



IO1 Curriculum Open-AE



Internet.org



CENTRO STUDI
CITTÀ DI FOLIGNO

Colectic

Tecnologia per la
transformació social



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Acronimo del Progetto	Open-AE
Titolo del progetto	Promote Open Source Technologies in non-formal Adult Education
Risultato Intellettuale	IO1 Curriculum Open-AE
Titolo del prodotto	Open-AE Curriculum
Livello di Disseminazione	Pubblico
Versione	2.0
Data di consegna	04/06/2019
Parole chiave	Curriculum, Educazione degli Adulti, Tecnologie Aperte, OERs
Riassunto	Questo documento presenta l'organizzazione del corso da erogare nell'ambito del progetto Open-AE specificandone le diverse fasi, gli obiettivi e i risultati dell'apprendimento, il tipo di contenuti e le modalità di coinvolgimento dei partecipanti (Insegnanti e Formatori che lavorano nel campo dell'Educazione degli Adulti).
Autori	Associazione Centro Studi Città di Foligno con il contributo di tutti i partner
N° del progetto	2018-1-BE02-KA204-046848





Sommario

Riassunto	4
1. Quadro Metodologico.....	6
1.1. Il concetto del corso.....	6
1.2. Risultati principali dell'Analisi dei Fabbisogni Formativi	7
1.3. Importanza del miglioramento delle competenze digitali nell'educazione degli adulti	9
2. Organizzazione del corso	12
2.1. Attività di Tutoraggio	13
3. Struttura del corso.....	14
3.1. Il corso in modalità mista	14
3.1.1. I moduli Open-AE	14
3.2. Requisiti di partecipazione	17
3.3. Certificato di partecipazione	17





Riassunto

Il Curriculum Open-AE è prodotto nell'ambito del Progetto Open-AE, che ha lo scopo di promuovere le tecnologie open source nell'educazione non formale degli adulti per sostenere l'aggiornamento digitale sia degli educatori che dei discenti. Il suo scopo è quello di sviluppare la capacità delle organizzazioni di formazione non formale, come i centri di competenza digitale, nel fornire agli adulti una formazione di alta qualità e competenze digitali pertinenti, migliorando le competenze del personale sulle tecnologie open source. L'obiettivo del progetto è quello di migliorare l'insegnamento e le competenze digitali dei facilitatori digitali attraverso un corso modulare misto sulle tecnologie open source. Oltre alle fasi trasversali, ovvero Gestione, Disseminazione & Exploitation, Quality Assurance & Evaluation, la struttura centrale del progetto comprende una fase di ricerca per stabilire una base per lo sviluppo e la contestualizzazione del curriculum Open-AE, la creazione del Toolkit Open-AE, l'erogazione della formazione stessa e la produzione delle Linee Guida per la trasferibilità e l'ampliamento dei risultati.

Il Curriculum Open-AE è sviluppato all'interno dell'Output Intellettuale 1 "Curriculum Open-AE", specificamente dedicato alla produzione del Report di Analisi con elementi derivanti dalla ricerca nei quattro paesi partner (Belgio, Italia, Svizzera e Spagna), e rivolto al settore dell'Educazione non-formale degli adulti. Il Curriculum Open-AE è l'ultimo dei tre prodotti previsti all'interno dell'IO1 ed è propedeutico al secondo, il Toolkit Open-AE, in quanto delinea sia il programma di formazione che la metodologia da utilizzare.

Il primo capitolo di questo documento introduce i principi utilizzati per l'aggiornamento del curriculum e della metodologia del corso. Spiega anche il valore aggiunto della promozione della tecnologia open source nell'educazione degli adulti e l'uso degli OER nell'insegnamento.

Il secondo capitolo descrive principalmente l'organizzazione del programma di formazione e delinea il ruolo dei formatori e i loro compiti nelle diverse fasi del corso.



Il terzo capitolo presenta la struttura del corso e offre i dettagli delle varie componenti del percorso formativo (online, formazione in presenza e applicazione finale); introduce inoltre i criteri per selezionare i docenti e i formatori che vogliono beneficiare del corso blended.

