

MIL SKILLS

PATHWAY



SVILUPPO DIGITALE

ATTRAVERSO LA PRONTEZZA, LA RESILIENZA E LE CAPACITÀ



Funded by
the European Union

INDICE

2

MIL SKILLS

Panoramica del progetto MIL Skills

5

Introduzione

Sviluppo del percorso delle competenze MIL

7

Riepilogo della ricerca

Rapporto sulle competenze di alfabetizzazione mediatica e informativa degli anziani

17

Competenze

Definizione di Media Literacy e competenze di base

1

36

Linee guida sul potenziale di trasferibilità

Linee guida per il trasferimento del percorso di competenze MIL in contesti diversi

39

Importanza e risultati attesi

Sviluppo del quaderno di lavoro di formazione e delle attività di pilotaggio

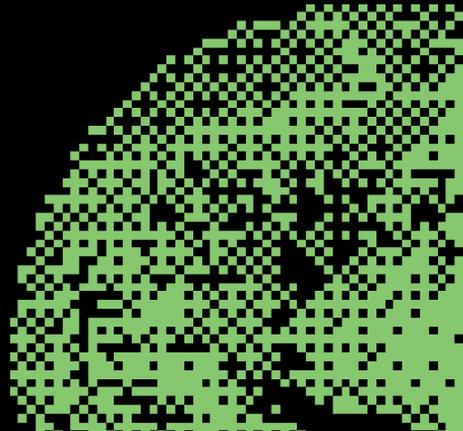
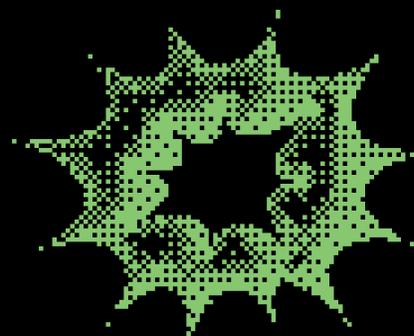
42

Conclusioni

Impatto politico e diffusione del percorso di competenze MIL

43

Riferimenti



MIL SKILLS

Titolo del progetto

Competenze di alfabetizzazione mediatica e informativa degli adulti per sviluppare il pensiero critico e combattere le fake news

Date di inizio

01/02/2024

Risultato

Percorso di competenze MIL

Attività correlate

Pacchetto di lavoro n°2 - Schede informative (ricerca sul campo) e percorso delle competenze MIL (ricerca documentale) sulle competenze in materia di media e informazione e sul pensiero critico.

Organizzazione principale

New East (Lettonia)

Partner contribuenti

INNOVATION HIVE (Grecia)
PONTE DEI BALCANI EOOD (Bulgaria)
STIMMULI per il cambiamento sociale (Grecia)
Verniano RTI (Cipro)
EXEO LAB Srl (Italia)
SYNCNIFY (Francia)
UFFICIO DI SOSTITUZIONE INDUSTRIALE (Spagna)

Livello di diffusione

europeo

I NOSTRI COLLABORATORI

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi. 2023-1-LV01-KA220-ADU-000156693



IL PROGETTO MIL SKILLS



L'alfabetizzazione mediatica è un concetto ampio che, secondo la definizione elaborata dal Media Literacy Expert Group (MLEG) dell'UE, comprende tutte le capacità tecniche, cognitive, sociali, civiche e creative che consentono a un cittadino di accedere ai media, di comprenderli criticamente e di interagire con essi.

Il progetto MIL Skills mira ad affrontare le sfide e le esigenze degli anziani consentendo loro di sviluppare competenze mediatiche e informative, nonché le esigenze degli educatori per adulti, dotandoli di una metodologia olistica e di strumenti innovativi per supportare efficacemente i loro studenti durante questo percorso. Nello specifico, MIL Skills adotterà un approccio multidisciplinare per sviluppare le competenze mediatiche e informative degli anziani, integrando concetti quali informazione, alfabetizzazione digitale e mediatica, capacità comunicative, considerazioni etiche e pensiero critico.

Sviluppando queste competenze, gli individui possono diventare cittadini più informati e coinvolti, meglio attrezzati per orientarsi nel complesso panorama delle informazioni nell'era digitale.

Inoltre, il progetto MIL Skills aumenterà la capacità dei formatori per adulti, delle organizzazioni per l'istruzione degli adulti e degli attori rilevanti su come calibrare i loro approcci e risorse per supportare i loro studenti attraverso il loro adattamento alla transizione digitale sicura dell'UE e ai requisiti di competenze mediatiche e informative pertinenti. Ciò sarà ottenuto tramite il MIL Skills Toolkit, che includerà informazioni pratiche e piani di lezione su come possono applicare i risultati di MIL Skills nella loro metodologia educativa, nonché risorse e strumenti aggiuntivi per supportare i loro studenti nello sviluppo delle loro competenze mediatiche e informative.

La piattaforma di eLearning MIL Skills e il gioco da tavolo digitale garantiranno il massimo livello di trasferibilità dei principali risultati del progetto (materiale di formazione, Toolkit) e, quindi, li renderanno disponibili a tutti gli studenti, i formatori e gli enti di formazione europei. Inoltre, in combinazione con il nuovo MIL Skills Competencies Pathway, supporteranno la capacità dei decisori politici europei di sviluppare politiche efficaci e scenari di intervento per supportare l'alfabetizzazione mediatica e informativa per gli anziani e gli educatori degli adulti.



Il progetto mira a promuovere un impegno responsabile ed etico con i media digitali tra gli anziani e gli educatori per adulti, migliorando così le loro competenze MIL e rendendoli consumatori di informazioni più critici e attenti. Il progetto MIL Skills contribuirà ad affrontare la trasformazione digitale, a migliorare l'alfabetizzazione mediatica e informativa e a migliorare le competenze degli anziani e del personale dell'istruzione per adulti.

INTRODUZIONE

Le attività di ricerca sul campo e sul desk hanno fornito ai partner MIL Skills preziosi input per definire lo stato dell'arte sulle attuali esigenze di competenze degli anziani per la loro alfabetizzazione mediatica e informativa. I dati raccolti sono serviti come base per lo sviluppo del MIL Competencies Pathway. Le schede informative hanno riassunto i risultati della ricerca sul campo sulle competenze mediatiche e di alfabetizzazione esistenti e sul pensiero critico per ogni paese partecipante, fornendo ai partner un utile database per procedere con lo sviluppo del Competencies Pathway.

