività. Inoltre, alla fine di ogni sessione sono elencate raccomandazioni specifiche legate all'implementazione delle attività e alla garanzia di un lavoro di qualità e di un approccio inclusivo. Si raccomanda vivamente agli educatori e ai formatori che replicano questo corso di formazione di prestare attenzione a queste raccomandazioni, poiché sono essenziali per raggiungere lo scopo e gli obiettivi, nonché per creare



un ambiente di apprendimento di qualità. Ci sono diverse fasi di preparazione e suggerimenti che possono aiutare a raggiungere questo obiettivo:

Fase 1: Prima del corso di formazione

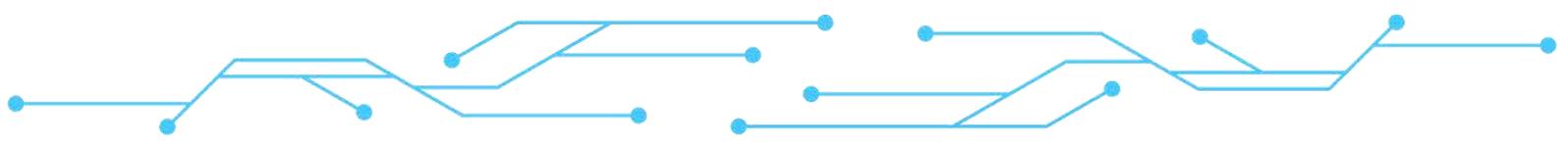
- Gli organizzatori devono condividere con i partecipanti tutte le informazioni relative alla partecipazione, alle modalità di contribuzione e alla logistica. Dovrebbero inoltre chiedere ai partecipanti se sono disposti a contribuire a una sessione specifica del programma, inserendo questa domanda nel modulo di domanda/iscrizione.
- I partecipanti devono essere consapevoli e preparati a lavorare con persone provenienti da paesi, realtà, abilità ed etnie diverse. L'organizzazione di provenienza deve sensibilizzare i partecipanti alla diversità, all'importanza della tolleranza e all'accettazione di altre culture.
- I partecipanti devono essere informati sul contesto locale del luogo/paese in cui viene organizzato il corso di formazione.
- Le organizzazioni di invio devono incontrare i partecipanti e prepararli in modo completo alla partecipazione al corso di formazione, compresi i compiti preliminari, il contesto dell'educazione non formale e le metodologie che essa comporta.
- Gli organizzatori devono inviare per tempo i compiti preliminari ai partecipanti e informarli della loro importanza. I partecipanti devono condurre una ricerca sulle realtà nazionali sul contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e di crisi e su cosa significhi per gli educatori di anziani e adulti con disabilità. Questo include anche esempi di diverse istituzioni e organizzazioni che lavorano con questo gruppo target o che sono guidate da anziani e adulti con disabilità. Questa ricerca preparatoria li aiuterà a seguire facilmente le sessioni e a comprendere gli argomenti con un approccio pratico.
- La serata interculturale è una parte inevitabile di ogni corso di formazione che coinvolge culture/paesi/realtà diverse. I partecipanti devono essere informati sull'organizzazione di questa attività e prepararsi a presentare il proprio paese/cultura portando cibo e bevande locali, preparando una danza tradizionale, mostrando un video, presentando fatti interessanti, cantando una canzone e così via.

Fase 2: Durante il corso di formazione

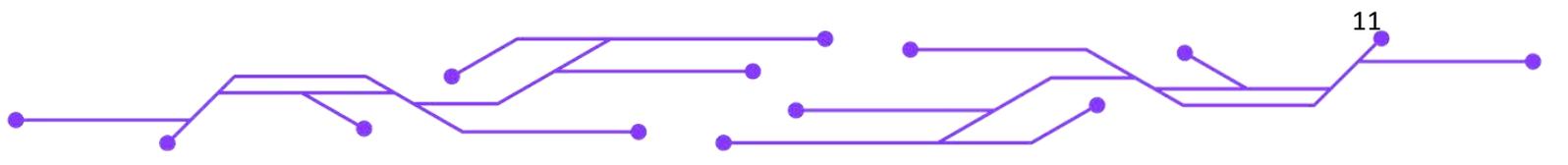
- La flessibilità dei tempi è essenziale nell'educazione non formale e nell'organizzazione di attività interessanti. Pertanto, al fine di raggiungere l'apprendimento desiderato e acquisire le competenze mirate, l'educatore/formatore dovrebbe essere flessibile con il tempo e terminare prima o dopo alcune attività, a seconda della produttività, del livello di conoscenza e delle esigenze dei partecipanti.
- Le raccomandazioni presentate alla fine di ogni sessione sviluppata sono vivamente consigliate per poter replicare con successo determinate attività.
- Ogni giornata di lavoro dovrebbe includere una mini-sessione giornaliera di valutazione/riflessione. La valutazione è una parte essenziale di ogni corso di formazione. Offre ai partecipanti lo spazio per condividere suggerimenti, valutare la giornata di lavoro, il programma, i metodi, le prestazioni dei formatori, l'energia del gruppo, i propri contributi e così via. Alla fine del corso di formazione, la sessione conclusiva è dedicata alla valutazione finale, che dovrebbe comprendere diversi metodi di valutazione.
- Tutti i metodi e le metodologie di lavoro devono essere adattati alle esigenze e alle capacità dei partecipanti. I formatori devono garantire l'inclusività in ogni attività preparata.

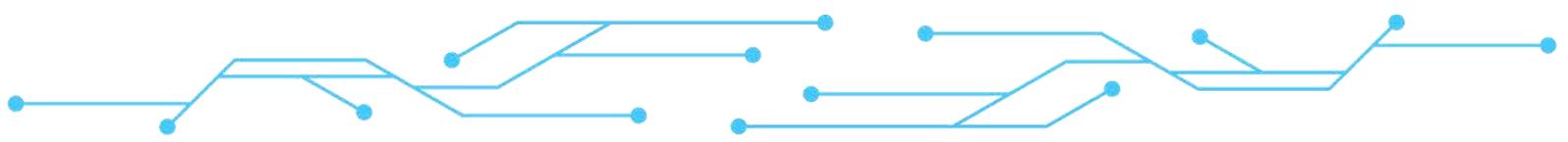
Fase 3: Dopo il corso di formazione

- Alcune settimane dopo il corso di formazione, gli organizzatori dovrebbero contattare i partecipanti e mantenere questo contatto su base regolare per sostenerli e assisterli nello



sviluppo delle iniziative a livello locale. Dopo l'implementazione, si dovrebbe chiedere un resoconto e un feedback.





SESSIONI ELABORATE PER IL CORSO DI FORMAZIONE: “POTENZIARE GLI EDUCATORI DI ADULTI NEL PROMUOVERE L'IMPRESORIALITÀ SOCIALE DIGITALE TRA ANZIANI E ADULTI CON DISABILITÀ”

Introduzione e costruzione del gruppo

Titolo della Sessione: Introduzione e costruzione del gruppo

Durata: 180 minuti

Contesto:

La prima sessione del corso di formazione è dedicata all'introduzione del progetto e del programma di formazione, alla conoscenza reciproca e alle attività di costruzione del gruppo. Questa struttura del programma serve a creare un ambiente di lavoro rilassato e produttivo, a far sì che i partecipanti prendano confidenza con il gruppo e con il processo formativo, e che abbiano una chiara comprensione delle attività dei giorni successivi e siano così incoraggiati a contribuire. Più specificamente, questa sessione è stata sviluppata per condividere le informazioni chiave sul progetto, sul corso di formazione, sull'agenda dettagliata, per conoscersi, per conoscere le aspettative dei partecipanti e per svolgere diverse attività di costruzione del gruppo, in modo che tutti si sentano più rilassati e legati gli uni agli altri. Questa sessione è particolarmente importante perché i partecipanti provengono da culture e realtà diverse e le attività di costruzione del gruppo li aiuteranno a comprendere meglio le loro differenze e somiglianze.

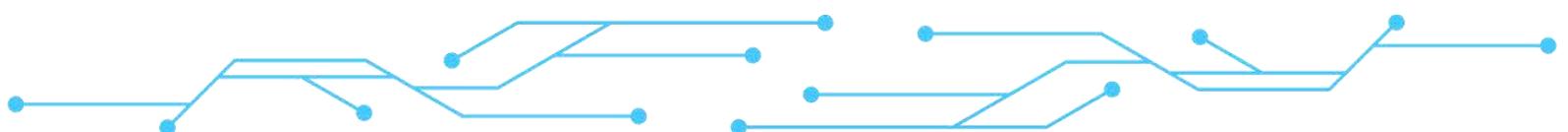
Finalità della sessione: Introdurre ai partecipanti il programma del corso di formazione e gettare le basi per un lavoro di gruppo di qualità.

Obiettivi:

- Presentare ai partecipanti il progetto e i suoi obiettivi;
- Presentare il programma dettagliato del corso di formazione;
- Creare uno spazio per la conoscenza reciproca;
- Discutere e definire le aspettative e il contributo dei partecipanti;
- Promuovere l'educazione non formale e la costruzione del gruppo.

Competenze affrontate:

- Competenze personali, sociali e di apprendimento;
- Competenze di cittadinanza;
- Competenza multilinguistica;
- Lavoro di squadra;
- Comunicazione;
- Gestione del tempo;
- Competenza digitale;
- Competenza in campo scientifico e tecnologico;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Consapevolezza culturale e competenza espressiva.



Metodologia e metodi:

- Input/introduzione al progetto e al programma;
- Esercizi interattivi – conoscenza reciproca;
- Brainstorming;
- Missione Impossibile – per costruire il gruppo;
- Debriefing.

Flusso della sessione:

I. Introduzione ufficiale e accoglienza (10 minuti)

Il coordinatore del progetto inizia la sessione dando il benvenuto ufficiale ai partecipanti al corso di formazione, presentando se stesso, il resto del team organizzativo e i formatori. Ogni persona coinvolta spiega il proprio ruolo nel programma e per quali tematiche i partecipanti possono rivolgersi a loro durante il corso.

II. Giro di nomi (5 minuti)

Dopo l'introduzione e il benvenuto, il formatore invita i partecipanti a presentarsi brevemente. Devono dire il loro nome e il loro paese, presentare l'organizzazione di provenienza e menzionare un'informazione interessante sul loro viaggio verso il corso di formazione.

III. Informazioni sul progetto, sulla formazione e presentazione dell'agenda (20 minuti)

Il coordinatore del progetto, insieme al team organizzativo, dedica questa parte alla condivisione delle informazioni essenziali sul progetto, seguita dalla presentazione del corso di formazione. Successivamente, il formatore prende la parola per presentare il programma dettagliato del corso di formazione e gli argomenti che saranno trattati nei successivi giorni di lavoro.

IV. Aspettative, paure e contributi (30 minuti)

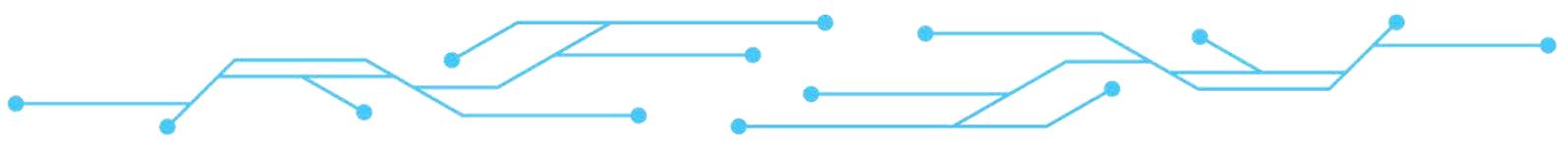
I formatori consegnano a ciascun partecipante un set di post-it di colore diverso: uno verde, uno blu e uno giallo. Nei 15 minuti successivi, i partecipanti devono riflettere sulle informazioni fornite sul corso di formazione e sul programma e scrivere le loro aspettative, le eventuali paure e i contributi seguendo queste istruzioni:

- Usare il foglio blu per scrivere le aspettative rispetto a questo corso di formazione;
- Usare il foglio giallo per scrivere le paure – elementi che potrebbero limitare la qualità del lavoro, l'energia e la partecipazione paritaria al programma;
- Usare il foglio verde per scrivere come si può contribuire al programma – sessioni e attività di gruppo al di fuori delle sessioni di lavoro.

Tutti i partecipanti attaccano i loro post-it sulla rispettiva lavagna a fogli mobili con i titoli Aspettative, Paure e Contributi. Dopo che tutti hanno finito, i formatori esaminano le risposte e le raggruppano sulla lavagna a fogli mobili in base alle somiglianze. I fogli della lavagna a fogli mobili devono essere appesi in un luogo visibile dello spazio di lavoro.

V. Da dove vengo? (20 minuti)

Il formatore inizia questa attività posizionandosi in un certo punto della stanza di lavoro e dicendo che nei minuti successivi l'intero gruppo creerà una mappa immaginaria dell'Europa. Il formatore segna il suo punto come il paese in cui si svolge il corso di formazione. Quel punto è considerato un punto di orientamento per gli altri partecipanti che devono posizionarsi in base al paese di provenienza. Quando si posizionano in punti diversi della sala di lavoro, sono invitati a menzionare la città e il paese da cui provengono.