Il Curriculum Open-AE è uno strumento utile per i partner in quanto definisce e delinea i principali passaggi legati al percorso formativo e aiuta a far progredire le loro attività con una portata chiara e istruzioni significative. Inoltre, è utile per i potenziali partecipanti al corso perché spiega come funziona la formazione, in termini di impegno, durata, contenuti. Infine, è rilevante per il pubblico più ampio in quanto spiega l'esperienza di concentrarsi su tecnologie e risorse aperte in modo strutturato.





1. Quadro Metodologico

Il progetto Open-AE "Promote Open Source Technologies in non-formal Adult Education", finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ dell'Unione Europea (Azione Chiave 2 - Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche) si rivolge direttamente ai formatori per adulti che lavorano nel settore della formazione non formale per rafforzare le abilità e le competenze digitali necessarie ai discenti adulti. Open-AE contribuisce allo sviluppo delle competenze dei facilitatori digitali per fornire ai discenti una formazione digitale di alta qualità. Sulla base dei risultati della ricerca sul campo e a tavolino in ogni paese partner, questo curriculum si basa sull'analisi delle offerte formative esistenti, delle risorse disponibili e delle tecnologie aperte da un lato e delle esigenze formative dei formatori che lavorano nel campo dell'educazione degli adulti dall'altro. Il Quadro Europeo per la Competenza Digitale degli Educatori (DigCompEdu) sarà adottato per sviluppare il curriculum del corso Open-AE: sarà progettato tenendo in considerazione le competenze specifiche e le aree di competenza per soddisfare i bisogni formativi dei formatori e facilitatori digitali. Open-AE offre un percorso formativo aggiornato erogato in modalità mista per i formatori adulti. Il corso Open-AE, "Pilot Open-AE blended course", metterà alla prova il Curriculum Open-AE e il Toolkit online con i facilitatori attraverso un corso blended (online e in presenza) coinvolgendoli in lavori pratici su tecnologie open source. Inoltre, il corso garantirà che il curriculum formativo Open-AE sia funzionale allo scopo ed è stato adattato per soddisfare le esigenze e il contesto specifico di ogni paese, in modo che i partner del progetto agiscano e lo modifichino se necessario.

1.1. Il concetto del corso

Open-AE progetta la struttura della formazione basata sul Curriculum, focalizzandosi su caratteristiche specifiche:

- l'inserimento di input rilevanti provenienti dalle offerte formative esistenti e dalle risorse disponibili incluse nel report di Analisi dell'IO1 che riassume i risultati della ricerca nei quattro paesi partner (Belgio, Italia, Spagna, Svizzera);
- l'inclusione di input rilevanti dall'Analisi dei bisogni formativi inclusa nel rapporto di Analisi dell'IO1 che riassume i risultati





della ricerca nei quattro paesi partner (Belgio, Italia, Spagna, Svizzera);

- l'aggiornamento dei contenuti con riferimenti alle politiche più avanzate e agli impegni internazionali;
- l'attenzione alle competenze e alle aree di competenza più rilevanti emerse nella fase di ricerca e indicate dai formatori coinvolti nei focus group;
- l'organizzazione del corso in modalità blended con l'inserimento di sessioni in presenza che dovrebbero essere pratiche e finalizzate a fornire le capacità e le competenze necessarie per affrontare le tecnologie open source e gli OER nell'insegnamento per adulti;
- l'uso di una piattaforma online sviluppata all'interno dell'IO2, il Toolkit, per la parte online del corso;

1.2. Risultati principali dell'Analisi dei Fabbisogni Formativi

Il Report di Analisi, sviluppato dall'Associazione Centro Studi Città di Foligno nell'ambito dell'IO1 "Curriculum Open AE", è stato condotto attraverso ricerche a tavolino e focus group per verificare l'interesse di docenti e formatori ad aderire al corso Open-AE e raccogliere input per rendere il corso più attraente e rilevante per le loro esigenze di apprendimento. Come dettagliato nel Report di Analisi nella sezione dedicata alla ricerca sul campo, tutti gli intervistati hanno mostrato un elevato interesse per il progetto, evidenziando la loro intenzione di partecipare attivamente. Al fine di sviluppare al meglio il Curriculum e di conseguenza il Toolkit e il Corso, i partecipanti al focus group, i formatori e gli stakeholder che lavorano nel campo dell'Educazione degli Adulti, hanno fornito alcuni input in particolare in relazione a tre campi: lo stato dell'arte nel loro campo e il lavoro quotidiano sulle tecnologie e le risorse aperte, le loro conoscenze e competenze in materia di tecnologie e risorse aperte, le competenze e l'area di competenze che vorrebbero migliorare utilizzando tecnologie e risorse aperte. I principali risultati, riassunti nella figura seguente, costituiscono la base per delineare il Curriculum.