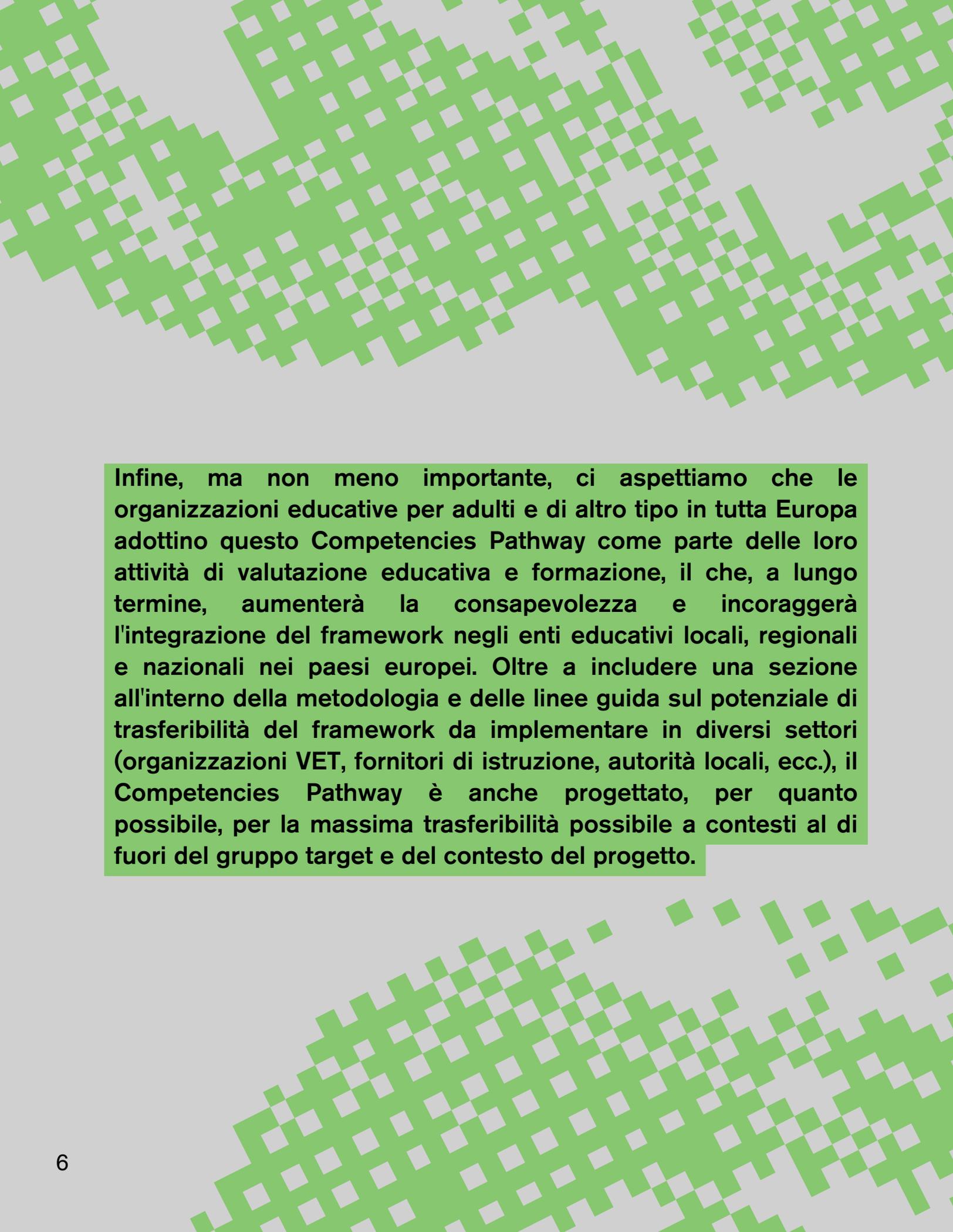
Il MIL Competencies Pathway costituisce un set di competenze di nuova costituzione per lo sviluppo delle competenze degli educatori anziani e adulti. Questo percorso è il fondamento del progetto, supportando i partner durante lo sviluppo del materiale formativo innovativo del progetto.

Il Competencies Pathway fornisce un quadro completo per lo sviluppo delle competenze mediatiche e informative degli anziani, affrontando le aree chiave identificate nella ricerca. Sottolinea l'importanza di adattare i programmi educativi alle esigenze e alle sfide specifiche degli anziani, come paure, mancanza di esperienza precedente e limitazioni fisiche.

L'istituzione del Percorso delle Competenze MIL consente:

- La creazione di un percorso di aggiornamento professionale per dotare gli anziani di competenze digitali, mediatiche e informative e, di conseguenza, migliorare le loro competenze necessarie per accedere, valutare e utilizzare i media e le informazioni in modo critico e informato nella società digitale dell'UE;
- La capacità di sviluppare e proporre programmi di formazione e opportunità formative personalizzati in base alle esigenze specifiche dei gruppi target del progetto;
- L'aumento della capacità dei formatori per adulti e delle organizzazioni per l'istruzione degli adulti di sviluppare e valutare le conoscenze, le competenze e gli atteggiamenti degli anziani nei settori emergenti della digitalizzazione e, di conseguenza, migliorare la disponibilità di opportunità di apprendimento di alta qualità per gli adulti;
- La fornitura e la convalida di un quadro di riferimento dell'UE per lo sviluppo e la valutazione delle competenze mediatiche e informative degli anziani.

Il progetto intende facilitare la navigazione e l'uso sicuro delle informazioni online, migliorare il pensiero critico e contrastare le fake news, soprattutto nel contesto post-COVID-19 in cui l'impegno digitale è diventato fondamentale.



Infine, ma non meno importante, ci aspettiamo che le organizzazioni educative per adulti e di altro tipo in tutta Europa adottino questo Competencies Pathway come parte delle loro attività di valutazione educativa e formazione, il che, a lungo termine, aumenterà la consapevolezza e incoraggerà l'integrazione del framework negli enti educativi locali, regionali e nazionali nei paesi europei. Oltre a includere una sezione all'interno della metodologia e delle linee guida sul potenziale di trasferibilità del framework da implementare in diversi settori (organizzazioni VET, fornitori di istruzione, autorità locali, ecc.), il Competencies Pathway è anche progettato, per quanto possibile, per la massima trasferibilità possibile a contesti al di fuori del gruppo target e del contesto del progetto.

RIEPILOGO DELLA FASE DI RICERCA

Relazione sulla situazione locale e dell'UE sulle competenze di alfabetizzazione mediatica e informativa

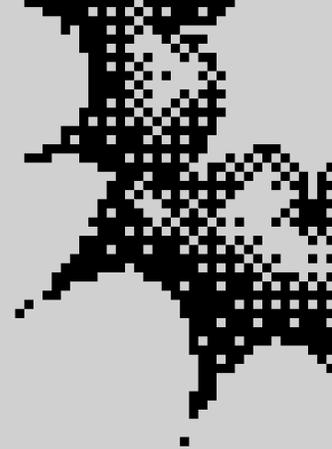


Report on local and EU situation on the media and information literacy skills: needs and challenges of the seniors fornisce una panoramica dello stato attuale delle competenze di media e information literacy (MIL) tra gli anziani e gli educatori per adulti in diversi paesi europei: Lettonia, Grecia, Bulgaria, Cipro, Italia, Francia e Spagna. Evidenzia le sfide, le esigenze e le opportunità in ogni paese, nonché le varie iniziative governative e nazionali volte a migliorare le competenze MIL.

Attualmente, molti paesi hanno lanciato programmi e politiche governativi e nazionali per promuovere l'alfabetizzazione digitale e mediatica, come la formazione sulle competenze digitali, l'educazione ai media nelle scuole e il supporto per i media locali. Oltre al governo, anche le organizzazioni e le iniziative non governative svolgono un ruolo chiave nello sviluppo di capacità di pensiero critico, impegno digitale etico e programmi di alfabetizzazione mediatica basati sulla comunità. Tuttavia, i risultati del sondaggio indicano che questo non è sufficiente o che la qualità delle iniziative esistenti non soddisfa le esigenze sopra delineate. E con ciò affrontiamo sfide comuni.



SFIDE COMUNI



Per la ricerca, il divario digitale limita i pool di partecipanti, mentre il panorama dei media in rapida evoluzione mette alla prova la pertinenza della ricerca. I metodi qualitativi approfonditi sono spesso necessari, ma richiedono molte risorse. Inoltre, la popolazione diversificata e le considerazioni etiche aggiungono livelli di complessità alla progettazione e all'implementazione della ricerca.



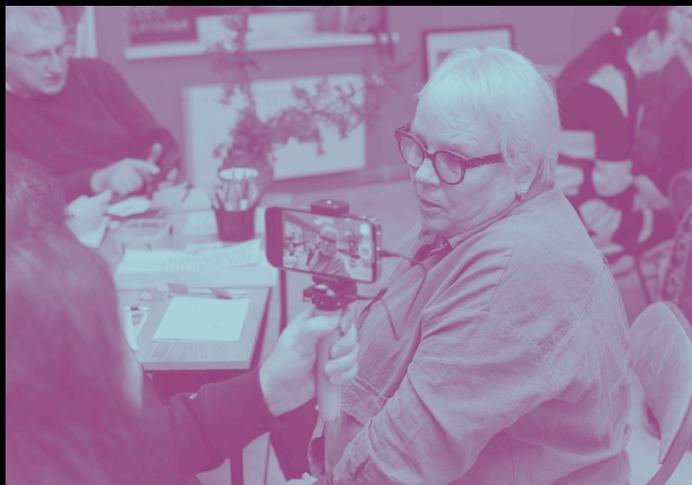
Divario digitale

Molti anziani affrontano l'esclusione a causa della mancanza di accesso alla tecnologia e a Internet. Esiste un divario digitale significativo, con gli anziani spesso privi di competenze di base di alfabetizzazione digitale e mediatica rispetto alle generazioni più giovani.



Resistenza al cambiamento

Gli istituti scolastici spesso si oppongono all'aggiornamento dei programmi di studio per includere le competenze MIL.



3

Disinformazione

la diffusione di fake news e di una sofisticata disinformazione digitale complica l'efficace formazione MIL.



4

Opportunità di formazione limitate

Mancano programmi di formazione specifici sia per gli anziani che per gli educatori degli adulti per sviluppare competenze MIL.