Il formatore dice loro di memorizzare l'aspetto di questa mappa per facilitare le attività per i successivi turni di domande. Nei turni successivi, i partecipanti devono posizionarsi sulla mappa in risposta alle seguenti domande:

- Il luogo (città/paese) in cui mi sento a casa;
- Il luogo (città/paese) in cui vorrei vivere in futuro;
- Il luogo (città/paese) che vorrei visitare quest'anno;
- Il luogo (città/paese) dove ho terminato gli studi;

Il formatore chiede ai partecipanti di condividere dopo ogni turno il luogo scelto e il motivo per cui si sono posizionati lì sulla mappa, in modo che i partecipanti possano imparare fatti interessanti gli uni sugli altri.

VI. Missione impossibile per la costruzione del gruppo (60 minuti)

L'attività successiva è volta a promuovere ulteriormente la conoscenza reciproca e la costruzione del gruppo. Il formatore introduce l'attività "Missione impossibile" che dura circa 50-60 minuti durante i quali i partecipanti devono completare una serie di compiti assegnati all'intero gruppo. Il formatore non dà istruzioni specifiche su come dividere/organizzare il lavoro di gruppo: i partecipanti devono organizzarsi da soli. L'unica istruzione data è che quando i compiti sono completati devono andare dal formatore e ottenere un timbro/firma che convalidi il completamento dei compiti e quindi il completamento della missione. I compiti assegnati riguardano l'introduzione al contesto locale del luogo in cui viene organizzato il corso di formazione e altre attività per favorire l'energia di gruppo, come ad esempio: scattare una foto insieme, cantare una canzone in lingua locale, trovare determinati luoghi/parchi/monumenti nelle aree circostanti e così via. I partecipanti impiegano circa 60 minuti per queste attività e poi si riuniscono nella sala di lavoro per continuare con le fasi successive dell'attività e la convalida dei compiti completati.

VII. Debriefing (35 minuti)

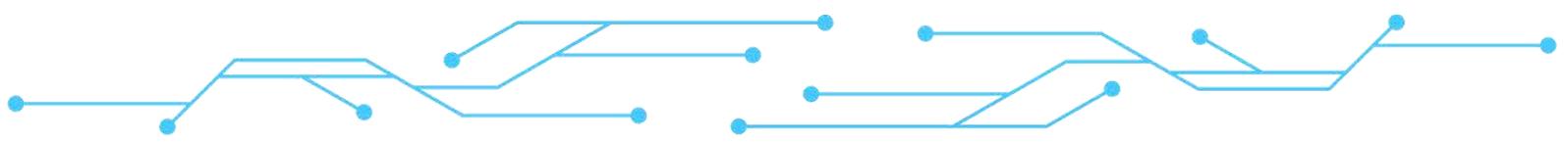
Il formatore invita i partecipanti a partecipare alla plenaria dopo aver controllato e convalidato i compiti completati e aver approvato/non approvato il completamento della missione. In plenaria, i partecipanti sono invitati a presentare ogni compito e come lo hanno completato. Poi, il formatore inizia una sessione di debriefing relativa all'esperienza della Missione Impossibile e alle attività precedenti. Le domande per il debriefing sono:

- Quanto avete trovato difficile/facile l'attività per imparare i nomi degli altri? Ricordate tutti i nomi ora?
- Quale attività vi è piaciuta di più durante questa sessione e perché?
- Quanto è stata difficile/facile l'attività Missione Impossibile? Come avete lavorato in gruppo con persone che non conoscete bene?
- Il vostro gruppo aveva un leader e/o in che modo avete organizzato la divisione del lavoro?
- Avete coinvolto tutti nel completamento dei compiti?
- Tutte le informazioni fornite sul corso di formazione sono chiare per voi?

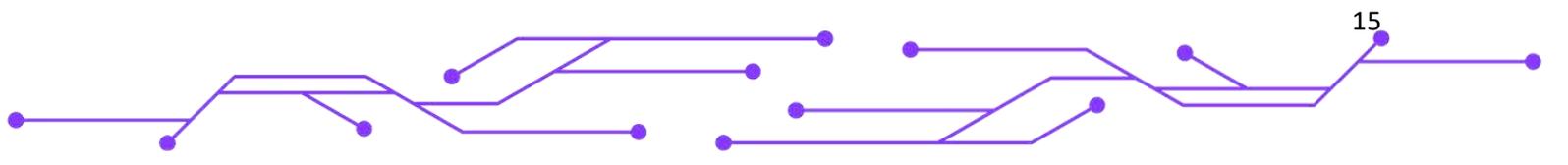
Materiali necessari: Fogli per lavagna a fogli mobili, pennarelli, post-it in 3 colori, fogli A4, matite e penne, computer portatile, proiettore, altoparlanti per la musica durante l'attività su aspettative, paure e contributi.

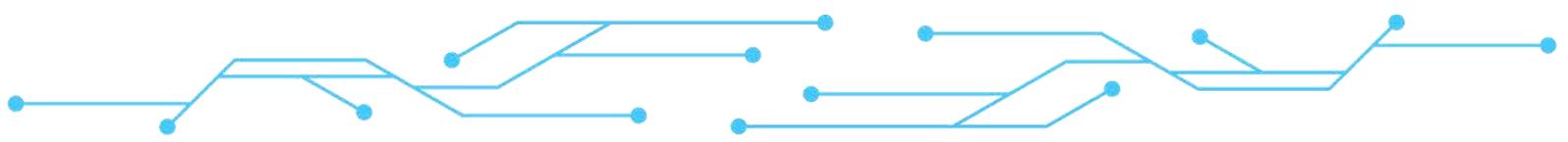
Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- Si raccomanda che il formatore metta un po' di musica di sottofondo durante l'attività su aspettative, paure e contributi, in modo che i partecipanti possano lavorare in un'atmosfera rilassante.
- Attività di Missione Impossibile – il formatore può anche decidere di includere alcuni compiti legati all'argomento del corso di formazione, purché l'attenzione rimanga sulla costruzione



del gruppo e sull'inclusione all'interno del gruppo. La missione impossibile può essere organizzata all'interno degli spazi della sede o all'aperto, se le condizioni meteorologiche lo consentono.





Contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi - cosa significa per gli educatori di anziani e adulti con disabilità?

Titolo della Sessione: Contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi - cosa significa per gli educatori di anziani e adulti con disabilità?

Durata: 180 minuti

Contesto:

Affinché i partecipanti possano seguire meglio il programma e gli argomenti sull'imprenditorialità sociale digitale per anziani e adulti con disabilità, è importante che siano ben informati sulle realtà socioeconomiche e digitali nei loro paesi. Per questo motivo, questa sessione si concentra sulla condivisione e sullo scambio di informazioni sulle realtà nazionali in materia di contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi. Inoltre, l'idea principale si concentra su ciò che questa situazione/realtà significa per gli educatori di anziani e adulti con disabilità. Questa sessione è collegata al compito preliminare di ricerca che i partecipanti sono stati invitati a svolgere prima dell'arrivo al corso di formazione, e ora hanno la possibilità di combinare tali informazioni/ricercare ulteriori dati più recenti sull'argomento.

Finalità della sessione: Condividere le realtà del contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi e identificare le somiglianze e le differenze tra le società che lavorano sull'educazione degli anziani e degli adulti con disabilità.

Obiettivi:

- Ricercare le realtà dei diversi paesi sul contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi;
- Discutere sul significato del contesto socioeconomico e digitale per gli educatori di anziani e adulti con disabilità;
- Creare uno spazio per la presentazione e la condivisione di esperienze rilevanti sul tema;
- Discutere delle somiglianze e delle differenze tra paesi.

Competenze affrontate:

- Capacità di ricerca;
- Competenza multilinguistica;
- Lavoro di squadra;
- Comunicazione;
- Capacità di presentazione;
- Competenza digitale;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Consapevolezza culturale e competenza espressiva.

Metodologia e metodi:

- Lavoro in piccoli gruppi – squadre nazionali;
- Presentazioni;
- Scambi di opinioni.

Flusso della sessione:



I. Introduzione alla sessione e al lavoro (10 minuti)

La sessione inizia con un breve riepilogo degli argomenti da trattare durante il corso di formazione. Poi, il formatore chiede a tutti i partecipanti di completare il compito preliminare prima di dare le istruzioni per i compiti di questa sessione. Quindi, il formatore informa i partecipanti che nella fase successiva dovranno lavorare nei loro gruppi nazionali per ricercare e combinare le informazioni ottenute relative al contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi, con particolare attenzione all'importanza e al significato di tale contesto per gli educatori di anziani e adulti con disabilità.

II. Lavoro nei gruppi nazionali (110 minuti)

I gruppi iniziano con il loro lavoro. Hanno a disposizione circa 90 minuti per svolgere il compito e fino a 20 minuti per preparare una breve presentazione. I gruppi possono utilizzare altri spazi all'interno della sede per lavorare su questo compito, in modo da non disturbarsi a vicenda con le discussioni in uno spazio di lavoro limitato nella sala di formazione. Per essere più specifici, il formatore ha scritto le seguenti domande su una lavagna a fogli mobili per indirizzare il lavoro di gruppo nella giusta direzione:

- Quali sono le realtà nazionali del contesto socioeconomico e digitale in tempi di pandemia e crisi?
- Che impatto ha questa realtà sul lavoro degli educatori che lavorano con anziani e adulti con disabilità?
- Quali sono le statistiche sull'occupabilità di questo gruppo target?
- Quali sono i programmi esistenti per il potenziamento di anziani e adulti con disabilità sull'imprenditorialità sociale digitale?

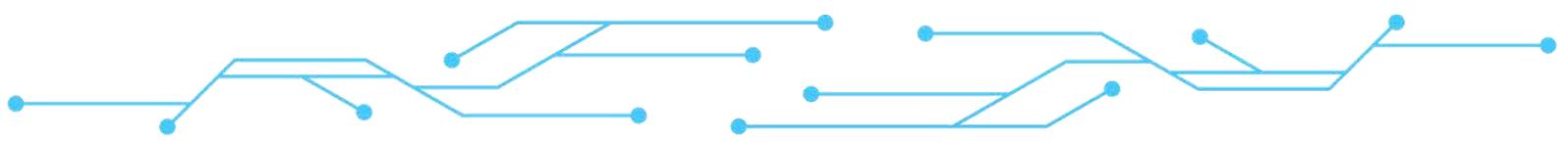
III. Presentazioni (60 minuti)

I gruppi tornano nella sala di lavoro e presentano il loro lavoro. Ogni gruppo ha a disposizione un massimo di 7 minuti per la presentazione e poi si svolge una breve sessione di domande e risposte. Alla fine, il formatore chiede ai partecipanti quali somiglianze o differenze hanno notato durante le presentazioni degli altri gruppi.

Materiali necessari: fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, connessione internet.

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- Il formatore dovrebbe chiedere ai partecipanti se hanno svolto il compito preliminare per sapere se è necessario più tempo per completare il compito o meno. In base a ciò, i tempi possono essere adattati.



Specificità e Benefici dell'Imprenditorialità Sociale Digitale (ISD) per anziani e adulti con disabilità

Titolo della Sessione: Specificità e Benefici dell'Imprenditorialità Sociale Digitale (ISD) per anziani e adulti con disabilità

Durata: 180 minuti

Contesto:

I partecipanti provengono da organizzazioni diverse e quindi hanno esperienze e pratiche diverse che utilizzano quando lavorano con anziani e adulti con disabilità. Inoltre, poiché provengono da realtà nazionali diverse, esistono modi diversi di praticare l'imprenditorialità sociale digitale e di percepirla. In questa sessione, i partecipanti hanno la possibilità di approfondire le specificità dell'ISD per gli anziani e gli adulti con disabilità, nonché di esplorare i vantaggi e i modi per promuoverla tra i gruppi target. La sessione consiste in diverse attività che stimolano la comunicazione e la cooperazione tra partecipanti di realtà diverse.

Finalità della sessione: Discutere le specificità dell'ISD e scoprire i modi per promuoverne i benefici tra gli anziani e gli adulti con disabilità.

Obiettivi:

- Riflettere sulla comprensione del concetto di ISD;
- Discutere le specificità dell'ISD per gli anziani e gli adulti con disabilità;
- Scoprire i benefici dell'ISD e promuoverli tra i gruppi target;
- Promuovere l'imprenditorialità sociale digitale per l'occupabilità e il potenziamento del gruppo target nelle comunità locali.

Competenze affrontate:

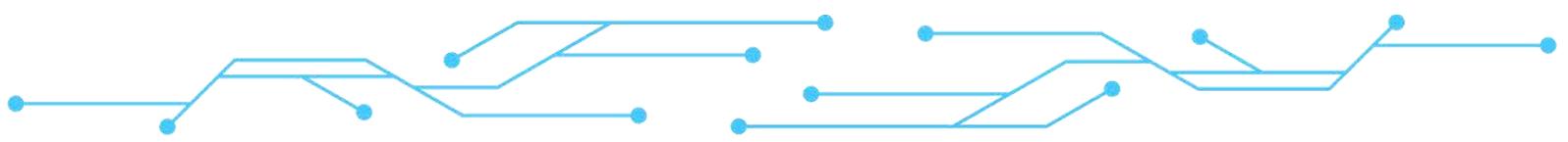
- Competenza multilinguistica;
- Lavoro di squadra;
- Capacità di presentazione;
- Competenza digitale;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Consapevolezza culturale e competenza espressiva.

Metodologia e metodi:

- Lavoro individuale;
- Brainstorming;
- Lavoro a coppie;
- Lavoro in piccoli gruppi;
- Presentazioni e discussione.