Stato dell'arte	Conoscenza e Esperienza	Aree di competenza
<ul style="list-style-type: none">• Mancanza di consapevolezza generale sulle tecnologie Open source e sul loro utilizzo, anche se molti dei partecipanti utilizzano quotidianamente tecnologie e risorse aperte (Svizzera, Italia, Belgio)• Consapevolezza delle OST ma la sensazione di far parte di un gruppo privilegiato (Spagna)• Presenza di pregiudizi verso le OST	<ul style="list-style-type: none">• Autoapprendimento dei formatori riguardo OST• Mancanza di approcci e corsi di formazione strutturati	<ul style="list-style-type: none">• Area 6 (Facilitare la competenza digitale degli studenti)• Area 5 (Empowerment dei discenti)• Area 1 (Impegno Professionale)

Figura 1. Input dai focus group di Open-AE

Durante i colloqui, gli insegnanti e i formatori sono apparsi aperti alla collaborazione e hanno mostrato grande interesse ad aderire al progetto.

Gli input di cui sopra sono stati valutati durante la definizione del Curriculum del Corso con l'intento di soddisfare le richieste dei potenziali utenti e di combinarle con le caratteristiche specifiche delle attività online e del face to face. I seguenti elementi, emersi dalla fase di ricerca, sono stati considerati rilevanti per la finalizzazione del curriculum Open-AE:

- Necessità di un corso strutturato basato su tecnologie aperte data la mancanza di offerte formative strutturate
- Inclusione nel curriculum del quadro teorico e politico delle tecnologie FOSS data la generale mancanza di consapevolezza
- Fornire informazioni di base su OER, copyright, licenze
- Promuovere l'uso di tecnologie digitali aperte per migliorare l'inclusione



- Stimolare la personalizzazione e l'impegno attivo degli studenti
- Permettere agli studenti di utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali aperte per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere e la risoluzione dei problemi.
- Stimolare la creazione di contenuti digitali attraverso le tecnologie aperte
- Utilizzare tecnologie e risorse digitali aperte per la comunicazione, la collaborazione e lo sviluppo professionale.
- Permettere ai formatori di utilizzare le tecnologie digitali aperte per migliorare la comunicazione organizzativa con i discenti e le terze parti.
- Supportare i formatori nell'utilizzo di fonti e risorse digitali aperte per un continuo sviluppo professionale

1.3. Importanza del miglioramento delle competenze digitali nell'educazione degli adulti

In una società a orientamento digitale, il 44% della popolazione dell'UE è attualmente privo di competenze digitali di base, nonostante l'alfabetizzazione digitale sia riconosciuta come una competenza chiave della vita. I "Percorsi di Upskilling della CE: Nuove opportunità per gli adulti" e "Una nuova agenda delle competenze per l'Europa" invitano a migliorare e riqualificare la forza lavoro europea con competenze digitali, per mantenerla produttiva nei posti di lavoro e sostenere gli adulti nell'acquisizione di un livello minimo di competenze chiave.

Secondo l'indagine annuale del 2017 condotta da ALL DIGITAL con 41 delle sue organizzazioni membri di diversi paesi dell'UE (che coinvolge quasi 20.000 centri di competenza digitale e coinvolge direttamente oltre 2 milioni di utenti ogni anno), le sfide chiave che i facilitatori digitali che lavorano con gli studenti adulti in contesti di apprendimento non formale si trovano attualmente ad affrontare sono le seguenti: 1) necessità di approcci innovativi per sviluppare le competenze digitali - in vista del rapido cambiamento delle tecnologie: programmi di formazione più modulari, centrati sull'utente e a breve termine, focalizzati sulle esigenze specifiche degli utenti e che tengano conto delle tecnologie mobile e aperte; 2) necessità di concentrarsi su una nuova nozione di competenze





digitali, più focalizzata sullo sviluppo di diverse competenze e non solo legata all'uso di un dispositivo o all'accesso a Internet; e 3) necessità di utilizzare quadri standardizzati come il DigComp. I centri di competenza digitale sono luoghi pubblici che forniscono una formazione non formale dove le persone hanno accesso alla tecnologia e a Internet, acquisiscono competenze digitali e si tengono aggiornate sugli sviluppi della tecnologia e della comunità.