I BISOGNI FONDAMENTALI DEGLI ADULTI



Le esigenze principali degli adulti sono il miglioramento delle competenze digitali, la formazione all'alfabetizzazione mediatica e il supporto per superare il divario digitale e l'esclusione associata. Gli anziani devono sviluppare competenze di base come pensiero critico, alfabetizzazione digitale, alfabetizzazione mediatica e informativa, gestione delle informazioni, capacità di comunicazione, privacy e sicurezza.

Competenze tecniche

Spesso gli anziani non possiedono competenze informatiche e digitali di base, il che li rende vulnerabili alla disinformazione e alla cattiva informazione online.

Alfabetizzazione mediatica

C'è un forte bisogno di formazione sulla media literacy per aiutare gli anziani a distinguere le notizie false da quelle vere e a verificare le informazioni online.

Competenze digitali

Gli anziani hanno difficoltà a trovare punti di vista e prospettive diversi e spesso credono alle prime notizie che incontrano, a causa delle loro scarse competenze digitali.

Aspetti sociali

Gli anziani sono esposti a una significativa esclusione digitale, sociale e finanziaria a causa della loro mancanza di competenze e alfabetizzazione digitali.

Competenze tecniche

Il divario digitale è particolarmente pronunciato tra la popolazione anziana, che non possiede le competenze tecniche fondamentali per interagire con le tecnologie digitali.

PRINCIPALI ESIGENZE DEI FORMATORI PER ADULTI

I formatori efficaci di media literacy sono molto richiesti ma scarseggiano. Per soddisfare questa esigenza, i formatori necessitano di formazione specializzata, metodi di insegnamento innovativi e sviluppo professionale continuo per dotarli delle competenze per insegnare efficacemente agli adulti la media literacy.

Risorse

Gli educatori per adulti necessitano di formazione e risorse specializzate per insegnare in modo efficace le competenze MIL agli anziani, tenendo conto delle loro specifiche esigenze di apprendimento e delle loro ansie nei confronti della tecnologia.

Capacità di comunicazione

I formatori incontrano difficoltà nel comunicare con gli anziani e nel convincerli a partecipare attivamente ai programmi di alfabetizzazione digitale.

Formazione

I programmi di formazione dovrebbero tenere conto delle esigenze di accessibilità legate all'età e delle preferenze linguistiche degli studenti più anziani.

Sviluppo delle competenze

I formatori devono aggiornare costantemente le proprie competenze e conoscenze per soddisfare in modo efficace le mutevoli esigenze dei loro studenti più anziani.

Metodologia

I formatori hanno bisogno di metodi didattici e risorse efficaci per insegnare competenze di alfabetizzazione digitale agli anziani.

Strumenti

I formatori hanno bisogno di strumenti migliori e di buone pratiche per insegnare con successo l'alfabetizzazione digitale e mediatica alla popolazione anziana.

Pratica

I formatori hanno bisogno di nuovi approcci che combinino teoria e pratica per affrontare le sfide dell'educazione all'alfabetizzazione digitale e ai media.

Alfabetizzazione mediatica

Esiste una forte domanda di formazione in materia di educazione ai media, ma mancano formatori con le competenze e l'esperienza necessarie per soddisfare questa esigenza.

OPPORTUNITÀ E SUGGERIMENTI

Il rapporto finale delinea diverse opportunità e suggerimenti per migliorare le competenze MIL degli anziani e dei formatori per adulti nei paesi partecipanti esaminati:



LETTONIA

Opportunità:

- La Lettonia ha compiuto notevoli progressi nel promuovere le capacità di pensiero critico. Tuttavia, c'è ancora una mancanza di consapevolezza pubblica sulle iniziative di alfabetizzazione mediatica già in atto.
- Promuovere iniziative di apprendimento intergenerazionale può aiutare a rafforzare gli anziani consentendo loro di imparare dalle generazioni più giovani, favorendo un ambiente di apprendimento collaborativo.
- Sensibilizzare il pubblico attraverso campagne di sensibilizzazione può sottolineare l'importanza dell'alfabetizzazione mediatica permanente e il suo ruolo nell'emancipazione degli anziani.

Suggerimenti:

- Creare un centro dedicato allo sviluppo di risorse specificamente pensate per gli anziani, concentrandosi sulle loro esigenze specifiche e sulle sfide in materia di educazione ai media.
- Incoraggiare le ONG o le aziende private a realizzare programmi che forniscano agli anziani le competenze pratiche necessarie per orientarsi efficacemente nel mondo digitale.
- Investire in programmi di formazione per formatori per adulti, integrando la collaborazione internazionale per garantire che siano in grado di coinvolgere efficacemente le persone anziane.

GRECIA

Opportunità:

- Progettare programmi MIL che rispondano alle esigenze specifiche degli anziani e degli educatori per adulti, concentrandosi su una formazione completa sull'alfabetizzazione digitale.
- Integrare l'alfabetizzazione digitale nel curriculum degli anziani e dei formatori per adulti, coprendo competenze informatiche di base, navigazione in Internet e utilizzo dei social media.
- Utilizzare il supporto di iniziative governative e istituzioni educative per ampliare l'accesso alle risorse e alla formazione MIL.



Suggerimenti:

- Incoraggiare l'analisi critica dei contenuti dei media tra anziani e insegnanti per aiutarli a valutare la credibilità delle informazioni e a identificare la disinformazione.
- Sviluppare meccanismi per ricevere feedback dai partecipanti per garantire che i programmi MIL rimangano pertinenti ed efficaci.
- Offrire materiale didattico in greco e in altre lingue pertinenti per soddisfare le esigenze linguistiche degli anziani.
- Utilizzare metodi di formazione interattivi e coinvolgenti, come workshop ed esercizi pratici, per rendere l'apprendimento più efficace e piacevole.



BULGARIA

Opportunità:

- Lavorare con agenzie governative e organizzazioni non governative può fornire finanziamenti e supporto per i programmi di formazione MIL. Il governo funge da fonte affidabile per gli anziani, mentre le ONG apportano le risorse umane, le connessioni e le competenze necessarie per lavorare con gruppi diversi.
- La collaborazione con centri comunitari, biblioteche, centri per anziani e istituti scolastici può contribuire a rendere la formazione MIL più accessibile, raggiungendo anziani e educatori per adulti laddove già si riuniscono.
- Offrire un accesso conveniente ai dispositivi digitali e a Internet attraverso programmi sovvenzionati o in prestito può incoraggiare gli anziani a partecipare alla formazione MIL.
- La creazione di programmi MIL specificamente pensati per anziani e formatori per adulti, con contenuti che rispecchino i loro interessi e le loro esperienze, può aumentare il coinvolgimento e la pertinenza.

Suggerimenti:

- Iniziare con competenze digitali di base per garantire che gli anziani e gli istruttori per adulti siano a loro agio nell'uso dei dispositivi digitali e nella navigazione in Internet, il che è essenziale per sviluppare ulteriormente le loro competenze MIL.
- Introdurre concetti di pensiero critico agli anziani, concentrandosi sulla valutazione della credibilità delle informazioni online e sull'identificazione della disinformazione.
- Organizzare workshop volti a sviluppare capacità di pensiero critico, come la valutazione della credibilità delle informazioni, l'identificazione di pregiudizi e l'individuazione di informazioni errate.

CIPRO



Opportunità:

- Aumentare la consapevolezza pubblica dell'importanza delle competenze MIL tra gli anziani e i formatori per adulti per promuovere una società più informata.
- Sviluppare strategie mirate incentrate sul miglioramento delle competenze MIL, in particolare per gli anziani e gli educatori.
- Utilizzare le infrastrutture e le risorse educative esistenti per supportare la formazione MIL, comprese le partnership con istituti scolastici e biblioteche

Suggerimenti:

- Mettere in risalto metodi di apprendimento pratici o misti, pensati su misura per le esigenze degli anziani, tra cui workshop interattivi e scenari di vita reale.
- Utilizzare giochi, apprendimento basato su scenari e casi di studio per rendere la formazione MIL più coinvolgente e pertinente per gli anziani.
- Fornire materiale didattico in lingue accessibili agli anziani, tenendo conto delle esigenze linguistiche specifiche della popolazione.
- Implementare meccanismi di feedback per valutare e migliorare costantemente l'efficacia dei programmi MIL.