Flusso della sessione:

I. Lavoro individuale e condivisione in plenaria (25 minuti)



Il formatore inizia questa sessione con una breve attività di auto-riflessione. Chiede ai partecipanti di utilizzare 10 minuti per riflettere su come intendono il concetto di Imprenditoria Sociale Digitale. Possono usare foglietti o post-it per strutturare i loro pensieri. Dopo 10 minuti, sono invitati a condividere in plenaria la loro riflessione.

II. Brainstorming: specificità dell'ISD per anziani e adulti con disabilità (25 minuti)

Dopo aver concettualizzato l'ISD, il formatore apre una sessione di brainstorming ponendo la domanda:

- Quali sono le specificità dell'ISD per anziani e adulti con disabilità?

I partecipanti sono invitati a condividere i loro pensieri nei 20-25 minuti successivi, mentre il formatore scrive le parole chiave dei loro contributi sulla lavagna a fogli mobili.

III. Lavoro a coppie e condivisione in plenaria (35 minuti)

Ai partecipanti viene chiesto di formare delle coppie per il prossimo compito. Quando ogni persona ha una coppia, il formatore chiede loro di utilizzare i successivi 15 minuti per discutere sul seguente argomento:

- Benefici dell'ISD per gli anziani e adulti con disabilità.

Dopo 15 minuti, tutti si riuniscono in plenaria per condividere i risultati della discussione.

IV. Lavoro in piccoli gruppi: Promozione dei benefici dell'ISD rispetto al nostro gruppo target di anziani e adulti con disabilità a livello locale (45 minuti)

Il formatore ricorda ciò che è stato trattato nelle attività precedenti di questa sessione. Poi divide i partecipanti in 4 piccoli gruppi per un altro compito. Tutti i gruppi devono lavorare sullo stesso argomento e preparare una presentazione. L'argomento su cui lavorare è:

- Promozione dei benefici dell'ISD rispetto al nostro gruppo target di anziani e adulti con disabilità a livello locale.

Il formatore non dà istruzioni specifiche su come strutturare il lavoro, ma lascia i partecipanti liberi di utilizzare la loro creatività per ottenere 4 prospettive diverse al momento della presentazione.

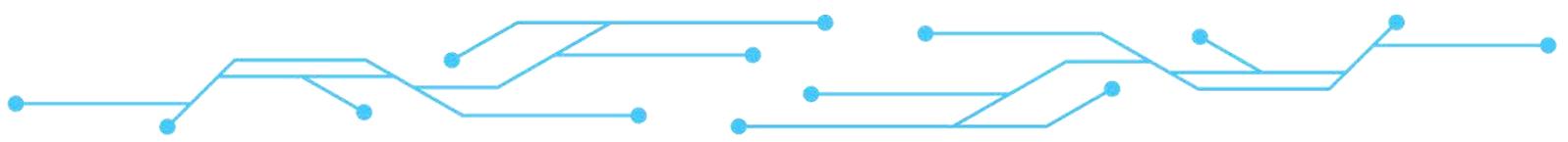
V. Presentazioni e discussione (50 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per la presentazione del loro lavoro. Il formatore prevede un tempo stimato di 7-10 minuti per la presentazione di ciascun gruppo. Dopo ogni presentazione, si svolge una breve sessione di domande e risposte, rispettando i tempi previsti.

Materiali necessari: fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- È importante che dopo il lavoro individuale il formatore fornisca ai partecipanti un input per comprendere il concetto di Imprenditoria Sociale Digitale. Questo faciliterà il loro lavoro a coppie e in piccoli gruppi.



Competenze di anziani e adulti con disabilità per l'avvio dell'ISD

Titolo della Sessione: Competenze di anziani e adulti con disabilità per l'avvio dell'ISD

Durata: 180 minuti

Contesto:

Esistono diversi modelli di sviluppo delle competenze per gli imprenditori sociali e delle competenze digitali sull'imprenditorialità. Oltre ai modelli, ci sono molti progetti di ricerca condotti su questi temi che mirano a scoprire le competenze più comuni delle personalità imprenditoriali. Nel 2019 Gurito et al. hanno condotto uno studio in cui hanno intervistato imprenditori sociali e analizzato le loro competenze. I risultati dello studio mostrano che le seguenti competenze guidano il successo dell'impresa sociale: orientamento al successo, persistenza, spirito d'iniziativa, coraggio nel cogliere le opportunità, networking, influenza sugli altri, leadership di gruppo, sviluppo di altri, lavoro di squadra-collaborazione, orientamento ad aiutare e servire gli altri, orientamento ai risultati, interesse affiliato, risoluzione creativa dei problemi¹. D'altra parte, la maggior parte di queste competenze può essere classificata nel quadro DigComp introdotto da Vuorikari, Kluzer e Punie (2022): alfabetizzazione su informazione e dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, risoluzione di problemi. Questa sessione si concentra sull'esplorazione sia delle competenze per gli imprenditori sociali sia di quelle per le tecnologie digitali al servizio dell'imprenditorialità. I partecipanti svolgeranno diversi lavori di gruppo e riceveranno input dal formatore in merito all'argomento, al fine di avere una chiara comprensione delle competenze necessarie ad anziani e adulti con disabilità per avviare un'impresa sociale digitale.

Finalità della sessione: Comprendere l'integrazione delle tecnologie digitali nell'imprenditoria ed esplorare le competenze necessarie per l'imprenditoria sociale digitale.

Obiettivi:

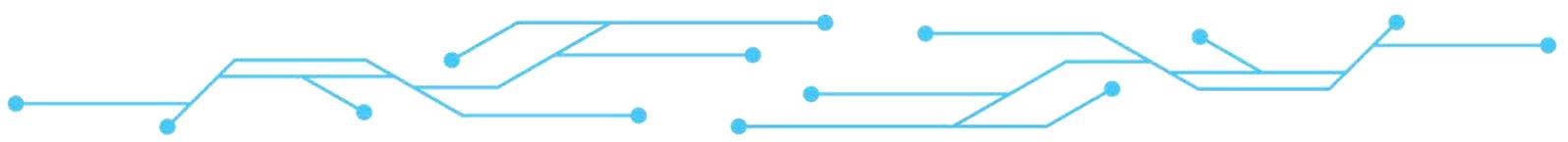
- Analizzare le competenze più comuni degli imprenditori sociali;
- Esplorare il quadro delle competenze digitali e la loro relazione con le competenze imprenditoriali;
- Conoscere le cinque dimensioni del modello di competenza digitale;
- Promuovere l'imprenditorialità sociale digitale per l'occupabilità e il potenziamento del gruppo target nelle comunità locali.

Competenze affrontate:

- Competenza digitale;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenze di cittadinanza;
- Capacità analitiche;
- Comunicazione;
- Lavoro di squadra;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento;
- Competenza di alfabetizzazione.

Metodologia e metodi:

¹ Guritno, Purnaning & Suyono, Haryono & Sunarjo, Sunarjo. (2019). Competency Model of Social Entrepreneurs. International Journal of Research in Business and Social Science (2147-4478). 8. 94-110. 10.20525/ijrbs.v8i3.256.

- 
- Lavoro a coppie;
 - Lavoro in piccoli gruppi;
 - Presentazioni;
 - Input teorico.

Flusso della sessione:

I. Introduzione alla sessione e all'argomento (15 minuti)

Il formatore inizia la sessione con una breve introduzione sull'importanza di possedere le competenze, le attitudini e le conoscenze necessarie per intraprendere una determinata carriera. Sottolinea che questa sessione è dedicata all'esplorazione e all'analisi delle competenze chiave necessarie agli anziani e agli adulti con disabilità per avviare un'impresa sociale digitale.

II. Lavoro a coppie – analisi delle competenze (25 minuti)

Ai partecipanti viene chiesto di formare delle coppie per questo compito. Quando ogni persona si trova in coppia, il formatore istruisce i partecipanti a utilizzare i 25 minuti successivi per esplorare e analizzare una certa competenza e per elaborare una breve presentazione sulla definizione e sull'importanza di tale competenza. Ogni coppia ha una competenza su cui lavorare. L'elenco delle competenze da utilizzare per questo compito è il seguente:

- Orientamento al successo
- Persistenza
- Spirito d'iniziativa
- Coraggio nel cogliere le opportunità
- Networking
- Influenzare gli altri
- Leadership di gruppo
- Sviluppare gli altri
- Lavoro di squadra-Collaborazione
- Orientamento ad aiutare e servire gli altri
- Orientamento ai risultati
- Interesse affiliato
- Risoluzione creativa dei problemi

III. Presentazioni (40 minuti)

Tutte le coppie si uniscono alla plenaria per la presentazione del loro lavoro. Il formatore assegna un tempo stimato di 3-5 minuti per la presentazione di ciascuna coppia. Dopo le presentazioni, sottolinea che queste competenze sono le più comuni tra gli imprenditori sociali.

IV. Esplorazione del quadro delle competenze digitali (30 minuti)

Il formatore divide i partecipanti in 4 piccoli gruppi per un altro compito. Ogni gruppo riceve una serie di fogli su cui lavorare. Questi includono diversi foglietti con i titoli delle competenze che fanno parte delle 5 dimensioni del quadro delle competenze digitali. Le istruzioni per tutti i gruppi sono di classificare/trovare l'appartenenza di ogni competenza. Il formatore spiega che le competenze devono essere classificate in 5 dimensioni:

- Alfabetizzazione su informazione e dati
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Risoluzione di problemi

I partecipanti hanno 30 minuti per fare quest'attività e prepararsi a condividere in plenaria la loro categorizzazione e a spiegare come ci sono arrivati. Il formatore fornisce loro colla, nastro adesivo, fogli più grandi e altri materiali di cui potrebbero aver bisogno.

V. Condivisione in plenaria (30 minuti)

I gruppi si riuniscono in plenaria per condividere la struttura del quadro delle competenze digitali. Ogni gruppo mostra come ha classificato le competenze. Poi, confrontano e discutono le differenze. Alla fine, il formatore presenta loro la categorizzazione corretta, mostrata nell'immagine sottostante.

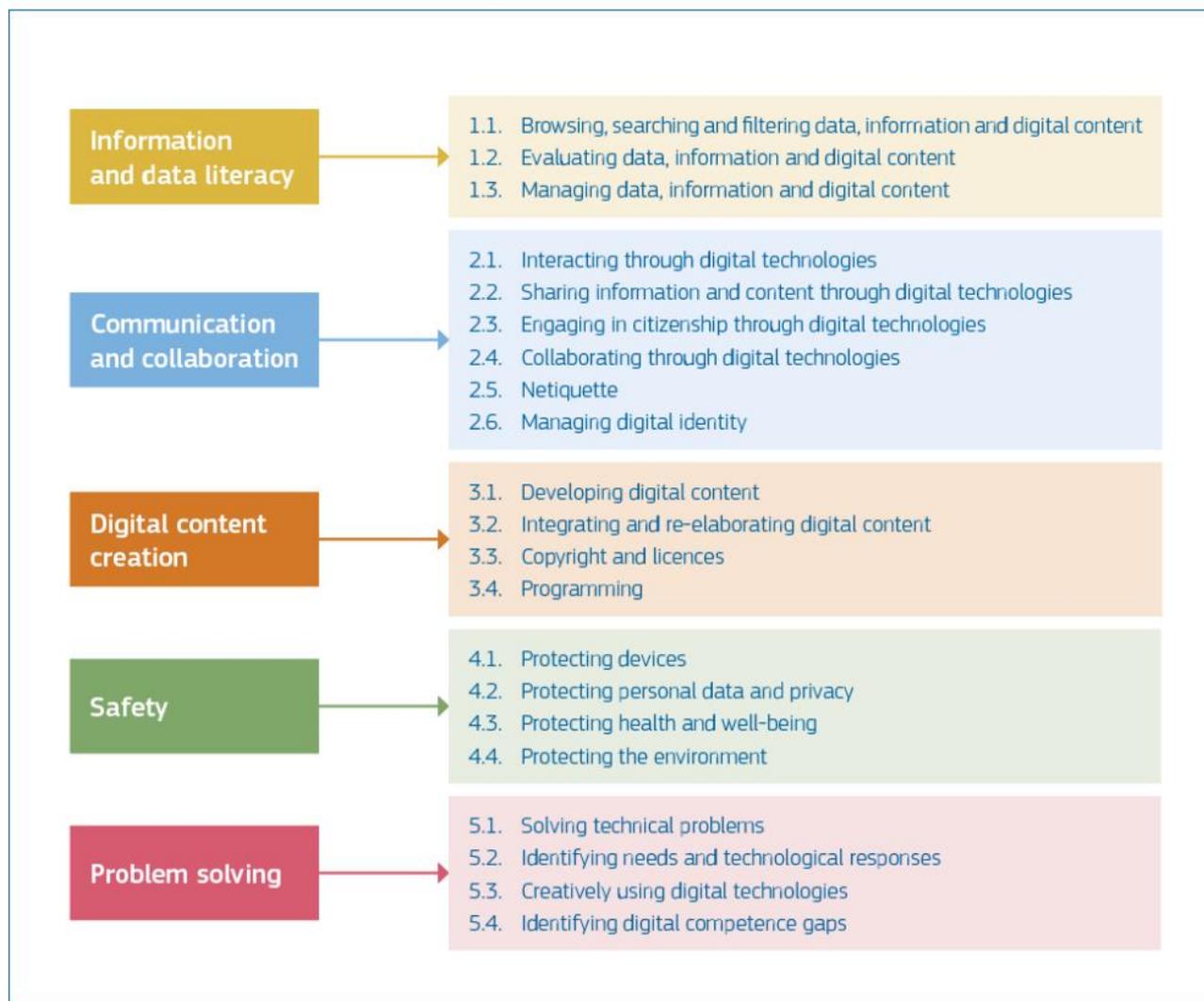


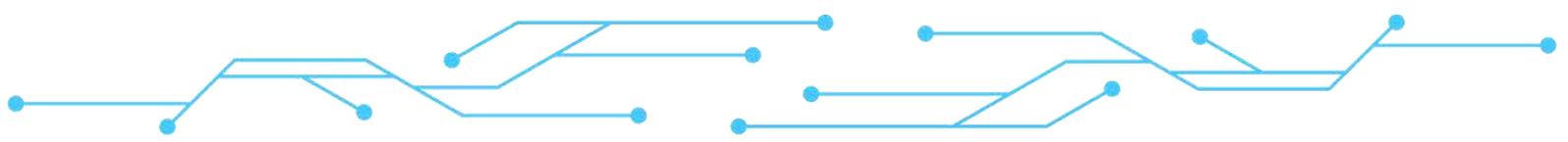
FIG.1 The DigComp conceptual reference model

Fonte: Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*, EUR 31006 EN, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.