Il Quadro Europeo per la Competenza Digitale degli Educatori (DigCompEdu), pubblicato dalla CE, descrive cosa significa per gli educatori essere digitalmente competenti e fornisce un quadro di riferimento generale per sostenere lo sviluppo delle competenze digitali specifiche degli educatori in Europa. Descrive in dettaglio 22 competenze, tra cui: organizzare, condividere, pubblicare, creare e modificare le risorse digitali; coinvolgere attivamente gli studenti attraverso strumenti digitali; facilitare la competenza digitale degli studenti, ecc. Tutte queste competenze possono essere facilmente acquisite attraverso tecnologie open source. Quando una tecnologia viene definita "open source", significa che le persone possono modificare e condividere il codice perché il suo design è accessibile al pubblico. Queste tecnologie combinano la libera disponibilità di artefatti tecnici e informazioni con un potente sviluppo e manutenzione basati sulla comunità. Cambiano il modo in cui impariamo favorendo le comunità online, consentendo esperienze di apprendimento personalizzate, sostenendo lo sviluppo di soft skills come la risoluzione dei problemi, la collaborazione e la creatività e rendendo l'apprendimento divertente. L'educazione aperta ha il potenziale per rendere i sistemi educativi più innovativi ed efficienti e permette agli individui di impegnarsi in modi nuovi e più flessibili di apprendimento (permanente). Queste due componenti fanno dell'integrazione dell'istruzione aperta nei sistemi educativi dell'UE un obiettivo politico, come sostenuto nella comunicazione sull'istruzione aperta e nelle rinnovate priorità di ET2020 per fornire "un'istruzione e una formazione aperta e innovativa, anche abbracciando pienamente l'era digitale". Inoltre, le tecnologie open source sono sostenute dalla CE nel Piano d'azione digitale 2018 per promuovere l'accessibilità nell'istruzione. Nella progettazione delle attività di sperimentazione si terrà conto dei seguenti principi didattici:



- **Apprendimento Collaborativo**

In un processo di apprendimento che si svolge in un ambiente online, le interrelazioni sono più facili rispetto alla normale formazione a distanza (e a volte anche più che nelle interazioni in presenza). Attraverso l'uso di discussioni online, attraverso la messaggistica e lo sviluppo di compiti in modo partecipativo, i partecipanti stabiliscono connessioni tra loro attraverso le forme di comunicazione disponibili, scambiando informazioni, esperienze e supporto.

- **Apprendimento Contestualizzato**

Secondo la teoria dell'apprendimento contestuale, l'apprendimento significativo si verifica quando gli studenti elaborano nuove informazioni o conoscenze in modo tale che abbiano senso per loro nel loro quadro di riferimento - il loro mondo interiore di memoria, esperienza e risposta e anche il loro mondo esterno, il loro ambiente e il contesto in cui sono attivi.

- **Apprendimento d'azione**

Ai discenti vengono offerti diversi modelli e comprensioni dei temi e viene loro proposto di applicare i concetti presentati alle proprie esigenze e ai propri contesti, sviluppando le proprie competenze in un corso basato su un progetto. Ciò consente un processo di apprendimento attivo che collega le precedenti esperienze degli studenti, le nuove conoscenze acquisite e l'ambiente degli studenti.

- **Apprendimento basato su progetti (PBL)**

I partecipanti apprendono un argomento nel contesto della progettazione e della produzione di risultati tangibili utilizzando le conoscenze e le competenze acquisite durante il corso blended. L'enfasi di questo approccio concreto è sui prodotti che i partecipanti dovrebbero essere in grado di fornire alla fine del corso: il risultato di PBL è l'aggiornamento dei formatori che devono essere in grado di sfruttare le nuove competenze acquisite nel campo dell'Educazione degli Adulti.





2. Organizzazione del corso

Il corso pilota Open-AE, intitolato "Corso pilota misto Open-AE", intende migliorare le competenze degli insegnanti e dei formatori che lavorano nel campo dell'educazione degli adulti. Prima di approfondire i contenuti e la metodologia del corso, questo capitolo spiega l'organizzazione del percorso formativo. Il corso è erogato in modalità blended, il che significa che una parte è accessibile online, attraverso il toolkit Open-AE, e l'altra si svolge in presenza o tramite webinar.

