



## ASSOCIAZIONE KOINOKALO APS Progetto” DIGITAL LIFE”

Associazione Koinokalo Aps, Ente del Terzo Settore registrata dal 2014 con sede legale a Portici (NA) in Vi a A. Diaz 114 8005 CF 95200350635 - Legale rappresentante Giovanni Erra nato a Napoli il 25/09/1964 C.F. RREGNN64P25F839C

Progetto “*Digital life*” volto alla formazione personale delle casalinghe e dei casalinghi a cura del Dipartimento per le Pari Opportunità della Presidenza del Consiglio dei Ministri (<https://www.pariopportunita.gov.it/it/news-e-media/news/archivio/avviso-formazione-personale-delle-casalinghe-e-dei-casalinghi/>)

### **Descrizione del progetto**

Il progetto “*Digital Life*” ha l’obiettivo di trasferire le corrette competenze digitali ai destinatari designati, per consentire loro una piena integrazione delle attività quotidiane in virtù della vastità degli strumenti che il mondo digitale offre.

L’ecosistema digitale è oramai parte integrante della vita quotidiana di tutti i giorni: relazioni sociali, informazione, conoscenza, lavoro, opportunità e apprendimento sono solo alcuni dei molteplici fini ai quali il mondo digitale è legato. Non a caso la pandemia ne ha evidenziato l’importanza, ma allo stesso tempo ha mostrato quei limiti legati alle conoscenze, alle competenze ma anche alla consapevolezza della necessità di un corretto uso di questi strumenti. Tali limiti possono rappresentare un enorme gap nell’accesso alle normali attività di vita quotidiana, portando ad un graduale allontanamento dall’impiego delle stesse e avere, come conseguenza diretta ed immediata, la preclusione al mondo lavorativo che mai come ora è improntato al digitale.

### **Obiettivi**

Il progetto “*Digital Life*” vuole soddisfare le richieste formative per gli ambiti previsti dal bando all’art. 2.2 all’interno di un percorso che consenta ai partecipanti l’acquisizione non solo delle competenze tecniche ma, soprattutto, la maturazione di una consapevolezza che un adeguato livello di conoscenza dell’uso del digitale offre.

Il progetto sarà proposto e realizzato, come un percorso partecipativo e competitivo, utilizzando gli schemi della *gamification*, capaci di far vivere l’esperienza formativa come un processo di crescita interiore oltre che tecnica. In quest’ottica, gli ambiti formativi che verranno proposti e di seguito descritti, andranno inseriti in un percorso che i partecipanti dovranno compiere gradualmente attraverso delle sfide, simulando potenziali situazioni che potrebbero riscontrare nella quotidianità.

Durante l’intero percorso formativo, i partecipanti verranno coinvolti all’interno di una community attraverso metodiche e strumenti noti nel mondo social. Gli attori coinvolti all’interno della community saranno i partecipanti del progetto, i formatori, i tutor e il personale dedicato all’organizzazione dei servizi di tutoraggio.

L’obiettivo è la creazione di un clima di aggregazione con comunicazioni frequenti sia tra i partecipanti stessi, sia tramite l’intero pool di attori coinvolti. Le modalità si potranno realizzare sia a livello collettivo, sia circoscritte ai singoli gruppi tematici che verranno creati. Si ritiene che questo modello di comunicazione, all’interno della community dei partecipanti, permetterà a tutti di rimanere costantemente in contatto, coinvolti ed informati.



## ASSOCIAZIONE KOINOKALO APS Progetto” DIGITAL LIFE”

Per coinvolgimento s'intende "non limitarsi alle attività di base" ma stabilire una connessione più profonda, radicata. La partecipazione collettiva ad un percorso formativo accomuna le persone nei valori e negli obiettivi, consolidando l'entusiasmo alla condivisione delle esperienze.

I partecipanti al progetto avranno l'opportunità di poter scegliere al meglio il percorso formativo che più desiderano in virtù delle loro esigenze. L'idea è che le persone coinvolte possano sentirsi a loro agio, non solo per apprendere nuove competenze, ma anche per migliorare, implementare e sperimentare quelle già acquisite. Il supporto che verrà offerto loro servirà a guidarli nei percorsi, ricevere continui feedback sulle loro prestazioni e sapere a chi rivolgersi quando si avrà bisogno di assistenza.

Il focus principale sarà la comunicazione, che ha come scopo di fondo il coinvolgimento. La piattaforma social permetterà di raggiungere i partecipanti in modo rapido supportandoli con ampia disponibilità cercando di dissipare eventuali dubbi e/o incertezze, condizioni fondamentali per creare il giusto clima di partecipazione, consentendo ai corsisti di accedere rapidamente ai feedback dei formatori per il raggiungimento degli obiettivi preposti.