VI. Input teorico sulle competenze digitali e sulla rilevanza per le competenze imprenditoriali (40 minuti)

Dopo aver mostrato ai partecipanti la corretta categorizzazione delle competenze, il formatore continua la sessione con una presentazione dettagliata delle competenze digitali e della loro rilevanza per le competenze imprenditoriali. La presentazione comprende i seguenti contenuti:

- Definizione di competenza digitale
- Aree di competenza:
 - Alfabetizzazione su informazione e dati
 - Comunicazione e collaborazione

- 
- Creazione di contenuti digitali
 - Sicurezza
 - Risoluzione di problemi
 - Interconnessione tra competenze digitali e competenze di Educazione Non Formale (ENF)
 - Interconnessione tra competenze digitali e competenze imprenditoriali

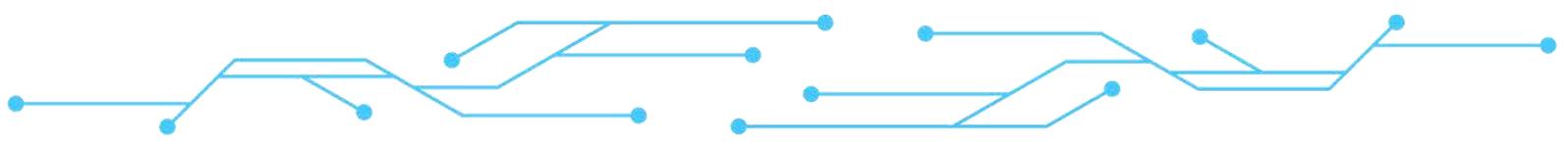
Materiali necessari: Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, la lista delle competenze digitali pronta – un set di fogli per ogni gruppo, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- Guritno, Purnaning & Suyono, Haryono & Sunarjo, Sunarjo. (2019). Competency Model of Social Entrepreneurs. International Journal of Research in Business and Social Science (2147-4478). 8. 94-110. 10.20525/ijrbs.v8i3.256.
- Commissione europea, Centro comune di ricerca, Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., et al., EntreComp : the entrepreneurship competence framework, Ufficio Pubblicazioni, 2017, <https://data.europa.eu/doi/10.2791/160811>
- Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, EUR 31006 EN, Ufficio delle Pubblicazioni dell'Unione Europea, Lussemburgo, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- La presentazione del quadro delle competenze digitali dovrebbe essere approfondita e spiegare chiaramente l'interconnessione con e l'importanza per l'imprenditoria sociale. Il formatore dovrebbe anche lasciare un po' di tempo per le domande dopo la presentazione.



Utilizzare competenze/strumenti digitali per l'innovazione sociale di anziani e adulti con disabilità in un contesto di crisi

Titolo della Sessione: Utilizzare competenze/strumenti digitali per l'innovazione sociale di anziani e adulti con disabilità in un contesto di crisi

Durata: 180 minuti

Contesto:

In un mondo in cui la rivoluzione digitale sta mostrando sempre più la sua presenza, è necessario avere un certo livello di competenze digitali acquisite. Una crisi come la pandemia ci ha dimostrato che il passaggio a riunioni virtuali, l'utilizzo di strumenti e competenze digitali per la gestione dei progetti, la comunicazione e la collaborazione è un modo molto efficace per sostenere le imprese e le organizzazioni sul mercato. Sfruttare le competenze e gli strumenti digitali è anche considerato un vantaggio per l'innovazione sociale e la reputazione del marchio sul mercato. Pertanto, tali abilità e competenze sono davvero importanti per gli anziani e gli adulti con disabilità quando avviano un'impresa sociale digitale. Questa sessione intende esplorare le competenze e gli strumenti digitali per l'innovazione sociale di anziani e adulti con disabilità in un contesto di crisi.

Finalità della sessione: Evidenziare l'importanza di ricorrere alle competenze e agli strumenti digitali per l'innovazione sociale, con particolare attenzione al contesto di crisi.

Obiettivi:

- Esplorare le competenze e gli strumenti digitali per l'innovazione sociale;
- Evidenziare l'importanza dell'utilizzo di competenze/strumenti digitali in un contesto di crisi;
- Comprendere l'importanza dell'acquisizione di competenze/strumenti digitali per anziani e adulti con disabilità nell'ambito dell'ISD.

Competenze affrontate:

- Competenza digitale;
- Capacità analitiche;
- Competenza multilinguistica;
- Lavoro di squadra;
- Capacità di presentazione;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento.

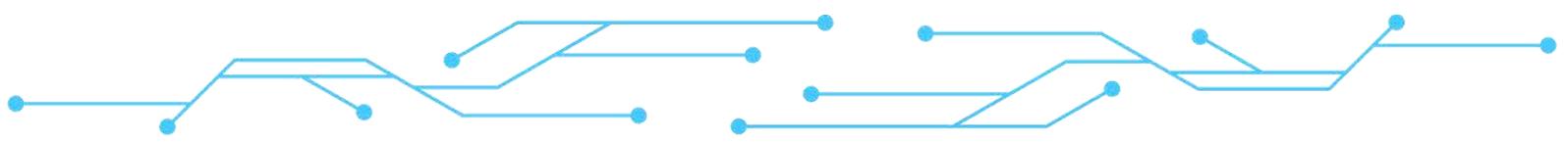
Metodologia e metodi:

- Ricerca - esplorazione di competenze/strumenti digitali;
- Presentazioni;
- Debriefing.

Flusso della sessione:

I. Introduzione alla sessione (10 minuti)

Il formatore inizia la sessione con una breve introduzione sull'importanza di acquisire competenze digitali e di utilizzare gli strumenti digitali nel lavoro. Sottolinea che la sua importanza è ancora



maggiore in tempi di crisi per sopravvivere sul mercato e non essere influenzati facilmente da fattori esterni che limitano gli incontri fisici e la presenza sul posto di lavoro.

II. Ricerca – esplorazione di competenze/strumenti digitali (90 minuti)

I partecipanti vengono divisi in 4 piccoli gruppi. Il formatore li informa che nelle successive 1,5 ore il loro compito sarà quello di fare una piccola ricerca sulle competenze e gli strumenti digitali. In particolare, la divisione dei compiti tra i gruppi è la seguente:

Gruppo 1 e 3

- Ricerca sull'utilizzo delle competenze digitali per l'innovazione sociale di anziani e adulti con disabilità in un contesto di crisi.

Gruppo 2 e 4

- Avvalersi degli strumenti digitali per l'innovazione sociale di anziani e adulti con disabilità in un contesto di crisi.

I partecipanti possono lavorare all'interno della sala di formazione o all'aperto, ma devono tornare in tempo e con una presentazione preparata per la fase successiva della sessione.

III. Presentazioni (40 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per la presentazione del loro lavoro. Il formatore prevede un tempo stimato di 7-10 minuti per la presentazione di ciascun gruppo. Dopo ogni presentazione, si svolge una breve sessione di domande e risposte, rispettando il tempo previsto per questa parte della sessione.

IV. Debriefing (40 minuti)

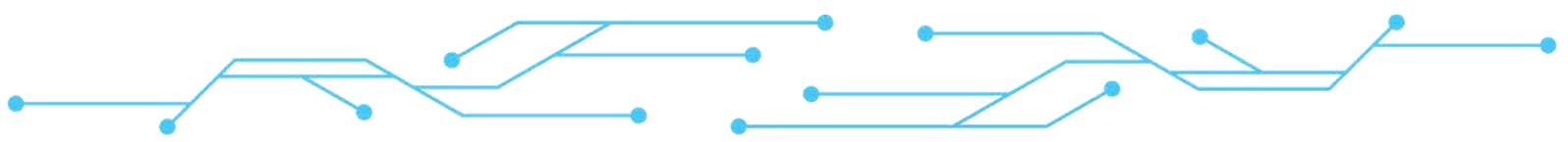
Dopo le presentazioni, il formatore invita tutti in plenaria per un debriefing sulla sessione. Le domande per il debriefing sono:

- Come vi siete sentiti durante questa attività di ricerca?
- È stato difficile trovare informazioni utili durante la ricerca?
- Quanto è stato facile/difficile collegare l'importanza delle competenze/strumenti digitali al contesto di crisi?
- Quanto è stato facile/difficile collegare l'importanza delle competenze/strumenti digitali per gli anziani e gli adulti con disabilità nell'ISD?
- Ritenete che questa sessione sia stata utile?
- Avete imparato qualcosa di nuovo? Cosa sapevate già?

Materiali necessari: Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- Il formatore dovrebbe assistere i gruppi durante il lavoro di ricerca orientandoli nella ricerca di fonti di informazione sulle competenze digitali e sugli strumenti digitali. La pubblicazione della Commissione europea sul Quadro delle competenze digitali può essere una fonte utile.



Alfabetizzazione finanziaria aggiornata per anziani e adulti con disabilità

Titolo della Sessione: Alfabetizzazione finanziaria aggiornata per anziani e adulti con disabilità

Durata: 90 minuti

Contesto:

Secondo Investopedia (2022), l'alfabetizzazione finanziaria è la capacità di comprendere e utilizzare efficacemente varie competenze finanziarie, tra cui la gestione finanziaria personale, il bilancio e gli investimenti. Il significato di alfabetizzazione finanziaria è la base del vostro rapporto con il denaro ed è un viaggio di apprendimento che dura tutta la vita². Comprende anche la tassazione, la gestione delle entrate e delle uscite, la gestione dei prestiti, le altre spese e la rendicontazione finanziaria. L'alfabetizzazione finanziaria è essenziale quando si gestisce un'impresa o un'attività sociale. Pertanto, anche per gli anziani e gli adulti con disabilità è essenziale essere alfabetizzati finanziariamente quando si avvia un'impresa sociale digitale. Questa sessione ha lo scopo di evidenziare l'importanza dell'alfabetizzazione finanziaria per questo gruppo target nell'ambito dell'ISD e di esplorare diversi strumenti per conoscere le informazioni rilevanti su questo argomento.

Finalità della sessione: Conoscere l'alfabetizzazione finanziaria ed esplorare gli strumenti finanziari per contenuti educativi aggiornati.

Obiettivi:

- Comprendere il concetto e l'importanza dell'alfabetizzazione finanziaria;
- Conoscere le componenti dell'alfabetizzazione finanziaria;
- Esplorare diversi strumenti finanziari digitali per contenuti educativi aggiornati per gli anziani e gli adulti con disabilità.

Competenze affrontate:

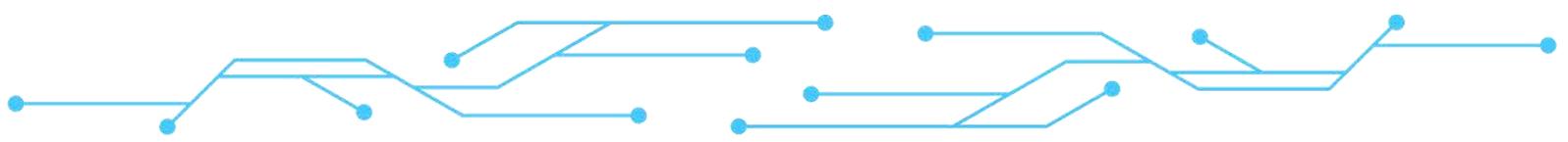
- Gestione finanziaria;
- Competenza digitale;
- Capacità analitiche;
- Pensiero critico;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Competenza multilinguistica;
- Lavoro di squadra.

Metodologia e metodi:

- Input teorico;
- Esplorazione di strumenti digitali per l'educazione all'alfabetizzazione finanziaria;
- Presentazioni/proiezione.