Il corso blended dura **60 ore**, suddivise in **apprendimento online (40 ore)** e **formazione in presenza (20 ore)** che saranno erogate in sei mesi.

Dopo la fase di reclutamento e registrazione dei docenti e dei formatori in ogni paese partner, Belgio, Italia, Spagna e Svizzera (le esigenze degli utenti sono dettagliate nel capitolo 3 del presente documento), il corso si apre con incontri in presenza e con il toolkit online. Gli incontri e i contenuti online coprono il quadro teorico sulle tecnologie e le risorse FOSS e la principale area di competenze identificate attraverso la ricerca sul campo come interessanti per i formatori. Il corso è organizzato in diversi moduli che ogni organizzazione partner sceglie e assembla in base alle esigenze e agli interessi dei propri allievi. L'elenco completo dei moduli disponibili e le relative informazioni si trovano nell'Allegato A di questo documento. Nella sezione 3 qui sotto viene presentato il layout del modulo e l'elenco dei titoli e degli argomenti di ogni modulo.

Almeno **10 docenti/formatori per paese**, per un totale di **40** docenti/formatori, saranno impegnati nel corso.

Ogni modulo termina con un test per valutare le conoscenze dei partecipanti al corso. I risultati sono raccolti dai tutor per dare loro gli input necessari per approfondire alcuni argomenti consigliando link e OER accessibili. Nell'ultima settimana è previsto un test finale per verificare le conoscenze acquisite dai partecipanti al corso.

Le sessioni online e in presenza vengono erogate contemporaneamente. Si prevede che le sessioni faccia a faccia siano





pratiche e finalizzate a fornire le competenze necessarie per migliorare le abilità dei formatori sugli argomenti, la metodologia e gli strumenti presentati durante il corso.

2.1. Attività di Tutoraggio

Durante il loro percorso formativo, gli insegnanti e i formatori sono accompagnati dai tutor che li supportano durante le sessioni online e le sessioni in presenza. Almeno un tutor per organizzazione dovrebbe essere coinvolto nel corso in ogni paese.

I tutor selezionati per il pilotaggio degli Open-AE devono essere multidisciplinari con una gamma di competenze che variano da quelle teoriche a quelle tecniche. Più in dettaglio, hanno bisogno di:

- avere familiarità con il quadro teorico e politico delle tecnologie FLOSS e conoscere il contenuto dei moduli;
- avere competenze di formazione, sia in presenza che a distanza;
- avere competenze comunicative;
- possedere competenze ICT intermedie

Prima di svolgere il ruolo di tutor del corso, ciascuno di loro beneficerà di una sessione di formazione a Barcellona e di alcune linee guida specifiche per approfondire gli obiettivi del corso, la metodologia proposta e le istruzioni su come svolgere i vari compiti durante le diverse fasi del corso.

In principio, il ruolo del tutor copre quanto segue:

- **Durante la formazione online**, dare ai partecipanti al corso le principali istruzioni per entrare e beneficiare del toolkit online, raccogliere le richieste di informazioni e produrre le FAQ insieme agli altri tutor, monitorare la partecipazione alla piattaforma online, moderare le attività di cooperazione, raccogliere i risultati dei test e dare raccomandazioni, raccogliere i risultati del test finale;
- **Durante le sessioni in presenza**, sostenere i discenti durante le attività del PBL, preparare laboratori/lezioni sulla base del contenuto del curriculum.





3. Struttura del corso

Questo capitolo fornisce una visione globale del percorso formativo spiegando ogni singolo componente in termini di metodologia, oggetti di apprendimento e tempistica e spiegando i requisiti per frequentare il corso. Il corso pilota Open-AE, intitolato "Corso pilota Open-AE blended", intende migliorare le competenze degli insegnanti e dei formatori che lavorano nel campo dell'educazione degli adulti.

3.1. Il corso in modalità mista

Gli studenti possono beneficiare del toolkit accessibile attraverso la piattaforma. Il percorso complessivo **dura 60 ore**, comprendenti anche i test di valutazione. Come previsto, la formazione Open-AE è organizzata in diversi moduli che ogni organizzazione dovrebbe riunire per comporre il corso di 60 ore. Abbiamo sviluppato 18 moduli, ognuno focalizzato su un particolare argomento e progettato per richiedere **circa 8-12 ore di studio**.