Opportunità:

- Fornire una gamma di corsi di formazione che spaziano dalle competenze informatiche di base ad argomenti avanzati come l'e-commerce e la sicurezza informatica, garantendo che alcune opzioni soddisfino i diversi livelli di competenza degli anziani.
- Implementare programmi volti a colmare il divario digitale e adattare tali programmi alle esigenze specifiche delle comunità locali.
- Collaborare con le università per accedere a risorse aggiornate e conoscenze specialistiche, garantendo che i programmi di formazione rimangano pertinenti ed efficaci.
- Incoraggiare iniziative comunitarie che forniscano un approccio di apprendimento personale, favorendo il sostegno tra pari e la collaborazione tra gli studenti.

ITALIA



Suggerimenti:

- Progettare programmi di formazione personalizzati in base alle esigenze individuali, evitando che i partecipanti si sentano sopraffatti e garantendo che l'apprendimento sia coinvolgente e pertinente.
- Utilizzare strumenti e tecnologie di facile utilizzo per ridurre l'intimidazione e incoraggiare gli anziani a interagire più facilmente con i contenuti digitali.
- Promuovere una comunità di apprendimento che incoraggi le interazioni tra pari, consentendo ai partecipanti di condividere esperienze e di apprendere in modo collaborativo.
- Promuovere l'importanza di rimanere aggiornati sulle nuove tecnologie e incoraggiare gli anziani ad adottare una mentalità di apprendimento continuo.
- Fornire supporto di tutoraggio e mentoring per offrire ulteriore assistenza e rafforzare la sicurezza nell'uso degli strumenti digitali.
- Garantire che i materiali didattici siano accessibili e inclusivi, adatti a diverse esigenze e capacità, per evitare che qualcuno venga lasciato indietro.

SPAGNA

Opportunità:

- Esistono iniziative governative volte a ridurre il divario digitale che possono essere personalizzate per soddisfare le esigenze locali e superare barriere specifiche.
- Grazie alla collaborazione con istituti scolastici, è possibile accedere a risorse aggiornate e ad esperti in tecnologia, il che contribuisce a garantire che i programmi di formazione rimangano al passo con le tendenze attuali.
- I programmi basati sulla comunità locale offrono un approccio personale all'apprendimento, promuovendo un ambiente di supporto e familiare per gli anziani

Suggerimenti:

- I programmi dovrebbero essere progettati in base alle esigenze e ai livelli di competenza individuali, evitando così sensazioni di sopraffazione o di insoddisfazione.
- Selezionare strumenti e software intuitivi per rendere la tecnologia meno intimidatoria per gli anziani.
- Incoraggiare le comunità di apprendimento può supportare e motivare i partecipanti a esplorare insieme la tecnologia.
- Sottolineare l'importanza di stare al passo con le nuove tecnologie può infondere un senso di curiosità e il desiderio di apprendimento continuo.
- Offrire tutoraggio e gruppi di supporto può offrire ulteriore assistenza e accrescere la sicurezza nell'uso della tecnologia.
- Garantire che tutti i materiali e gli strumenti siano accessibili a persone con esigenze e capacità diverse è fondamentale per evitare che qualcuno venga lasciato indietro.
- Promuovere un ambiente in cui l'apprendimento digitale è visto come una risorsa preziosa e accessibile può contribuire a costruire una società più inclusiva e alfabetizzata digitalmente.



FRANCIA

Opportunità:

- Collaborare con agenzie governative e ONG può fornire finanziamenti e supporto per programmi di formazione MIL per anziani e formatori per adulti. Questo approccio è efficace perché il governo è un'entità di fiducia per gli anziani, mentre le ONG possiedono le risorse umane e le competenze necessarie per lavorare con diversi gruppi target.
- La collaborazione con centri comunitari, biblioteche, centri per anziani e istituti scolastici può rendere la formazione MIL più accessibile, raggiungendo anziani e educatori per adulti in contesti familiari.
- Offrire un accesso conveniente ai dispositivi digitali e a Internet, attraverso programmi sovvenzionati o in prestito, può incoraggiare gli anziani a impegnarsi più attivamente nella formazione MIL.
- L'elaborazione di programmi MIL specificamente pensati per anziani e formatori per adulti, con contenuti che rispecchino i loro interessi, preoccupazioni ed esperienze, può aumentare il coinvolgimento e la pertinenza.

Suggerimenti:

- Iniziare con una formazione sulle competenze digitali di base per garantire che gli anziani e i formatori per adulti siano a loro agio nell'uso dei dispositivi digitali e nella navigazione efficace su Internet.
- Condurre workshop incentrati sullo sviluppo di capacità di pensiero critico, come la valutazione della credibilità delle informazioni online, l'identificazione di pregiudizi e l'individuazione di informazioni errate.
- Introdurre i concetti di pensiero critico tra gli anziani e incoraggiarli a utilizzarli quando interagiscono con le notizie e i media.



Nel complesso, il rapporto sottolinea l'importanza di una formazione personalizzata, del coinvolgimento della comunità e dell'integrazione di competenze di pensiero critico per migliorare le competenze MIL tra gli anziani e i formatori per adulti in questi paesi. Le opportunità generali evidenziate si concentrano sul colmare il divario digitale, fornire programmi di formazione personalizzati, potenziare gli educatori per adulti e sfruttare la tecnologia per migliorare le competenze MIL tra gli anziani e i formatori per adulti in tutta Europa. Sfruttando queste opportunità e implementando questi suggerimenti, ogni paese può migliorare le competenze MIL degli anziani e dei formatori per adulti, promuovendo così l'alfabetizzazione digitale e il pensiero critico tra queste fasce demografiche.



COMPETENZE

La media literacy è definita come la capacità di accedere, analizzare, valutare, creare e agire sui media in varie forme. Comprende capacità di pensiero critico che consentono agli individui di comprendere e interpretare i messaggi trasmessi attraverso i mass media, inclusi i canali tradizionali come giornali e televisione, nonché piattaforme digitali come social media e siti web.

Secondo la ricerca desk, gli anziani hanno identificato diverse competenze specifiche come particolarmente difficili da sviluppare nel contesto dell'alfabetizzazione mediatica e informativa.

Queste sfide riflettono le loro difficoltà ad adattarsi al panorama digitale e includono:

Orientarsi nella tecnologia: molti anziani hanno difficoltà a utilizzare dispositivi e software digitali, il che ostacola la loro capacità di accedere efficacemente alle informazioni online.

Valutazione critica delle informazioni: gli anziani spesso hanno difficoltà a distinguere le informazioni credibili da quelle errate, soprattutto data la prevalenza di fake news e fonti inaffidabili online.

Sicurezza e privacy online: capire come proteggere i dati personali e navigare in sicurezza negli ambienti online è una sfida importante.

Coinvolgimento sui social media: gli anziani hanno difficoltà a utilizzare le piattaforme dei social media in modo responsabile ed efficace, il che può influire sulla loro capacità di comunicare con familiari e amici.

Competenze di comunicazione digitale: molti anziani non possiedono le competenze necessarie per comunicare in modo efficace in formati digitali, come e-mail e app di messaggistica.

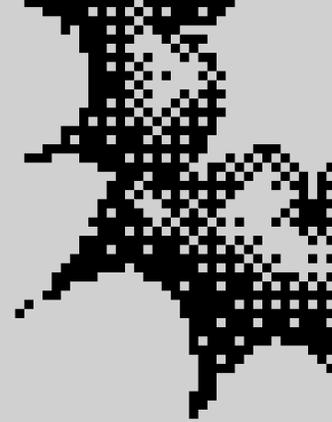
Informazioni sui diritti digitali: spesso c'è confusione per quanto riguarda i diritti digitali, compresi i diritti alla privacy e le considerazioni etiche relative all'uso delle informazioni.

Utilizzo di strumenti digitali: la familiarità con vari strumenti e applicazioni digitali è limitata, il che rende difficile per gli anziani sfruttare appieno le risorse disponibili.

Queste sfide evidenziano la necessità di programmi di formazione mirati che possano aiutare gli anziani a sviluppare le competenze necessarie per orientarsi nel mondo digitale in modo più efficace e sicuro.