Flusso della sessione:

² What Is Financial Literacy, and Why Is It So Important? (2022, 16 Agosto). Investopedia.
<https://www.investopedia.com/terms/f/financial-literacy.asp>



I. Input teorico (30 minuti)

Il formatore ha preparato una presentazione dettagliata sull'alfabetizzazione finanziaria per consentire ai partecipanti di avere una chiara comprensione di questo concetto, della sua importanza e delle sue componenti. La presentazione consiste nel seguente ordine del giorno:

- Definizione di alfabetizzazione finanziaria
- Componenti fondamentali dell'alfabetizzazione finanziaria
- Bilancio
- Investimento
- Prestito
- Tassazione
- Gestione finanziaria personale
- Importanza dell'alfabetizzazione finanziaria
- Vantaggi dell'alfabetizzazione finanziaria
- Strumenti digitali utili per aumentare la conoscenza dell'alfabetizzazione finanziaria

II. Strumenti per una formazione aggiornata sull'alfabetizzazione finanziaria (30 minuti)

I partecipanti vengono divisi in 4 piccoli gruppi. Il formatore chiede a ciascun gruppo di prendere un computer portatile o gliene fornisce uno. Quindi li istruisce a utilizzare i successivi 30 minuti per esplorare uno strumento finanziario che fornisca un'educazione all'alfabetizzazione finanziaria e poi prepararsi a mostrarne i benefici e l'uso agli altri gruppi attraverso una proiezione. Ogni gruppo ha uno strumento specifico da esplorare. Gli strumenti utilizzati per questa sessione sono i seguenti:

- EconEdLink: Lezioni finanziarie online
- Money Smart: Strumenti finanziari gratuiti come podcast, piani di lezione e giochi per aumentare l'alfabetizzazione finanziaria.
- MoneyWi\$e: Educazione finanziaria multilingue gratuita
- InCharge: Gestione finanziaria personale ed eBook a scopo educativo.

III. Presentazioni (30 minuti)

Tutti i gruppi si uniscono alla plenaria per una proiezione/presentazione dello strumento finanziario che hanno esplorato. Il formatore assegna un tempo stimato di 5 minuti per la presentazione a ciascun gruppo. Dopo ogni presentazione, si svolge una breve sessione di domande e risposte, rispettando il tempo previsto per questa parte della sessione.

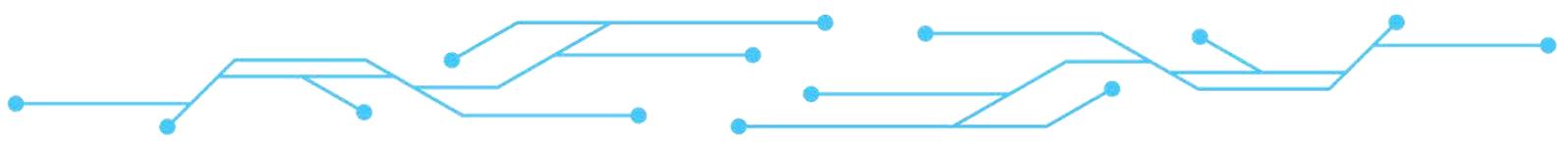
Materiali necessari: Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, connessione internet.

Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- What Is Financial Literacy, and Why Is It So Important? (2022, 16 Agosto). Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/f/financial-literacy.asp>
- Corporate Finance Institute. (2022b, 28 Novembre). Financial Literacy. <https://corporatefinanceinstitute.com/resources/management/financial-literacy/>

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- È consigliabile che il formatore inviti un responsabile finanziario o un assistente a partecipare a questa sessione per rispondere alle potenziali domande che i partecipanti potrebbero avere durante la prima parte della sessione quando ottengono nuove informazioni sull'alfabetizzazione finanziaria.



Risorse umane e gestione del team in un contesto sociale digitale

Titolo della Sessione: Risorse umane e gestione del team in un contesto sociale digitale

Durata: 90 minuti

Contesto:

La gestione delle risorse umane è il team o il dipartimento di un'azienda incaricato di gestire i dipendenti dell'azienda e altre questioni correlate. Il team delle risorse umane comprende diversi livelli di manager delle risorse umane che svolgono varie attività, come l'assunzione e l'inserimento dei dipendenti, la definizione di ruoli e responsabilità e la creazione di politiche e procedure operative³. Il dipartimento delle risorse umane svolge spesso un ruolo importante nella gestione del team e nella collaborazione attraverso le valutazioni delle prestazioni, che consistono in diversi aspetti relativi all'impegno dei dipendenti, al lavoro di squadra e così via. Questa sessione si concentra sul concetto stesso di risorse umane, rapportandolo al contesto sociale digitale attraverso discussioni interattive e contributi teorici di qualità.

Finalità della sessione: Approfondire la presenza delle risorse umane e della gestione del team in un contesto sociale digitale ed esplorare software/strumenti per le risorse umane.

Obiettivi:

- Comprendere l'importanza della gestione delle risorse umane e il suo impatto sulla gestione del team;
- Discutere della presenza delle risorse umane e della gestione del team in un ambiente digitale;
- Conoscere diversi software/strumenti per le risorse umane.

Competenze affrontate:

- Comunicazione e collaborazione;
- Competenza digitale;
- Capacità analitiche;
- Pensiero critico;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Competenza multilinguistica;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento.

Metodologia e metodi:

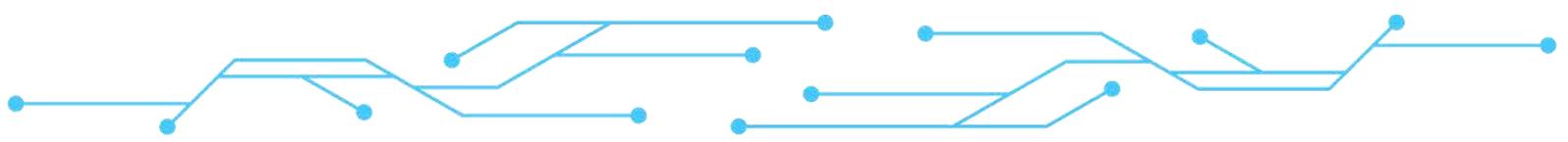
- Esercizio interattivo – “acquario”;
- Input teorico.

Flusso della sessione:

I. Introduzione alla sessione (10 minuti)

La sessione inizia con una breve introduzione all'argomento. I partecipanti vengono informati che questa sessione consiste in un'attività di discussione interattiva che dura 60 minuti ed è seguita da

³ Indeed Editorial Team. (2022, 17 Luglio). The Definition and Role of Human Resource Management at Work. <https://ca.indeed.com/career-advice/finding-a-job/role-of-human-resource-management>



input teorici. Poi, i partecipanti iniziano ad aiutare il formatore a preparare la sala di lavoro per l'attività, cioè a organizzare le sedie nella sala di lavoro.

II. Esercizio “acquario” – risorse umane e gestione del team in un contesto sociale digitale (60 minuti)

Il formatore posiziona un “acquario” pieno di foglietti con argomenti/domande da discutere al centro della stanza di lavoro. Questo acquario è circondato da 4 sedie disposte in cerchio, mentre le 4 sedie sono circondate da altre sedie in un grande cerchio. Il formatore chiede a 4 volontari di unirsi al cerchio piccolo e li informa che saranno le prime persone a iniziare la discussione. Il resto dei partecipanti si siede nel cerchio più grande.

Le istruzioni prevedono che il cerchio piccolo scelga un argomento da discutere per circa 8-10 minuti e che il cerchio esterno ascolti attentamente la discussione e vi partecipi. Quando vogliono prendere la parola, i partecipanti toccano qualcuno sulla spalla e quando la persona ha finito di parlare, cambiano posto. La discussione va avanti fino a quando l'ultimo (6°) argomento viene estratto dall'acquario, ma in generale questa attività non deve durare più di 60 minuti. Per la discussione vengono utilizzati i seguenti argomenti/domande:

- Le risorse umane e la gestione del team sono/non sono interconnesse in un'impresa sociale.
- La gestione delle risorse umane e del team può/non può essere applicata in un contesto digitale.
- Le imprese sociali digitali dovrebbero/non dovrebbero avere un dipartimento specifico per la gestione delle risorse umane.
- Quali strumenti digitali possono essere utilizzati nel dipartimento di HR?
- La gestione delle risorse umane può essere efficace in un ambiente digitale come in un luogo di lavoro fisico?
- La gestione del team è/non è molto efficace in un contesto sociale digitale.

III. Input teorico (20 minuti)

Il formatore ha preparato una presentazione dettagliata sulla gestione delle risorse umane e del team e sulla loro presenza nel mondo digitale per consentire ai partecipanti di avere una chiara comprensione di questo concetto. La presentazione consiste in quanto segue:

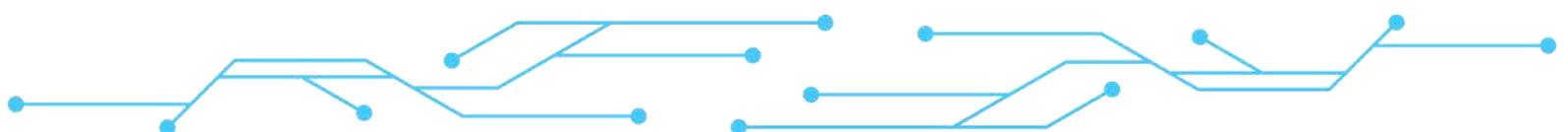
- La definizione di gestione delle risorse umane
- L'interconnessione tra gestione delle risorse umane e gestione del team
- Il ruolo della gestione delle risorse umane in un'impresa digitale (sociale)
- La gestione delle prestazioni del team in un contesto digitale
- Risorse umane, benefit e retribuzione, formazione, assunzioni, relazioni con i dipendenti
- Strumenti e software digitali utili per la gestione delle risorse umane

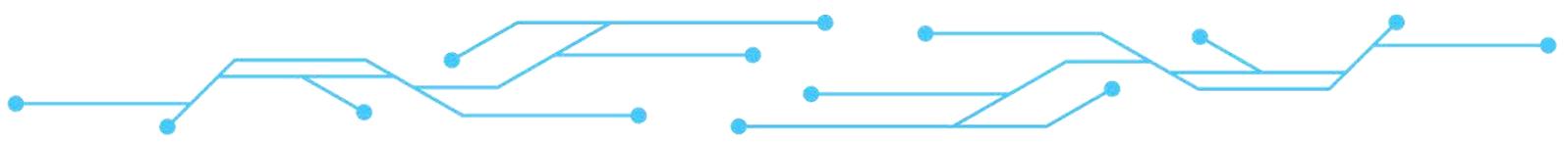
Materiali necessari: Acquario, argomenti/domande stampati e ritagliati a forma di pesce, fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore.

Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- Indeed Editorial Team. (2022, 17 Luglio). The Definition and Role of Human Resource Management at Work. <https://ca.indeed.com/career-advice/finding-a-job/role-of-human-resource-management>
- The Importance of Teamwork in HR Management. (2022, 7 Ottobre). EmployeeConnect HRIS. <https://www.employeeconnect.com/blog/why-teamwork-is-important-for-hr-management/>
- Crayon Data. (2022, 14 Maggio). 5 HR tools for successful business digital transformation. <https://www.crayondata.com/5-hr-tools-for-successful-business-digital-transformation/>

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- 
- La metodologia dell'acquario (o *fish-bowl* in inglese) dovrebbe essere spiegata chiaramente ai partecipanti per evitare qualsiasi confusione una volta iniziata la discussione, dato che i partecipanti devono ascoltare o partecipare attivamente alla discussione.
 - I partecipanti dovrebbero ricevere i link degli strumenti/software di HR presentati per poterli esplorare ulteriormente, così come la presentazione del formatore. Il formatore può utilizzare dei gruppi sui social media con tutti i partecipanti o le e-mail per condividere i materiali e i link utili.



Connessione, networking e coinvolgimento della comunità nell'ISD

Titolo della Sessione: Connessione, networking e coinvolgimento della comunità nell'ISD

Durata: 180 minuti

Contesto:

Ogni progetto sociale e impresa sociale si costruisce abbracciando una causa sociale e coinvolgendo la comunità per una gestione di successo e per affrontare le rispettive problematiche. È anche la creazione di connessioni e reti a sostenere l'esistenza dei progetti sociali sul mercato. Lo stesso vale per l'imprenditoria sociale digitale. L'importanza delle connessioni, del networking e del coinvolgimento della comunità nell'ISD è cruciale, poiché l'impresa è progettata e funziona maggiormente in ambito digitale e un approccio inclusivo con i diversi stakeholder e la comunità richiede sforzi maggiori. Questa sessione comprende un'attività molto pratica e utile che mette in luce l'importanza di questi aspetti sviluppando piani d'azione e strategie utili che possono essere ulteriormente utilizzati dai gruppi target di anziani e adulti con disabilità nell'ISD.

Finalità della sessione: Sottolineare l'importanza della connessione, del networking e del coinvolgimento della comunità nell'imprenditoria sociale digitale e sviluppare nuovi piani d'azione/strategie pratiche applicabili ad anziani e adulti con disabilità.

Obiettivi:

- Comprendere l'importanza delle connessioni, delle reti e del coinvolgimento della comunità nell'ISD;
- Creare piani d'azione e strategie specifiche in relazione alla connessione, al networking e al coinvolgimento della comunità nell'ISD, applicabili ad anziani e adulti con disabilità;
- Promuovere ulteriormente il lavoro di squadra e la cooperazione.

Competenze affrontate:

- Comunicazione e collaborazione;
- Competenza digitale;
- Competenza imprenditoriale;
- Competenze di cittadinanza;
- Capacità analitiche;
- Pensiero creativo e critico;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento.