Siamo convinti che solo l'insieme di queste condizioni potranno portare al raggiungimento della piena consapevolezza del valore della conoscenza digitale guidando i partecipanti verso i percorsi formativi per trarne il massimo vantaggio didattico.

Particolare significato verrà dato al concetto di "responsabilità" che si intende veicolare all'interno di questo progetto. *La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale.* Solo in parte è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche: imparare ad utilizzare software fondamentali quali fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigazione in rete e molto altro sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia acquisire tali abilità tecniche non basta. La maggior parte della competenza è radicata all'interno di strumenti valutativi che non si gestiscono a caso. Infatti saper cercare, selezionare, scegliere, valutare i contenuti e le informazioni in rete è nella responsabilità dell'uso dei mezzi, per non nuocere a sé stessi e agli altri. La multimedialità non a caso rappresenta un elemento costituente e trasversale di tutte le discipline.

Per questo motivo il progetto è articolato in diverse attività formative in grado di integrare la metodica tradizionale con percorsi innovativi: oltre al percorso classico di formazione sincrona con tradizionali strumenti di verifica, introdurremo delle innovazioni metodologiche basate sull'uso di tecniche di gioco e strumenti progettati ad *hoc* insieme a strumenti che riproducono le dinamiche comunicative e coinvolgenti dei social, ma riservati esclusivamente al percorso didattico.

### **Metodologie**

L'esperienza della pandemia e l'uso massiccio delle attività formative online hanno evidenziato dei vantaggi che indicativamente saranno sfruttati anche in futuro, ma allo stesso tempo hanno anche mostrato i limiti di una formazione generica che tende a replicare modelli didattici in presenza.

Da qui l'esigenza di concentrare gli appuntamenti sincroni online, di aumentare la fruibilità di servizi *on demand* e di integrare i percorsi formativi con esperienze ludiche ed esperienze di coinvolgimento su reti social.

Pertanto, avremo le seguenti attività che saranno integrate tra loro:

- **Erogazione dei corsi pianificati mediante eventi sincroni** (*webinar*) basati sulla metodica tradizionale al cui interno ci sarà la parte di spiegazione docente-studenti e la parte laboratoriale collaborativa dove si faranno esercitazioni su tematiche reali.



## ASSOCIAZIONE KOINOKALO APS Progetto” DIGITAL LIFE”

- **Erogazione di momenti formativi tematici on demand**, ovvero appuntamenti dedicati a specifici argomenti di dettaglio di breve durata. Questi eventi saranno prenotabili e pianificabili dagli utenti stessi su una piattaforma, sulla base delle loro esigenze temporali.
- **Erogazione di attività di supporto o tutoraggio**, ovvero prenotazioni di intervento presso sportelli digitali per risolvere o affrontare tematiche di dettaglio di varia natura a seconda delle esigenze dell’utente.
- **Attività di gioco per ogni ambito formativo mediante tecnologie multimediali**. Un percorso ludico sincronizzato con le attività dei corsi da svolgere nell’ambito della metodologia del *role playing*. Mappe grafiche da completare, sfide basate su *Escape Room*, quiz o altre sfide ludiche. Il tutto simulando situazioni reali e misurando le competenze di volta in volta acquisite. I punti, le classifiche, i bonus ed altre dinamiche dei giochi di ruolo andranno a misurare costantemente le competenze acquisite e, per coloro che non dovessero raggiungere determinati livelli, l’invito a richiedere degli interventi di approfondimento mediante gli eventi *on demand*.
- **Coinvolgimento collettivo, comunicazioni rapide, presenza ed assistenza costante**. Questa attività sarà l’anello di congiunzione con le altre fasi del percorso. Si tratta di utilizzare una applicazione che replica in tutto e per tutto le dinamiche del social per eccellenza che è *Facebook*. Utilizzeremo un App di social network destinata solo ed esclusivamente a tutti gli iscritti al progetto. I partecipanti saranno coadiuvati dalla squadra di formatori e dal gruppo organizzativo del progetto. In questo modo ogni contatto, ogni esigenza, osservazione o comunicazione avverrà quasi in tempo reale. Inoltre, un’adeguata attività di animazione provvederà a stimolare costantemente i partecipanti sulle tematiche oggetto del percorso formativo. Ad esempio, la pubblicazione di notizie di attualità in tema con gli argomenti studiati o la sollecitazione di sfide tra i partecipanti sulla piattaforma di *gaming*.