La media literacy comprende una gamma di competenze che consentono agli individui di interagire efficacemente con i media in varie forme. Queste competenze sono cruciali per orientarsi nelle complessità di un ambiente saturo di media, consentendo agli individui di analizzare, valutare e creare messaggi mediatici in modo critico:

ACCESSO AI MEDIA



La competenza è fondamentale per gli individui per navigare efficacemente nel complesso panorama dei media. Questa competenza comprende la capacità di accedere a varie forme di media, tra cui digitale, cartaceo e radiotelevisivo, in modo efficace ed efficiente; di individuare, valutare e utilizzare varie fonti di media, il che è essenziale in un'epoca caratterizzata da una quantità schiacciante di informazioni e formati di media diversi. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di consentire agli individui di prendere decisioni informate sui media che consumano, migliorando così la loro alfabetizzazione mediatica complessiva. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Per conoscere i vari tipi di piattaforme multimediali disponibili e le loro funzioni specifiche, tra cui i social media, i siti web di notizie e i contenuti multimediali.
- Per comprendere i principi della produzione dei media e i fattori che influenzano i messaggi mediatici, tra cui la proprietà, il finanziamento e il targeting del pubblico.
- Riconoscere l'importanza dell'alfabetizzazione mediatica nel promuovere una cittadinanza informata e un pensiero critico.

3

Atteggiamenti/Valori

Adottare un atteggiamento critico nei confronti del consumo dei media, mettendo in discussione le motivazioni alla base dei messaggi mediatici e l'impatto che possono avere sulla società. Coltivare la consapevolezza dei diversi punti di vista e del ruolo dei media nel dare forma al discorso pubblico.

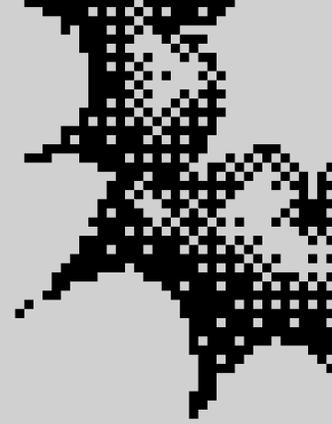
Impegnarsi nell'apprendimento permanente in materia di educazione ai media, riconoscendo la natura in continua evoluzione delle tecnologie e delle pratiche dei media.

2

Competenze

Sviluppare la capacità di ricercare e accedere in modo efficace a contenuti multimediali pertinenti, utilizzando motori di ricerca e database. Valutare l'affidabilità delle fonti applicando criteri quali accuratezza, autorevolezza e parzialità. Sintetizzare informazioni provenienti da più fonti multimediali per ottenere una comprensione completa degli argomenti.

ANALISI DEI MEDIA



La competenza è essenziale per gli individui per impegnarsi in modo critico con i contenuti dei media. Questa competenza implica l'esame e l'interrogazione dei messaggi dei media per comprenderne la costruzione, la paternità, lo scopo, il pubblico, i messaggi sottostanti e il contesto in cui vengono prodotti. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di dare potere agli individui per navigare in un panorama mediatico complesso, promuovendo il pensiero critico e la cittadinanza informata. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere i concetti fondamentali dell'analisi dei media, tra cui la paternità, l'intento e le tecniche utilizzate nella produzione dei media.

Per comprendere l'impatto della proprietà e del finanziamento dei media sui contenuti e sulle prospettive presentati nei messaggi mediatici. Riconoscere il ruolo della rappresentazione nei media e come questa può influenzare le percezioni e gli stereotipi sociali.

3

Atteggiamenti/Valori

Adottare una mentalità critica che metta in discussione i messaggi dei media anziché accettarli per quello che sono.

Coltivare l'apprezzamento per le diverse prospettive e l'importanza della rappresentazione nei media.

Impegnarsi nell'apprendimento continuo e nell'interazione con i media, riconoscendo la natura in continua evoluzione del panorama mediatico e la necessità di un'analisi critica continua.

2

Competenze

Sviluppare la capacità di analizzare criticamente i messaggi dei media applicando criteri specifici, quali accuratezza, parzialità e prospettiva.

Per valutare l'affidabilità delle informazioni incrociando più fonti e verificando i fatti.

Per esprimere intuizioni e critiche sui contenuti dei media, promuovendo dibattiti che mettano in discussione le narrazioni prevalenti.

VALUTAZIONE DEI MEDIA

La competenza è un aspetto fondamentale dell'educazione all'alfabetizzazione mediatica, incentrata sulla capacità di valutare criticamente i contenuti dei media e le loro fonti. Questa competenza è essenziale per gli individui per orientarsi nelle complessità dei messaggi dei media, in particolare in un'epoca in cui la disinformazione è prevalente, per valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei media, distinguendo tra fatti e opinioni. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di dotare gli individui degli strumenti necessari per interagire con i media in modo critico, migliorando la loro comprensione del ruolo dei media nella società e del loro impatto sul discorso pubblico. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere i criteri per valutare la credibilità delle fonti mediatiche, tra cui autorevolezza, accuratezza e scopo.
- Per comprendere l'impatto della proprietà e del finanziamento dei media sui contenuti e sulle prospettive presentati nei messaggi mediatici.
- Riconoscere le varie forme di pregiudizio che possono esistere nei media, compresi quelli politici, culturali ed economici.

3

Atteggiamenti/Valori

- Adottare un approccio scettico al consumo dei media, mettendo in discussione le motivazioni alla base dei messaggi mediatici e cercando prove a sostegno delle affermazioni.
- Coltivare l'apprezzamento per i diversi punti di vista e l'importanza del pensiero critico nella comprensione dei contenuti dei media.
- Impegnarsi in una formazione continua in materia di educazione ai media, riconoscendo la natura in evoluzione dei media e la necessità di adattare di conseguenza le competenze di valutazione.

2

Competenze

- Sviluppare la capacità di valutare criticamente i messaggi dei media applicando criteri di valutazione specifici e mettendo in discussione l'intento dietro il contenuto.
- Analizzare l'uso del linguaggio e delle immagini nei media per comprendere come influenzano le percezioni e le emozioni del pubblico.
- Sintetizzare informazioni provenienti da più fonti per formare una prospettiva completa sui temi presentati dai media.

CREAZIONE DI MEDIA

La competenza è un aspetto fondamentale dell'educazione all'alfabetizzazione mediatica, incentrata sulla capacità di produrre e condividere contenuti mediatici in modo efficace. Questa competenza consente agli individui di creare contenuti mediatici originali, utilizzando strumenti e tecniche appropriati per trasmettere messaggi in modo efficace, per esprimere le proprie idee, prospettive e narrazioni attraverso varie forme di media, promuovendo la creatività e l'impegno critico con il panorama mediatico. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di consentire agli individui non solo di consumare media, ma anche di diventare creatori attivi, migliorando la loro capacità di influenzare e contribuire alle narrazioni sociali. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere i principi fondamentali della creazione dei media, compresi i vari formati e strumenti disponibili per produrre contenuti.
- Per comprendere le considerazioni etiche implicite nella creazione dei media, come il copyright, la rappresentazione e il potenziale impatto dei messaggi mediatici sul pubblico.
- Riconoscere il ruolo del pubblico nella creazione dei media, comprendendo come diverse fasce demografiche possano interpretare i messaggi in modo diverso.

3

Atteggiamenti/Valori

- Adottare una mentalità improntata alla creatività e all'innovazione, riconoscendo il valore delle idee originali e delle diverse espressioni nei media.
- Coltivare un senso di responsabilità riguardo all'impatto dei messaggi mediatici, comprendendo le potenziali conseguenze di ciò che viene condiviso e creato.
- Impegnarsi nell'apprendimento continuo nella creazione di media, rimanendo informati sulle nuove tecnologie e tendenze che possono migliorare l'espressione creativa.

2

Competenze

- Sviluppare competenze tecniche nell'uso di strumenti e software di produzione multimediale, consentendo la creazione di contenuti di alta qualità su diverse piattaforme.
- Applicare il pensiero creativo per concettualizzare e sviluppare progetti multimediali originali che comunichino in modo efficace i messaggi desiderati.
- Valutare l'efficacia delle creazioni mediatiche sollecitando feedback e riflettendo sul coinvolgimento e sulla risposta del pubblico.