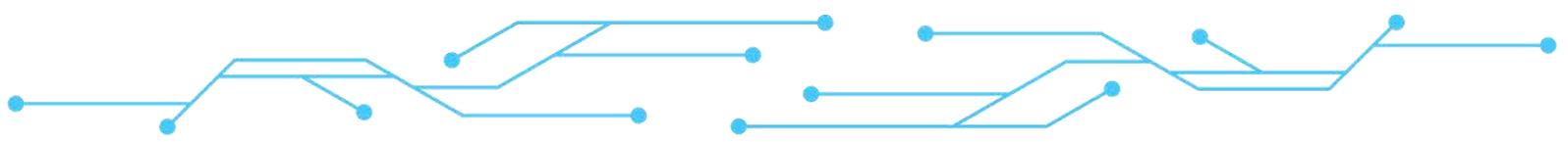
Metodologia e metodi:

- Lavoro in piccoli gruppi – creazione di piani d'azione/strategie;
- Presentazioni.

Flusso della sessione:

I. Introduzione al tema (10 minuti)

La sessione inizia con una breve introduzione all'argomento. Il formatore sottolinea l'importanza di creare e mantenere connessioni, di fare rete e di coinvolgere la comunità e i beneficiari nelle cause



sociali, soprattutto nelle imprese sociali. Successivamente, viene posto l'accento sull'impresa sociale digitale e il formatore informa i partecipanti sul lavoro di questa sessione.

II. Creazione di piani d'azione su: connessione, networking e coinvolgimento della comunità nell'ISD (120 minuti)

I partecipanti vengono divisi in 3 piccoli gruppi. Il formatore li informa che il loro compito sarà quello di progettare un piano d'azione o una strategia legata a uno degli argomenti: collegamento, networking e coinvolgimento della comunità nell'ISD. La divisione dei compiti tra i gruppi è la seguente:

- Gruppo 1: Sviluppare una strategia che aiuti un imprenditore sociale digitale a espandere le proprie connessioni e il proprio networking.
- Gruppo 2: Creare un piano in cui la comunità sia parte del team dell'ISD e dei processi decisionali.
- Gruppo 3: Utilizzare la progettazione "Human Centered Design", ovvero che tiene in considerazione le necessità degli utenti, per co-creare e sviluppare un'idea dell'ISD in collaborazione con i potenziali beneficiari dell'idea.

I partecipanti hanno 2 ore per progettare questi piani d'azione e strategie e prepararsi per una presentazione nella parte successiva della sessione.

III. Presentazioni (50 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per la presentazione dei piani d'azione e delle strategie sviluppate. Il formatore prevede un tempo stimato di 10-15 minuti per la presentazione di ciascun gruppo. Dopo ogni presentazione, si svolge una breve sessione di domande e risposte, rispettando il tempo previsto per questa parte della sessione.

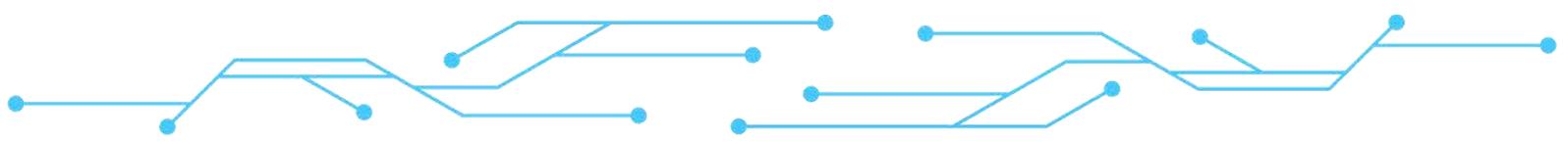
Materiali necessari: Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, connessione internet.

Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- Landry, L. (2020, 15 Dicembre). What Is Human-Centered Design? | HBS Online. Business Insights Blog. <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-human-centered-design>

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- Il formatore dovrebbe supportare i gruppi durante la creazione dei piani d'azione e delle strategie, orientandoli a trovare fonti di informazione e modelli da utilizzare per strutturare meglio il loro lavoro.
- Il gruppo che lavora sul concetto di "Human Centered Design" deve essere assistito fino alla comprensione del concetto e della sua applicazione. Questo è particolarmente importante nel caso in cui non ne abbiano mai sentito parlare prima.



Impatto dei siti di social network sul capitale sociale per l'ISD di anziani e adulti con disabilità

Titolo della Sessione: Impatto dei siti di social network sul capitale sociale per l'ISD di anziani e adulti con disabilità

Durata: 180 minuti

Contesto:

I social network sono diventati una parte importante della vita delle persone al giorno d'oggi. Stanno diventando una fonte per ottenere diverse informazioni come quelle personali, sui gruppi, sulla moda, sul mercato, sui media e altro ancora. Le imprese tradizionali e quelle sociali utilizzano i social network per il riconoscimento del marchio e per acquisire clienti, reti e così via. In altre parole, i social network contribuiscono fortemente allo sviluppo del capitale sociale. Il capitale sociale è un concetto che mira a sottolineare l'importanza dei contatti sociali tra gruppi e all'interno dei gruppi. Ciò significa soprattutto che i social network hanno un valore associato al capitale sociale e che non sono sempre dannosi come si pensava in precedenza⁴. La guida allo studio di Management (s.d.) sottolinea che l'impatto principale dei siti di social network sul capitale sociale può essere racchiuso nel fatto che essi hanno reso più facile per le persone raccogliere informazioni l'una sull'altra e stabilire una relazione rilevante tra di loro⁵. Durante questa sessione i partecipanti avranno la possibilità di conoscere l'impatto dei siti di social network sul capitale sociale attraverso attività pratiche e di discutere ulteriormente la loro relazione con le attività sociali di anziani e adulti con disabilità.

Finalità della sessione: Valutare l'impatto dei siti di social network sul capitale sociale e discutere questo fenomeno per l'ISD di anziani e adulti con disabilità.

Obiettivi:

- Utilizzare attività pratiche per mostrare l'impatto dei social network sul capitale sociale;
- Imparare a conoscere il capitale sociale e i suoi elementi chiave;
- Discutere dell'impatto dei social network sul capitale sociale per l'ISD di anziani e adulti con disabilità.

Competenze affrontate:

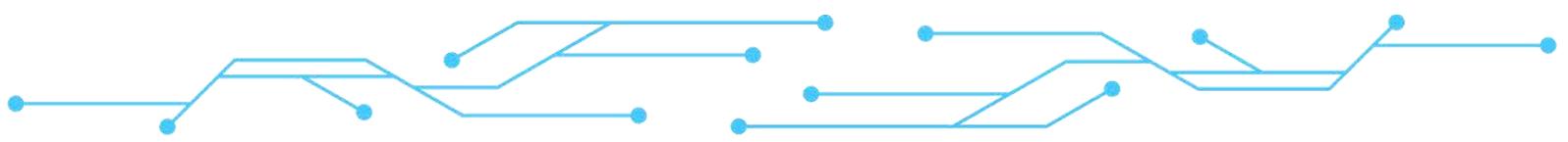
- Comunicazione e collaborazione;
- Competenza digitale;
- Competenze di cittadinanza;
- Capacità analitiche;
- Pensiero creativo e critico;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Competenza multilinguistica;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento.

Metodologia e metodi:

- Lavoro in piccoli gruppi – creazione di un post su un social network;

⁴ What is Social Capital ? - Meaning, Barriers and its Application. (s.d.). <https://www.managementstudyguide.com/social-capital.htm>

⁵ Impact of Social Networking Sites on Social Capital. (s.d.). <https://www.managementstudyguide.com/social-networking-sites-and-social-capital.htm>

- 
- votazione;
 - Auto-riflessione;
 - Brainstorming silenzioso;
 - Presentazioni/Pubblicazioni sui social media;
 - Discussione.

Flusso della sessione:

I. Lavoro in piccoli gruppi – creazione di un post sui social network (40 minuti)

Il formatore divide i partecipanti in 5 piccoli gruppi. Viene chiesto loro di utilizzare i successivi 40 minuti per creare un post sui social network che indichi la promozione di una causa, di un prodotto o di un elemento a loro scelta. Possono utilizzare qualsiasi spazio della sede o all'aperto per svolgere questo compito e, una volta terminato, pubblicarlo nel gruppo di social media creato per questo corso di formazione.

II. Verifica dei post e processo di votazione (20 minuti)

I partecipanti si uniscono alla plenaria dopo il lavoro di gruppo. Il formatore invita tutti a sedersi mentre si esaminano i post pubblicati nel gruppo. Poi, il formatore apre una sessione di votazione in cui tutti i partecipanti sono invitati a votare scrivendo su un foglietto quale post è piaciuto loro maggiormente. La votazione è anonima e dura 15 minuti. Ognuno deve piegare il proprio foglio e metterlo in una piccola scatola.

III. Auto-riflessione e annuncio del vincitore (10 minuti)

Al termine della votazione, i formatori utilizzano i minuti successivi per contare tutti i voti. Mentre questo avviene, invitano i partecipanti a fare un'auto-riflessione su quali elementi hanno apprezzato nel post che hanno votato. L'intero processo dura 10 minuti e infine i formatori annunciano il vincitore. Al vincitore viene consegnato un piccolo regalo.

IV. Brainstorming silenzioso: 5 elementi del capitale sociale (40 minuti)

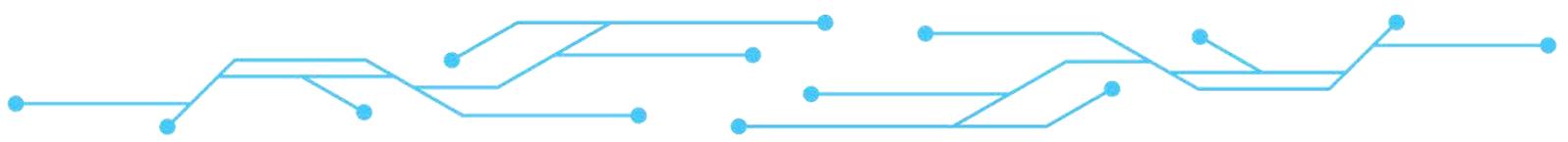
Il formatore presenta 5 fogli dalla lavagna a fogli mobili, ciascuno contenente uno dei seguenti titoli:

- Gruppi e Reti
- Fiducia e Solidarietà
- Azione collettiva e Cooperazione
- Coesione sociale e Inclusione
- Informazione e Comunicazione

Il formatore informa i partecipanti che questi sono elementi del capitale sociale. Invita quindi i partecipanti a utilizzare i 25 minuti successivi per un lavoro individuale o un brainstorming silenzioso e a contribuire a ciascuna lavagna a fogli mobili scrivendo la loro comprensione di questi titoli. Possono usare pennarelli, penne e matite o post-it diversi per svolgere questo compito e non sono autorizzati a parlare tra loro. Poi il formatore invita i partecipanti a unirsi ai gruppi dell'attività precedente e dà a ciascun gruppo uno dei fogli della lavagna a fogli mobili. I partecipanti utilizzano i 15 minuti successivi per leggere i contributi, strutturarli e preparare una breve presentazione sui rispettivi temi.

V. Presentazioni (40 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per la presentazione del loro lavoro. Il formatore assegna un tempo stimato di 5-7 minuti per la presentazione di ciascun gruppo. Dopo le presentazioni, il formatore sottolinea l'idea alla base delle attività e lascia tempo per domande e commenti.



VI. **Discussione (30 minuti)**

La sessione prosegue con una breve discussione dopo le presentazioni. Il formatore informa i partecipanti sui siti di social network e sul loro impatto sul capitale sociale e su come queste attività sono state collegate a questo argomento. Quindi apre la discussione ponendo le seguenti domande:

- Durante l'auto-riflessione vi siete resi conto di quali potrebbero essere gli elementi che vi influenzano quando decidete una determinata opzione?
- Quale può essere l'impatto dei siti di social network sul capitale sociale per l'ISD di anziani e adulti con disabilità?

I partecipanti condividono le loro opinioni mentre il formatore li guida nella discussione citando gli elementi del capitale sociale.

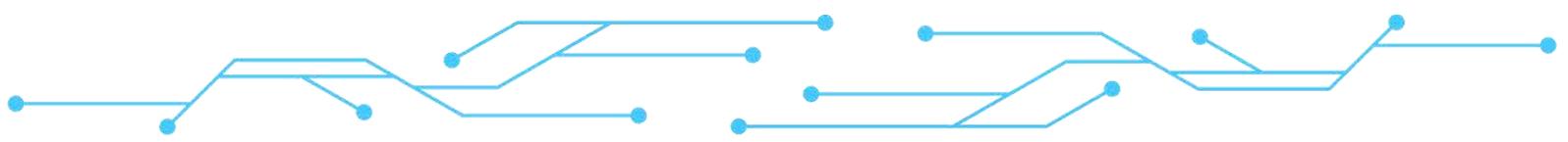
Materiali necessari: Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, materiali rilevanti per la creazione di un post sui social network, una piccola scatola per la votazione, un regalo per il vincitore.

Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- What is Social Capital ? - Meaning, Barriers and its Application. (s.d.).
<https://www.managementstudyguide.com/social-capital.htm>
- Impact of Social Networking Sites on Social Capital. (s.d.).
<https://www.managementstudyguide.com/social-networking-sites-and-social-capital.htm>

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- Il tempo a disposizione per l'attività dei post sui social network dovrebbe rimanere invariato. Per la parte di discussione il formatore può estendere il tempo nel caso in cui ci siano altre domande relative al capitale sociale o all'impatto dei siti di social network.