Con questo piano didattico i partecipanti saranno immersi in maniera rilevante nell’esperienza formativa, acquisendo quella giusta informazione sulle tematiche digitali ma al tempo stesso vivendo le attività non come un normale corso di formazione ma come una esperienza di vita collettiva arricchita da momenti formativi, ludici e informativi.

### ***Sistema di Valutazione***

Il sistema di valutazione dei bisogni formativi prevede, oltre alle fasi standard di inizio e fine corso, anche dei momenti di verifica *in itinere*, durante le attività formative.

Nella fase di accoglienza, a tutti coloro che avranno mostrato interesse a partecipare al progetto sarà somministrata una intervista diretta allo scopo di valutare i reali bisogni formativi di cui necessitano. Di qui verrà redatta una scheda di competenze che riporterà un riepilogo degli ambiti con relative valutazioni che ognuno potrà consultare sul proprio profilo di iscrizione in modo da poter vedere e valutare gli argomenti che necessitano di un approfondimento specifico.

### ***Modalità di erogazione***

Il piano didattico della singola edizione sarà erogato garantendo almeno 4 ore di formazione sincrona per ogni ambito: ciascuna lezione avrà durata di 2 ore. Di conseguenza, ogni ambito prevedrà 2 lezioni.



## ASSOCIAZIONE KOINOKALO APS Progetto” DIGITAL LIFE”

Le lezioni saranno spalmate in un arco temporale di 10 settimane (intera durata della singola edizione). Nell’arco temporale delle 10 settimane, i partecipanti potranno anche usufruire, se richieste, delle ore di formazione *on demand* oppure di fruire della disponibilità dello sportello.

Pertanto, ci saranno settimane con due lezioni e settimane con una lezione. Questo per dare modo ai corsisti di integrarsi nel tessuto partecipativo del social network e di avere il tempo di misurarsi con i giochi previsti sulla piattaforma *di gaming* ed eventualmente usufruire di altre ore di formazione o di assistenza in base alle personali esigenze.

Grazie alla piattaforma eventi, verranno calendarizzati eventi di tutoraggio e disponibilità di sportello tali da coprire differenti fasce orarie. *Le attività di sportello e di formazione on demand saranno contabilizzate solo se effettivamente impegnate.* Il sistema di prenotazioni consentirà di organizzare al meglio le risorse del personale formativo, allocandole in maniera efficiente.

Qualora se ne ravvisi la necessità sarà anche possibile organizzare, nuove fasce orarie in modo da offrire la massima disponibilità e flessibilità ai partecipanti. La piattaforma consentirà anche di gestire specifici *slot temporali* all’interno di una determinata fascia oraria al fine di ottimizzare il tempo esclusivamente sulla base delle esigenze del richiedente.

Gli slot si possono regolare all’occorrenza, creando anche slot di soli 10 minuti. Mentre la prenotazione del docente *on demand* potrà essere max di 1 ora.

Nell’organizzazione degli eventi, laddove sarà possibile e compatibilmente con le esigenze formative, si potranno prevedere anche interventi di un docente esperto esterno con ancor più specifiche ed elevate competenze che potrebbero attrarre ancora di più i partecipanti. Tali eventi saranno calendarizzati ed evidenziati come eventi speciali prevedendo un evento per ciascun ambito didattico.

### ***Proposta didattica***

Partendo dalle indicazioni del bando vengono individuate 7 aree di competenza ed i relativi obiettivi. Andremo a definire le necessità formative e fornire esempi di applicazione. In ogni paragrafo saranno indicate le conoscenze minime di base da trasferire ai partecipanti al corso.

Di seguito l’elenco delle aree individuate:

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Creazione di contenuti digitali
- Comunicazione e collaborazione
- Risolvere i problemi
- Sicurezza digitale
- Servizi al cittadino
- Gestione domestica

Come previsto dal bando, tutti i percorsi formativi saranno destinati alle iscritte ed agli iscritti all’assicurazione obbligatoria di cui all’art. 7 della legge 3 dicembre 1999, n. 493 in possesso del certificato di iscrizione rilasciato da INAIL. Particolare attenzione verrà usata nella costruzione dei messaggi promozionali e, per tutte le persone interessate ma non in possesso dell’assicurazione, verrà previsto un percorso di tutoraggio per accompagnarle nella scelta assicurativa. Tutte le persone addette alla comunicazione ed all’accoglienza telefonica saranno adeguatamente edotte sull’argomento al fine di offrire la più completa informazione sull’argomento.