AGIRE RESPONSABILMENTE

La competenza è una componente essenziale dell'educazione all'alfabetizzazione mediatica, incentrata sull'impegno etico e responsabile con i media. Questa competenza sottolinea l'importanza di comprendere l'impatto delle azioni mediatiche sugli individui e sulla società e incoraggia gli individui ad agire con integrità, responsabilità e rispetto nelle loro interazioni con i media, ad agire responsabilmente nel consumo e nella produzione dei media, comprendendo le implicazioni etiche dell'uso dei media. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di responsabilizzare gli individui a impegnarsi con i media in un modo che promuove risultati sociali positivi, aumenta la fiducia della comunità e riduce la diffusione di disinformazione. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere gli standard etici e le linee guida che regolano la produzione e il consumo dei media, comprese le questioni relative al copyright, alla privacy e alla rappresentazione.
- Per comprendere le potenziali conseguenze delle azioni dei media sugli individui e sulle comunità, compreso l'impatto della disinformazione e dei contenuti dannosi.
- Riconoscere l'importanza dell'alfabetizzazione mediatica nel promuovere una cultura di responsabilità e integrità nelle pratiche mediatiche.

3

Atteggiamenti/Valori

- Assumere l'impegno verso pratiche mediatiche etiche, dando priorità all'integrità e al rispetto in tutte le interazioni con i media.
- Coltivare un senso di responsabilità sociale, riconoscendo il potere dei media di influenzare l'opinione pubblica e le norme sociali.
- Impegnarsi in una riflessione continua e nell'apprendimento delle dimensioni etiche dei media, adattando le pratiche all'emergere di nuove sfide e tecnologie.

2

Competenze

- Sviluppare la capacità di valutare criticamente le implicazioni etiche dei messaggi e delle azioni dei media, operando scelte consapevoli su cosa condividere e consumare.
- Applicare pratiche responsabili nella creazione dei media, assicurando che i contenuti siano rispettosi, accurati e inclusivi.
- Partecipare a un dialogo costruttivo sulle problematiche dei media, promuovendo la consapevolezza e la comprensione delle considerazioni etiche nell'uso dei media.

COMPRENDERE L'INFLUENZA DEI MEDIA

La competenza è una componente critica dell'educazione all'alfabetizzazione mediatica, che sottolinea la necessità per gli individui di riconoscere e analizzare i modi in cui i messaggi mediatici modellano la percezione della realtà, le convinzioni e influenzano comportamenti, atteggiamenti e norme sociali. Questa competenza è essenziale nell'ambiente odierno saturo di media, in cui gli individui sono costantemente esposti a una varietà di forme mediatiche che possono avere un impatto significativo sulla loro comprensione del mondo. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di consentire agli individui di navigare nelle complessità dei messaggi mediatici, consentendo loro di prendere decisioni informate e di impegnarsi in modo critico con le informazioni che incontrano. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere le varie forme di media e la loro specifica influenza sulla percezione e sul comportamento del pubblico, tra cui notizie, pubblicità e media di intrattenimento.
- Per comprendere le tecniche e le strategie utilizzate nella produzione mediatica per persuadere e influenzare il pubblico, come ad esempio l'appeal emotivo, gli stereotipi e il framing.
- Riconoscere i fattori sociali, politici ed economici che plasmano i messaggi dei media e la loro diffusione.

3

Atteggiamenti/Valori

- Adottare una mentalità critica che metta in discussione i messaggi dei media e le loro intenzioni, promuovendo un sano scetticismo nei confronti del consumo dei media.
- Sviluppare la consapevolezza della responsabilità che deriva dall'impegno nei media, riconoscendo le potenziali conseguenze della condivisione e del consumo di contenuti multimediali.
- Impegnarsi in una formazione continua sull'influenza dei media, rimanendo informati sui nuovi sviluppi nelle tecnologie dei media e sulle loro implicazioni sociali.

2

Competenze

- Sviluppare la capacità di valutare criticamente i messaggi dei media, individuando le motivazioni sottostanti e i potenziali pregiudizi presenti nei contenuti.
- Analizzare l'impatto delle rappresentazioni mediatiche sugli atteggiamenti e sui comportamenti della società, in particolare per quanto riguarda questioni di razza, genere e identità.
- Applicare capacità di pensiero critico per valutare la credibilità delle fonti di informazione e distinguere tra resoconti fattuali e contenuti basati su opinioni.

IMPEGNARSI NELLA PARTECIPAZIONE AI MEDIA

La competenza si concentra sul potenziamento degli individui affinché si impegnino attivamente con i media, andando oltre il consumo passivo per diventare collaboratori e partecipanti attivi nel panorama mediatico. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di trasformare gli individui da semplici consumatori di media a cittadini attivi che modellano e influenzano il panorama mediatico. Impegnandosi nella partecipazione ai media, gli individui possono sfidare le narrazioni dominanti, promuovere prospettive diverse, condividere idee e collaborare con gli altri e contribuire a un ecosistema mediatico più inclusivo e rappresentativo. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere le diverse piattaforme e canali disponibili per la partecipazione ai media, tra cui i social media, i forum online e i media comunitari.
- Per comprendere le considerazioni etiche implicite nella partecipazione ai media, come il rispetto dei diritti di proprietà intellettuale, la tutela della privacy e l'evitamento di contenuti dannosi o incitanti all'odio.
- Riconoscere il potenziale impatto della partecipazione ai media sul dibattito pubblico e sul cambiamento sociale, nonché la responsabilità che deriva dall'impegno nel panorama mediatico.

3

Atteggiamenti/Valori

- Adottare una mentalità di partecipazione attiva e impegno civico, riconoscendo il potere dei media di influenzare il cambiamento sociale e politico.
- Coltivare un senso di responsabilità e di affidabilità nella partecipazione ai media, considerando le potenziali conseguenze delle proprie azioni e parole.
- Impegnarsi nell'apprendimento continuo e nella crescita nella partecipazione ai media, rimanendo informati sulle tendenze emergenti, sulle tecnologie e sulle migliori pratiche per interagire con i media.

2

Competenze

- Sviluppare la capacità di comunicare efficacemente idee e opinioni attraverso vari formati multimediali, inclusi contenuti scritti, visivi e audio.
- Impegnarsi in un dialogo costruttivo e rispettoso con chi ha prospettive diverse, favorendo la comprensione e l'apprendimento reciproci.
- Creare contenuti multimediali originali che riflettano i propri valori, interessi e la propria voce unica, contribuendo alla diversità del panorama mediatico.

RIFLETTENDO SULL'USO DEI MEDIA

La competenza è un aspetto essenziale dell'educazione all'alfabetizzazione mediatica, che si concentra sulla capacità degli individui di esaminare criticamente le proprie abitudini di consumo dei media e l'impatto dei media sui propri pensieri, comportamenti e percezioni. Questa competenza incoraggia l'autoconsapevolezza e il pensiero critico su come i media modellano le esperienze individuali e collettive. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di coltivare pensatori critici in grado di navigare nel panorama dei media in modo ponderato, portando a un consumo dei media più informato e responsabile. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere i vari tipi di media e i loro potenziali effetti sugli individui e sulla società, compresa l'influenza dei social media, delle notizie e dell'intrattenimento.
- Per comprendere i fattori psicologici e sociali che guidano il consumo dei media, compresi i ruoli dell'identità, della cultura e degli interessi personali.
- Riconoscere l'importanza dell'alfabetizzazione mediatica nel promuovere un impegno critico e nell'attenuare i rischi associati al consumo dei media, come la disinformazione e gli stereotipi negativi.

3

Atteggiamenti/Valori

- Adottare una mentalità di riflessione critica, valorizzando l'importanza di mettere in discussione e valutare i messaggi dei media piuttosto che accettarli passivamente.
- Coltivare un senso di responsabilità nei confronti del consumo dei media, riconoscendo l'impatto delle scelte personali su se stessi e sulla comunità più ampia.
- Impegnarsi in una riflessione e in un apprendimento continui sull'uso dei media, adattando le abitudini di consumo man mano che emergono nuove informazioni e prospettive.

2

Competenze

- Sviluppare la capacità di valutare criticamente le proprie abitudini mediatiche riflettendo sui contenuti consumati e sui loro effetti emotivi e cognitivi.
- Analizzare i messaggi e le narrazioni presentate nei media, individuando pregiudizi, stereotipi e motivazioni sottostanti.
- Applicare pratiche riflessive, come la tenuta di un diario o la discussione, per esprimere pensieri e sentimenti sulle esperienze mediatiche, favorendo una comprensione e un coinvolgimento più profondi.