Sviluppare un marketing dei contenuti di qualità per l'ISD di anziani e adulti con disabilità

Titolo della Sessione: Sviluppare un marketing dei contenuti di qualità per l'ISD di anziani e adulti con disabilità

Durata: 180 minuti

Contesto:

Dopo aver trattato gli argomenti relativi ai social network, il programma si concentra sull'aspetto del marketing e sulla sua importanza per l'ISD di anziani e adulti con disabilità. Il marketing dei contenuti è lo sviluppo e la distribuzione di contenuti utili e rilevanti (blog, newsletter, libri bianchi, post sui social media, e-mail, video e simili) a clienti attuali e potenziali. Quando è realizzato correttamente, questo contenuto trasmette competenza e fa capire che un'azienda dà valore alle persone a cui vende⁶. Si tratta di un fattore molto importante nelle attività imprenditoriali ed è strettamente legato al branding, ai social media e al raggiungimento del pubblico. Questa sessione è pensata per fornire ai partecipanti informazioni rilevanti sul concetto di marketing dei contenuti, sui suoi benefici, sul processo e sullo sviluppo della strategia. Inoltre, i partecipanti avranno la possibilità di sviluppare nuove strategie per l'ISD in base alle conoscenze acquisite in questa sessione.

Finalità della sessione: Apprendere il concetto di marketing dei contenuti e creare uno spazio per progettare una strategia di marketing dei contenuti per l'ISD di anziani e adulti con disabilità.

Obiettivi:

- Conoscere il concetto di marketing dei contenuti;
- Esplorare le strategie e i processi di marketing dei contenuti;
- Progettare una strategia di marketing dei contenuti per l'ISD di anziani e adulti con disabilità.

Competenze affrontate:

- Comunicazione e collaborazione;
- Competenza digitale;
- Competenze di cittadinanza;
- Capacità analitiche;
- Pensiero creativo e critico;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Competenza multilinguistica;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento.

Metodologia e metodi:

- Input teorico;
- Lavoro in piccoli gruppi: progettazione di una strategia di marketing dei contenuti per l'ISD;
- Presentazioni e discussione.

Flusso della sessione:

⁶ What is Content Marketing? Content Marketing Definition. (s.d.). [Video]. Mailchimp. <https://mailchimp.com/marketing-glossary/content-marketing/>



I. Input teorico sul marketing dei contenuti (30 minuti)

Il formatore introduce ai partecipanti l'argomento della sessione. Ha preparato una presentazione relativa al concetto di marketing dei contenuti e alla sua applicazione pratica. La presentazione consiste nei seguenti punti:

- Cos'è il marketing dei contenuti?
- Vantaggi del marketing dei contenuti per l'ISD.
- Esempi di marketing dei contenuti: blog, e-mail, social media, video, newsletter, libro bianco.
- Il processo di sviluppo di una strategia di marketing dei contenuti.

II. Lavoro in piccoli gruppi – progettazione di una strategia di marketing dei contenuti per l'ISD (100 minuti)

Il formatore divide i partecipanti in 4 piccoli gruppi. Viene chiesto loro di utilizzare i successivi 40 minuti per progettare una strategia di marketing dei contenuti per l'ISD di anziani e adulti con disabilità sulla base dei seguenti tipi/esempi: blog, e-mail, social media, video, newsletter, libro bianco. Possono utilizzare qualsiasi spazio della sede o all'aperto per svolgere questo compito e, una volta terminato, prepararsi per una breve presentazione in plenaria.

III. Presentazioni (50 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per la presentazione del loro lavoro. Il formatore indica un tempo stimato di 5-7 minuti per la presentazione di ciascun gruppo. Dopo ogni presentazione, si svolge una breve sessione di domande e risposte, rispettando il tempo previsto per questa parte della sessione.

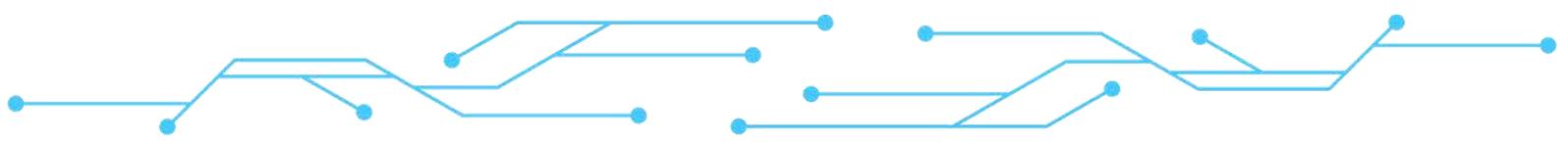
Materiali necessari: Fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, connessione internet.

Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- What is Content Marketing? Content Marketing Definition. (s.d.). [Video]. Mailchimp. <https://mailchimp.com/marketing-glossary/content-marketing/>

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- Il formatore può dedicare più tempo allo sviluppo di piani di marketing dei contenuti per i partecipanti. Questo compito si traduce in un prodotto tangibile che i partecipanti possono utilizzare nel lavoro futuro con anziani e adulti con disabilità ed è quindi necessario prevedere una certa flessibilità in termini di tempo.



Monetizzazione nell'ISD e Crowdfunding

Titolo della Sessione: Monetizzazione nell'ISD e Crowdfunding

Durata: 180 minuti

Contesto:

Il termine *monetizzazione* si riferisce al processo di trasformazione di un elemento non generatore di reddito in denaro. In molti casi, la monetizzazione si rivolge a nuovi metodi per creare reddito da nuove fonti, come l'inserimento di entrate pubblicitarie all'interno dei video dei social media per pagare i creatori di contenuti⁷. Esistono diversi modi in cui le aziende o le entità sociali possono monetizzare. Questa sessione introduce i partecipanti alle diverse strategie di monetizzazione, ai contenuti teorici sul concetto di monetizzazione e all'introduzione del crowdfunding come metodo di raccolta fondi. Il crowdfunding è spesso utilizzato dalle start-up o dalle imprese in crescita come mezzo per accedere a fondi alternativi. È un modo innovativo di reperire fondi per nuovi progetti, imprese o idee. Può anche essere un modo per coltivare una comunità intorno alla propria offerta. Sfruttando il potere della comunità online, si possono ottenere utili informazioni di mercato e l'accesso a nuovi clienti⁸. I partecipanti avranno la possibilità di esplorare diverse informazioni e strumenti relativi alla monetizzazione e al crowdfunding nell'imprenditoria sociale digitale attraverso diverse attività interattive e discussioni.

Finalità della sessione: Approfondire la monetizzazione e le migliori strategie utilizzate nell'ISD, nonché esplorare il concetto di crowdfunding e le piattaforme più utilizzate per i progetti sociali.

Obiettivi:

- Conoscere il concetto di monetizzazione e la sua efficacia nell'ISD;
- Esplorare diverse strategie di monetizzazione e suggerimenti per l'imprenditoria sociale;
- Comprendere il crowdfunding come concetto e metodo innovativo per la raccolta di fondi;
- Esplorare le piattaforme di crowdfunding più utilizzate per l'ISD.

Competenze affrontate:

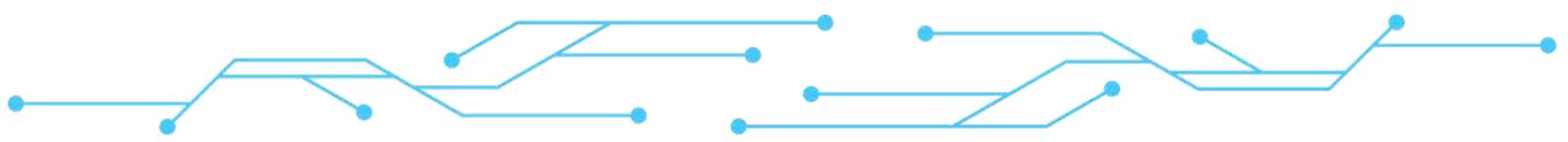
- Gestione finanziaria;
- Competenza digitale;
- Competenze di cittadinanza;
- Capacità analitiche;
- Pensiero creativo e critico;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Competenze personali, sociali e di apprendimento.

Metodologia e metodi:

- Input teorico;
- Discussione di gruppo;
- Brainstorming;
- Proiezione di video;
- Lavoro in piccoli gruppi – esplorazione di piattaforme di crowdfunding per l'ISD;

⁷ Monetize: What It Means, How It Works, Types, and Examples. (2022, 11 Febbraio). Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/m/monetize.asp>

⁸ Crowdfunding explained. (s.d.). Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs. https://single-market-economy.ec.europa.eu/access-finance/guide-crowdfunding/what-crowdfunding/crowdfunding-explained_en

- 
- Presentazioni.

Flusso della sessione:

I. Input teorico – strategie e suggerimenti per monetizzare (30 minuti)

Il formatore introduce ai partecipanti la sessione e l'argomento. Il formatore ha preparato una presentazione relativa alla monetizzazione e alle strategie di monetizzazione. La presentazione consiste nei seguenti contenuti:

- Cos'è la monetizzazione?
- Monetizzazione per i progetti sociali
- 10 strategie per monetizzare nelle imprese sociali
- 5 consigli per costruire e far crescere un'impresa sociale

II. Discussione di gruppo – strategie di monetizzazione più comuni nelle imprese sociali locali/europee (20 minuti)

Il formatore apre una sessione di discussione ponendo ai partecipanti la seguente domanda:

- Sulla base della presentazione teorica fornita nella sessione e delle vostre esperienze personali, quali ritenete siano le strategie di monetizzazione più comuni nelle imprese sociali locali/europee (digitali)?

I partecipanti condividono le loro opinioni. La discussione dura circa 20 minuti.

III. Brainstorming: cos'è il crowdfunding? (15 minuti)

Dopo la sessione di discussione, il formatore scrive la parola Crowdfunding su una lavagna a fogli mobili e chiede ai partecipanti quale sia la loro comprensione di questo termine. I partecipanti hanno 15 minuti per condividere le loro idee mentre il formatore scrive le parole chiave intorno al termine sulla lavagna a fogli mobili.

IV. Proiezione del video: trasformare la propria idea in realtà attraverso il crowdfunding (35 minuti)

Il formatore proietta un video TED Talk di Simon Walker, uno dei coach di crowdfunding più prolifici del Regno Unito. Il video parla dell'impatto del crowdfunding come metodo di raccolta fondi. Il video dura circa 16 minuti. Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=hIO0KH9JfsE>

Dopo la proiezione del video, i partecipanti sono invitati a condividere le loro impressioni sul video e le loro opinioni sul metodo del crowdfunding. Questa parte dura circa 20 minuti.

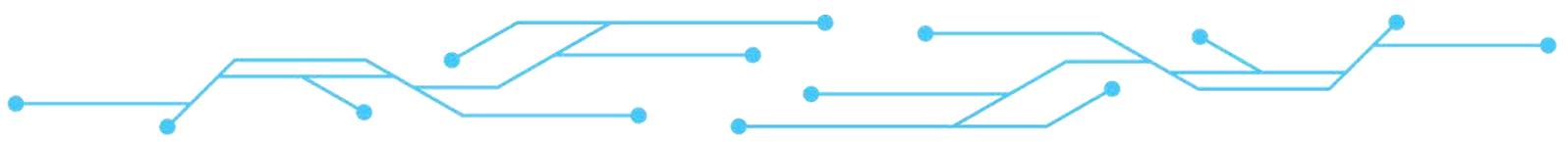
V. Lavoro in piccoli gruppi: esplorazione delle piattaforme di crowdfunding per l'ISD (40 minuti)

I partecipanti sono divisi in 5 piccoli gruppi. A ogni gruppo viene assegnata una determinata piattaforma di crowdfunding da controllare e ciascun gruppo deve preparare una presentazione su di essa e sulla sua applicazione, nonché sui suoi peculiari vantaggi/valori. I partecipanti hanno a disposizione 40 minuti per completare questo compito e preparare la presentazione. Le piattaforme che i gruppi devono esplorare sono:

- Indiegogo: <https://www.indiegogo.com/>
- Chuffed: <https://www.chuffed.org/us>
- Mightycause: <https://www.mightycause.com/>
- UpEffect: <https://www.theupeffect.com/>
- Propelx: <https://www.propelx.com/>

VI. Presentazioni (40 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per la presentazione del loro lavoro. Il formatore indica un tempo stimato di 5-7 minuti per la presentazione di ciascun gruppo. Dopo ogni presentazione, si

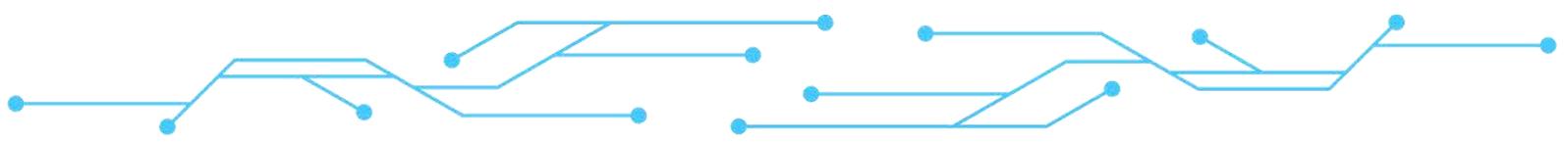


svolge una breve sessione di domande e risposte, rispettando il tempo previsto per questa parte della sessione.

Materiali necessari: fogli A4 e A3, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, altoparlanti per il video, connessione internet.