3.1.1. I moduli Open-AE

Le tabelle seguenti mostrano la struttura che abbiamo usato per costruire un modulo e di seguito è riportato l'elenco completo dei moduli. La descrizione dettagliata di ogni modulo è riportata nell'allegato A del presente documento. Ogni modulo ha specifici obiettivi di apprendimento e risultati di apprendimento e comprende una serie di attività (individuali o cooperative) e contenuti formativi specifici che consistono principalmente in video, letture, presentazioni, linee guida e test. Qui sotto potete trovare lo schema formativo che descrive ogni modulo con riferimento a: argomenti, obiettivi di apprendimento, risultati di apprendimento, attività e contenuti di apprendimento, metodologie di valutazione, idee chiave, ulteriore materiale.



MODULO X		
Titolo		
ore di studio (mappatura su DigCompEdu)		
Riassunto		
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ 	
Risultati di apprendimento	1.	ore
	2.	ore
	3.	ore
Attività di insegnamento/ apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ 	
Contenuti di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ 	
Valutazione		
Idee chiave		
Approfondimento		

Tabella 1. Struttura dei moduli di Open-AE



I 18 moduli progettati dalla partnership Open-AE intendono coprire il più ampio ambito possibile all'interno della cultura FLOSS tenendo conto dei risultati che emergono dalla ricerca. I contenuti dei moduli saranno progettati non solo per fornire ai discenti le conoscenze e le competenze pratiche che permettono loro di utilizzare strumenti e risorse aperte, ma anche per dare ai discenti una visione d'insieme e una comprensione più profonda di ciò che il movimento FLOSS rappresenta, dove si trova oggi, come contribuire al suo sviluppo e quali sono i benefici per i formatori e le loro organizzazioni. L'elenco dei moduli non segue un ordine logico e sono presentati qui in tre macro aree; sarà nell'interesse di ogni organizzazione scegliere i moduli più rilevanti per i formatori coinvolti nel corso.

- **Quadro teorico**

1. Il quadro DigCompEdu per un'istruzione comune e più aperta
2. Quadro teorico, storico e politico sulle tecnologie e le risorse FLOSS
3. L'emergenza del copyleft e delle licenze libere
4. La cultura della Privacy dei Dati: una prospettiva FLOSS
5. Competenze FLOSS per l'occupazione

- **Strumenti**

6. Sistemi operativi aperti come transizione al FLOSS: GNU/ Linux
7. Open Coding con Scratch
8. Robotica aperta con Arduino
9. Stampa 3D
10. E-learning con strumenti FLOSS
11. Wikidata
12. Slidewiki

- **Metodologia e strategie**

13. Didattica capovolta/ apprendimento basato su progetti e su risoluzione di problemi e metodologia peer review
14. Lo Storytelling digitale per l'empowerment degli studenti
15. Comunicazione intenzionale per l'empowerment civico e l'impegno della comunità
16. Come gestire un FabLab
17. Imprenditorialità online con strumenti FLOSS
18. Comunità di pratica (Commons + gestione collaborativa)



3.2. Requisiti di partecipazione

Per quanto riguarda la componente online del corso, essendo la piattaforma/toolkit online aperta a tutti per definizione, vengono fornite alcune raccomandazioni per i partecipanti al corso Open-AE al fine di massimizzare le loro opportunità di apprendimento. Essi dovrebbero:

- essere formatori che lavorano nel campo dell'educazione degli adulti nel settore non formale;
- avere un dispositivo informatico con connettività Internet;
- possedere competenze digitali a livello intermedio;
- agire come studenti indipendenti e attivi.

3.3. Certificato di partecipazione

Un certificato di partecipazione viene rilasciato ai formatori che partecipano ad almeno il 75% delle attività e che sono in grado di dimostrare le competenze acquisite effettuando i test e fornendo i risultati richiesti dalle attività del PBL.

L'attestato viene rilasciato a tutti i formatori che hanno partecipato attivamente al corso, svolgendo sia attività individuali che di cooperazione. Inoltre, essi devono aver effettuato le prove di valutazione dopo ogni modulo e alla fine del percorso.

I tutor assegnati sono responsabili del monitoraggio e della registrazione delle attività dei partecipanti al corso sia in presenza che a distanza.