NAVIGARE NELLE TECNOLOGIE DEI MEDIA

La competenza si concentra sul dotare gli individui delle conoscenze e delle competenze necessarie per utilizzare efficacemente varie tecnologie multimediali. Questa competenza è fondamentale nel panorama digitale odierno, in cui sono disponibili un'ampia gamma di piattaforme e strumenti multimediali per la comunicazione, la condivisione di informazioni e l'intrattenimento. Il significato di questa competenza risiede nella sua capacità di consentire agli individui di navigare nel mondo digitale con sicurezza, sfruttando le tecnologie multimediali per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creatività e adattandosi ai nuovi strumenti man mano che emergono. Padroneggiando le competenze associate a questa competenza, gli individui possono partecipare efficacemente al panorama digitale, accedendo alle informazioni, esprimendo idee e interagendo con gli altri in modi significativi. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere i principi di base del funzionamento delle diverse tecnologie multimediali, compresi i componenti hardware e software sottostanti.
- Per comprendere i potenziali vantaggi e limiti delle varie tecnologie multimediali, tenendo conto di fattori quali accessibilità, sicurezza e privacy.
- Riconoscere le considerazioni etiche implicite nell'uso delle tecnologie multimediali, come il rispetto dei diritti di proprietà intellettuale e il mantenimento di un comportamento online appropriato.

3

Atteggiamenti/Valori

- Adottare una mentalità di crescita nei confronti delle tecnologie multimediali, considerandole come strumenti di apprendimento, creatività e crescita personale piuttosto che come ostacoli.
- Coltivare il senso di curiosità e di esplorazione, cercando attivamente opportunità per apprendere e sperimentare le nuove tecnologie dei media.
- Impegnarsi a utilizzare le tecnologie multimediali in modo responsabile ed etico, considerando il potenziale impatto su sé stessi e sugli altri.

2

Competenze

- Sviluppare la competenza nell'uso di una varietà di piattaforme e strumenti multimediali, tra cui social media, sistemi di gestione dei contenuti e software di editing multimediale.
- Applicare competenze di risoluzione dei problemi per risolvere comuni problemi tecnici correlati alle tecnologie multimediali, come problemi di connettività o malfunzionamenti del software.
- Adattarsi rapidamente alle nuove tecnologie dei media, dimostrando la capacità di apprendere e applicare nuove competenze secondo necessità.

PROMUOVERE L'ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA

La competenza si concentra sulla promozione della consapevolezza e della comprensione dei principi di alfabetizzazione mediatica tra individui e comunità. Questa competenza incoraggia la diffusione della conoscenza dell'alfabetizzazione mediatica, consentendo alle persone di impegnarsi criticamente con i contenuti mediatici e di partecipare attivamente al panorama mediatico. Il significato di questa competenza risiede nel suo potenziale di coltivare una società alfabetizzata ai media, in grado di impegnarsi criticamente con le informazioni, riducendo la suscettibilità alla disinformazione e promuovendo la partecipazione democratica. Risultati di apprendimento:

1

Conoscenza

- Conoscere i concetti e i principi fondamentali dell'alfabetizzazione mediatica, tra cui la capacità di accedere, analizzare, valutare, creare e agire utilizzando i media.
- Per comprendere il ruolo dell'alfabetizzazione mediatica nel potenziare le capacità di pensiero critico e promuovere una cittadinanza informata in una società democratica.
- Riconoscere le diverse piattaforme e tecnologie mediatiche disponibili, nonché la loro influenza sulla percezione e sul comportamento del pubblico.

2

Competenze

- Sviluppare la capacità di progettare e implementare programmi e workshop di educazione ai media efficaci, rivolti a un pubblico eterogeneo, tra cui bambini, giovani e adulti.
- Applicare competenze di comunicazione e advocacy per promuovere iniziative di alfabetizzazione mediatica all'interno di comunità, scuole e organi decisionali.
- Impegnarsi in sforzi collaborativi con le parti interessate, come educatori, professionisti dei media e organizzazioni comunitarie, per migliorare le risorse e la sensibilizzazione sull'alfabetizzazione mediatica.

3

Atteggiamenti/Valori

- Assumere l'impegno di un apprendimento continuo in materia di educazione ai media, riconoscendone la natura in evoluzione e l'importanza di adattarsi ai nuovi scenari mediatici.
- Coltivare un senso di responsabilità sociale in merito alla diffusione della conoscenza dell'alfabetizzazione mediatica, comprendendone l'impatto sull'emancipazione individuale e comunitaria.
- Impegnarsi a promuovere pratiche di alfabetizzazione mediatica inclusive che rispettino le diverse prospettive e promuovano l'equità nell'accesso e nella rappresentazione dei media.

METODOLOGIA DI FORMAZIONE



I formatori per adulti necessitano di formazione, risorse e metodi di insegnamento specializzati per erogare in modo efficace un'educazione all'alfabetizzazione digitale e ai media agli anziani, che hanno esigenze e sfide di apprendimento uniche.

Approccio all'apprendimento esperienziale

L'apprendimento esperienziale combina vari metodi (come progetti, risoluzione dei problemi e servizio alla comunità) per insegnare attraverso l'esperienza pratica.

Principi

Un insegnamento tecnologico efficace per gli anziani richiede istruzioni personalizzate, spiegazioni chiare, feedback regolari e pazienza. Combinando questi elementi con supporti visivi e incoraggiamento, gli anziani possono navigare con sicurezza nel mondo digitale.

Valutazione

La valutazione delle competenze MIL monitora i progressi degli studenti, migliora l'insegnamento e misura il successo del programma.

APPROCCIO ALL'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE

L'apprendimento esperienziale, introdotto da John Dewey, è un approccio pedagogico che enfatizza l'apprendimento attivo attraverso esperienze del mondo reale. Questo approccio si basa sulla convinzione che gli studenti acquisiscano una comprensione più profonda dei concetti quando applicano la conoscenza teorica in situazioni pratiche. Il modello in quattro fasi di Kolb (esperienza concreta, osservazione riflessiva, concettualizzazione astratta, sperimentazione attiva) fornisce un quadro per questo processo.

L'approccio esperienziale incorpora una varietà di metodologie, tra cui l'apprendimento basato su progetti, l'apprendimento basato su problemi, l'apprendimento tramite servizio e le simulazioni. Questi metodi promuovono l'impegno attivo, il pensiero critico e la risoluzione di problemi nel mondo reale. Integrando queste metodologie, gli educatori possono creare esperienze di apprendimento coinvolgenti ed efficaci che consentono agli studenti di sviluppare competenze essenziali per il mondo moderno.

L'apprendimento basato su progetti, ad esempio, coinvolge gli studenti che lavorano su progetti del mondo reale che richiedono loro di ricercare, collaborare e risolvere problemi. Questo approccio promuove un senso di proprietà sul loro apprendimento e aiuta gli studenti a sviluppare capacità di pensiero critico e di risoluzione dei problemi. Allo stesso modo, l'apprendimento basato su problemi presenta agli studenti problemi del mondo reale che devono risolvere tramite ricerca e collaborazione. Questo metodo incoraggia gli studenti ad applicare le loro conoscenze e a sviluppare capacità di pensiero critico.

L'apprendimento tramite servizio combina lo studio accademico con il servizio alla comunità. Partecipando a progetti di servizio alla comunità, gli studenti possono applicare le proprie conoscenze e competenze per affrontare problemi del mondo reale. Questo approccio aiuta inoltre gli studenti a sviluppare un senso di responsabilità civica ed empatia.

Le simulazioni forniscono un ambiente sicuro e controllato in cui gli studenti possono mettere in pratica le proprie competenze ed esplorare scenari del mondo reale. Partecipando alle simulazioni, gli studenti possono sviluppare capacità di problem-solving, decision making e comunicazione.

In conclusione, l'apprendimento esperienziale offre un approccio completo ed efficace all'istruzione. Incorporando una varietà di metodologie, gli educatori possono creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e significative che consentono agli studenti di sviluppare competenze essenziali per il mondo moderno.



Le quattro fasi dell'apprendimento di Kolb / Il ciclo dell'apprendimento esperienziale

APPROCCI CHIAVE



Lezioni interattive

Le lezioni interattive combinano l'insegnamento tradizionale con l'apprendimento attivo. Incorporando discussioni, lavoro di gruppo e tecnologia, aumentano l'impegno degli studenti, il pensiero critico e la conservazione delle conoscenze. Questo approccio è particolarmente efficace nell'educazione all'alfabetizzazione mediatica, dove l'analisi critica è fondamentale.