Documenti di riferimento e ulteriori letture:

- Monetize: What It Means, How It Works, Types, and Examples. (2022, 11 Febbraio). Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/m/monetize.asp>
- Social Sector Network. (2020, 29 Dicembre). Social Enterprise Business Models: 10 Revenue Strategies. <https://socialsectornetwork.com/social-enterprise-business-models-10-revenue-strategies/>
- How to monetize a social business without losing the human element. (s.d.). Wamda. <https://www.wamda.com/2015/02/monetize-social-business-losing-human-element>
- Crowdfunding explained. (s.d.). Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs. https://single-market-economy.ec.europa.eu/access-finance/guide-crowdfunding/what-crowdfunding/crowdfunding-explained_en
- Bouronikos, V. (2022, 8 Giugno). 5 Best Social Entrepreneurship Crowdfunding Platforms in 2021. Institute of Entrepreneurship Development. <https://ied.eu/blog/social-entrepreneurship-crowdfunding-platforms/>
- The 6 Best Crowdfunding Platforms of 2023. (2022, 29 Dicembre). Investopedia. <https://www.investopedia.com/best-crowdfunding-platforms-5079933>
- TEDx Talks. (2017, 18 Maggio). Why Crowdfund? To Make Your Idea A Reality | Simon Walker | TEDxStPeterPort [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hIOOKH9JfsE>



Sviluppo di nuovi workshop per il supporto di anziani e adulti con disabilità nell'ISD – I & II

Titolo della Sessione: Sviluppo di nuovi workshop per il supporto di anziani e adulti con disabilità nell'ISD – I & II

Durata: 140+220 minuti

Contesto:

Dopo aver affrontato diversi elementi e aspetti che mirano a mettere gli educatori di adulti in condizione di incoraggiare l'avvio dell'imprenditoria sociale digitale tra anziani e adulti con disabilità, il programma si concentra nel dare loro lo spazio per collegare ciò che hanno appreso con workshop pratici per il loro gruppo target a livello locale. In questa sessione i partecipanti hanno l'opportunità di lavorare nei loro team nazionali per sviluppare nuovi workshop per sostenere anziani e adulti con disabilità nell'ISD. I partecipanti riceveranno il supporto e l'assistenza necessari e avranno la possibilità di presentare i loro workshop e di ricevere un feedback dettagliato dai formatori.

Finalità della sessione: Sviluppare e presentare nuovi workshop per sostenere anziani e adulti con disabilità nell'imprenditoria sociale digitale e creare uno spazio per il feedback.

Obiettivi:

- Riflettere sul ruolo degli educatori nell'educazione di anziani e adulti con disabilità nell'ISD;
- Sviluppare nuovi workshop che mirano a potenziare gli anziani e gli adulti con disabilità nell'ISD;
- Dare spazio a presentazioni e feedback sui workshop sviluppati.

Competenze affrontate:

- Competenze di cittadinanza;
- Competenza imprenditoriale;
- Comunicazione;
- Competenze sociali e civiche;
- Lavoro di squadra;
- Capacità di presentazione;
- Capacità analitiche;
- Gestione del tempo;
- Competenze di risoluzione dei problemi.

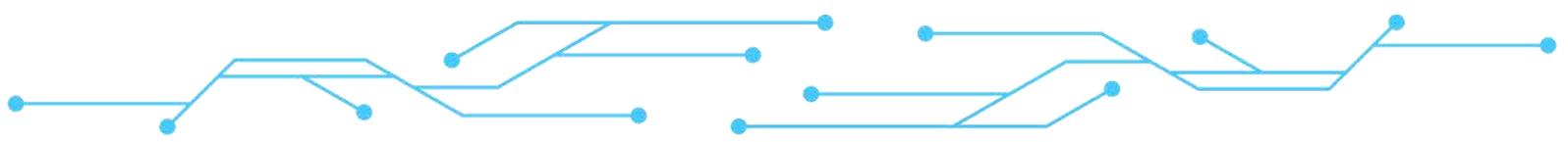
Metodologia e metodi:

- Lavoro in piccoli gruppi – squadre nazionali;
- Presentazioni, discussione e feedback.

Flusso della sessione:

I. Introduzione al lavoro e al modello di Schema della Sessione di Formazione (SSF) per lo sviluppo del workshop (20 minuti)

In questa sessione i partecipanti metteranno in pratica le conoscenze e gli apprendimenti acquisiti. Il formatore spiega che lavoreranno in gruppi nazionali per sviluppare nuovi workshop per sostenere



anziani e adulti con disabilità nell'imprenditoria sociale digitale. Possono utilizzare un argomento/aspetto specifico da trattare, oltre a quelli trattati durante il programma. Poi, il formatore presenta il modello di schema della sessione (SSF) che i partecipanti devono utilizzare per strutturare il loro workshop e per avere una traccia scritta del lavoro. Questo viene condiviso via e-mail e i partecipanti devono, in seguito, inviare il modulo compilato.

II. Lavoro in piccoli gruppi - sviluppo dei workshop (100 minuti)

I partecipanti si uniscono ai loro gruppi nazionali e iniziano a lavorare sullo sviluppo dei workshop. Hanno a disposizione 100 minuti per definire le prime basi del loro lavoro e poi partecipare a una breve sessione di verifica per aggiornare il formatore sui progressi. Per la sessione di verifica devono aver definito lo scopo, gli obiettivi e potenzialmente i metodi dei workshop.

III. Verifica (20 minuti)

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per una breve sessione di verifica. Il formatore chiede a ogni gruppo di avere un rappresentante che condivida i progressi fatti e, se necessario, dà suggerimenti a ogni gruppo per perfezionare il proprio lavoro.

IV. Proseguimento del lavoro in piccoli gruppi - sviluppo dei workshop (120 minuti)

I partecipanti continuano il lavoro di gruppo incorporando i suggerimenti dati dal formatore durante la sessione di verifica. Continuano a lavorare sullo sviluppo del workshop per altre 2 ore e si preparano per le loro brevi presentazioni.

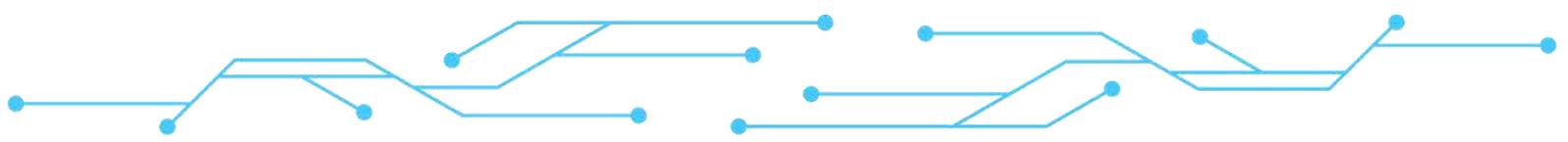
V. Presentazioni, feedback e discussione (100 minuti)

I gruppi si riuniscono in plenaria per presentare i loro workshop. Ogni gruppo ha circa 10 minuti per presentare il proprio lavoro, seguito da una sessione di domande e risposte e da un feedback dettagliato sul lavoro svolto. Ogni gruppo riceve un feedback personalizzato e la sessione si chiude con una breve discussione sulle impressioni di questo processo di lavoro.

Materiali necessari: fogli A4 e A3, documento SSF preparato da condividere con i partecipanti, fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, forbici, matite e penne, pennarelli, colori, computer portatile, proiettore, connessione internet.

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- I formatori dovrebbero essere disponibili nella sala di lavoro per un eventuale supporto, per osservare i progressi del lavoro e di tanto in tanto controllare se i gruppi hanno bisogno di ulteriore sostegno.



Valutazione e conclusione

Titolo della Sessione: Valutazione e conclusione

Durata: 90 minuti

Contesto:

La valutazione del corso di formazione è la sessione finale del programma. In questa sessione i partecipanti hanno l'opportunità di riflettere sull'intero programma e di valutarlo, tenendo in considerazione anche le aspettative, i timori e i contributi stabiliti nella prima giornata di lavoro. Inoltre, in questa sessione si svolgono diverse attività che assicurano la valutazione complessiva delle prestazioni dei formatori, dei metodi e delle metodologie utilizzate, dell'energia del gruppo, del supporto degli organizzatori e così via. Questa sessione è molto importante anche per gli organizzatori e i formatori, poiché fornisce loro feedback e suggerimenti su come migliorare il loro lavoro nei progetti futuri.

Finalità della sessione: Creare uno spazio per la riflessione e la valutazione del corso di formazione e dell'esperienza di apprendimento.

Obiettivi:

- Riflettere sulle aspettative, i timori e i contributi stabiliti nella prima giornata di lavoro;
- Valutare il programma del corso di formazione e l'apprendimento acquisito;
- Valutare i metodi utilizzati e le prestazioni dei formatori;
- Riflettere e condividere le impressioni sull'organizzazione complessiva del corso di formazione e sulle esperienze acquisite.

Competenze affrontate:

- Comunicazione e collaborazione;
- Competenza di alfabetizzazione;
- Competenze di cittadinanza;
- Competenza digitale;
- Analisi e riflessione;
- Espressione creativa.

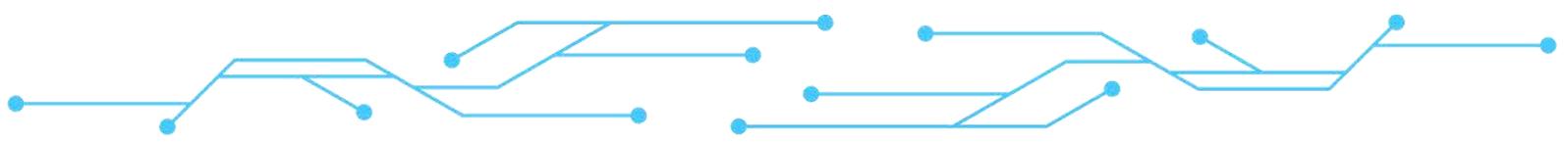
Metodologia e metodi:

- Auto-riflessione su aspettative, timori e contributi;
- Valutazione del gruppo;
- Modulo di valutazione scritto;
- Valutazione verbale.

Flusso della sessione:

I. Auto-riflessione su aspettative, timori e contributi (15 minuti)

La sessione inizia con un'attività di riflessione individuale sulle aspettative, le paure e i contributi stabiliti nel primo giorno di lavoro. Il formatore porta i fogli della lavagna a fogli mobili con le note adesive del primo giorno e chiede ai partecipanti di trovare il loro foglio per ogni lavagna (aspettative, paure, contributi). Quando lo trovano, devono rimuovere il foglio dalla lavagna a fogli mobili nel caso in cui le loro aspettative siano state soddisfatte, le loro paure non siano state rilevanti



per l'esperienza complessiva e i loro contributi siano stati realizzati. Se invece questi aspetti sono ancora rilevanti, lasciano il foglio sulla lavagna a fogli mobili. Si procede a ulteriori discussioni nel caso in cui i partecipanti vogliano condividere.

II. Riflessione di gruppo sull'apprendimento e sulle fasi successive (25 minuti)

L'attività di valutazione successiva riguarda il processo di apprendimento complessivo. Ci sono 4 fogli della lavagna a fogli mobili con illustrazioni o oggetti disegnati sul momento a forma di frigorifero, forno, lavatrice e cestino. Il formatore invita i partecipanti a utilizzare dei foglietti adesivi per scrivere la loro valutazione e posizzarli su ogni oggetto/foglio utilizzando le seguenti domande come istruzioni:

- Cosa c'è nel frigorifero (strumenti, pensieri, idee che non saranno utilizzati nel futuro prossimo, ma che sono utili per le fasi successive)?
- Cosa c'è nel forno (strumenti, pensieri, idee che verranno utilizzati subito dopo l'arrivo a casa)?
- Cosa va messo in lavatrice? (Strumenti, pensieri, idee che devono cambiare un po' per adattarsi al mio stile di lavoro e alle mie esigenze)?
- Cosa va buttato nella spazzatura (strumenti, pensieri, idee che non hanno valore e rilevanza per me e per il mio lavoro)?

I partecipanti impiegano 15 minuti per svolgere questo esercizio e poi il formatore si sofferma brevemente su ogni oggetto/foglio per leggere alcune delle valutazioni, garantendo l'anonimato.

III. Valutazione scritta (20 minuti)

La valutazione scritta è una delle attività più importanti di questa sessione, poiché consente ai partecipanti di dare una valutazione approfondita sui seguenti aspetti: obiettivi di apprendimento, valutazione delle prestazioni dei formatori e dei metodi utilizzati, valutazione del team dell'organizzazione, della logistica e dell'alloggio, nonché dell'energia del gruppo. I formatori hanno preparato un modulo di valutazione utilizzando strumenti digitali e lo condividono tramite e-mail o gruppi di social media. I partecipanti hanno a disposizione 20 minuti per effettuare la valutazione.

IV. Valutazione verbale (30 minuti)

L'attività finale di valutazione è il giro di parola per la valutazione verbale. Il formatore invita tutti i partecipanti in plenaria a condividere brevemente le loro impressioni sul programma e sull'esperienza generale durante il corso di formazione. Dopo che tutti hanno condiviso le loro impressioni, i formatori sono gli ultimi ad aggiungere qualcosa e a chiudere ufficialmente il corso di formazione.

Materiali necessari: fogli per lavagna a fogli mobili, post-it, matite e penne, pennarelli, dispositivi digitali per la valutazione scritta (nel caso in cui alcuni partecipanti non possano usare il telefono), connessione a internet.

Raccomandazioni per i futuri formatori che intendono replicare questa sessione:

- Gli organizzatori dovrebbero preparare in anticipo il modulo di valutazione digitale scritto e testare se funziona o meno. Dovrebbero essere in grado di assistere/fornire ai partecipanti un dispositivo digitale nel caso in cui qualcuno ne abbia bisogno.

Outreach Hannover e.V., Germany



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agencia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.