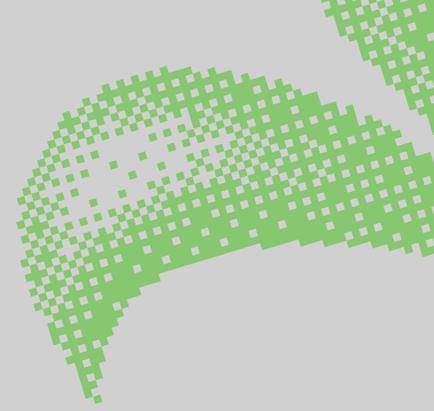
Attività pratiche

Le attività pratiche sono essenziali per un apprendimento efficace. Facendo, gli studenti afferrano meglio i concetti, sviluppano competenze e conservano le informazioni in modo più efficace. Queste attività simulano situazioni del mondo reale, promuovendo il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.

Casi di studio

Gli studi di caso offrono scenari del mondo reale per migliorare l'apprendimento. Analizzando situazioni complesse, gli studenti sviluppano capacità di pensiero critico, problem-solving e decision making. Questo metodo promuove l'apprendimento attivo e colma il divario tra teoria e pratica.

LEZIONI INTERATTIVE



Combina le lezioni tradizionali con elementi interattivi come sessioni di domande e risposte, discussioni, workshop, ecc.

Le lezioni interattive combinano l'insegnamento tradizionale con tecniche di apprendimento attivo, coinvolgendo gli studenti attraverso discussioni, sondaggi, lavoro di gruppo e multimedia. Questo metodo migliora la comprensione, promuove il pensiero critico e incoraggia la collaborazione. La ricerca mostra che il coinvolgimento attivo migliora la conservazione e l'applicazione delle informazioni. Ad esempio, Prince (2004) ha scoperto che le strategie di apprendimento attivo aumentano le prestazioni e la soddisfazione degli studenti. Tecniche come i sistemi think-pair-share e audience response trasformano l'apprendimento passivo in un'esperienza interattiva.

Nell'istruzione MIL, le lezioni interattive sono particolarmente efficaci. Aiutano gli studenti ad analizzare e criticare i messaggi dei media, sviluppando competenze analitiche essenziali. Aufderheide (1993) nota che l'alfabetizzazione mediatica non implica solo l'accesso alle informazioni, ma anche l'impegno critico con esse. Le lezioni interattive incoraggiano questa riflessione.

In sintesi, le lezioni interattive migliorano il coinvolgimento, il pensiero critico e le competenze di alfabetizzazione mediatica, creando un ambiente di apprendimento più efficace per orientarsi nel panorama mediatico odierno.



ATTIVITÀ PRATICHE

Le attività pratiche sono una componente cruciale dell'apprendimento esperienziale, che enfatizza l'impegno diretto e l'applicazione pratica della conoscenza. Questa metodologia di formazione consente agli studenti di partecipare attivamente a compiti e scenari che rispecchiano situazioni del mondo reale, favorendo una comprensione più profonda dei concetti e lo sviluppo di competenze essenziali.

Le attività pratiche coinvolgono gli studenti nella manipolazione diretta di materiali, strumenti o attrezzature per raggiungere obiettivi di apprendimento specifici. Queste attività possono assumere varie forme, come esperimenti, simulazioni, giochi di ruolo e apprendimento basato su progetti. Impegnandosi in attività pratiche, gli studenti possono applicare concetti teorici in contesti pratici, riflettendo sulle proprie esperienze e costruendo conoscenze attraverso il processo di fare.

L'importanza delle attività pratiche nell'istruzione è stata ampiamente documentata. Secondo la Learning Pyramid, gli studenti conservano il 75% delle informazioni presentate quando si impegnano nell'apprendimento pratico, rispetto a solo il 5% di conservazione quando si impara tramite lezioni (Lalley & Miller, 2007). Questa scoperta evidenzia l'efficacia delle attività pratiche nel promuovere la conservazione e l'applicazione della conoscenza.

Inoltre, le attività pratiche sono in linea con la teoria dell'apprendimento esperienziale di Kolb (Kolb, 1984). Impegnandosi in attività pratiche, gli studenti possono progredire attraverso questo ciclo, acquisendo competenze pratiche e sviluppando una comprensione più profonda dell'argomento.

In conclusione, le attività pratiche sono una potente metodologia di formazione che promuove l'impegno attivo, l'applicazione nel mondo reale, la collaborazione, la riflessione e l'adattabilità. Incorporando esperienze pratiche nelle pratiche educative, gli educatori possono creare ambienti di apprendimento dinamici che consentono agli studenti di sviluppare competenze e abilità essenziali per il mondo moderno.



CASI DI STUDIO

Gli studi di caso sono una metodologia educativa ampiamente riconosciuta che prevede l'esplorazione approfondita di scenari o situazioni di vita reale per facilitare l'apprendimento. Questo approccio consente agli studenti di applicare conoscenze teoriche a problemi pratici, promuovendo il pensiero critico, le capacità di problem-solving e l'apprendimento collaborativo. Impegnandosi con gli studi di caso, gli studenti possono analizzare questioni complesse, considerare prospettive multiple e sviluppare soluzioni basate su prove e ragionamento.

Uno studio di caso è definito come un esame dettagliato di un caso, evento o fenomeno specifico, spesso basato su contesti del mondo reale. Secondo Yin (2018), gli studi di caso fungono da prezioso metodo di ricerca che consente l'esplorazione di fenomeni sociali intricati all'interno dei loro contesti naturali. Nei contesti educativi, gli studi di caso in genere presentano uno scenario che richiede agli studenti di analizzare la situazione, identificare le sfide e proporre soluzioni. Questo metodo incoraggia la partecipazione e l'impegno attivi, allontanando gli studenti dall'assorbimento passivo delle informazioni verso la costruzione attiva della conoscenza (Giddens, 1984).

L'uso di casi di studio nell'istruzione ha una ricca storia, in particolare in settori quali economia, diritto e medicina, dove le applicazioni nella vita reale sono essenziali per sviluppare competenze pratiche. Come notato da Hamel, Dufour e Fortin (1993), i casi di studio offrono agli studenti l'opportunità di impegnarsi in processi di problem-solving e decision making, migliorando così le loro capacità analitiche e la comprensione di questioni complesse.

In sintesi, gli studi di caso sono una metodologia di formazione efficace che migliora l'apprendimento fornendo un contesto reale, promuovendo il pensiero critico, incoraggiando la collaborazione e favorendo la riflessione. Integrando gli studi di caso nelle pratiche educative, gli educatori possono dotare gli studenti delle competenze necessarie per affrontare sfide complesse e prendere decisioni informate nella loro vita personale e professionale.



PRINCIPI



Poiché gli anziani interagiscono sempre di più con la tecnologia, diventa fondamentale implementare metodologie di insegnamento efficaci che soddisfino le loro specifiche esigenze di apprendimento. L'aderenza a principi specifici può migliorare significativamente l'esperienza di apprendimento e garantire risultati di successo. Le seguenti linee guida delineano i principi chiave che faciliteranno l'implementazione efficace di questa metodologia personalizzata.

Tutoraggio individuale:

Valutare i livelli di apprendimento individuali e adattare i contenuti di conseguenza.
Fornire sessioni di tutoraggio personalizzate per coloro che necessitano di ulteriore aiuto.

Istruzioni semplici e chiare:

Utilizzare un linguaggio semplice ed evitare termini tecnici.
Suddividere i compiti complessi in passaggi piccoli e gestibili.

Feedback e adattamento regolari:

Chiedi un feedback per comprendere le loro difficoltà e preferenze.
Adattare i metodi di insegnamento in base alle loro risposte e ai loro progressi.

Ripetizione e rinforzo:

Ripetere regolarmente i concetti chiave per rafforzare l'apprendimento.
Fornire schede riassuntive e guide facili da seguire come riferimento.

Ausili visivi e audio:

Utilizzare diagrammi, schermate e video per illustrare i punti.
Offrire istruzioni audio per le persone con disabilità visive.

Incoraggiamento e pazienza:

Promuovere un ambiente di apprendimento positivo e incoraggiante.
Siate pazienti e celebrate i piccoli successi per aumentare la vostra sicurezza.

Insegnando agli anziani queste competenze olistiche MIL attraverso metodologie personalizzate, di supporto e collaborative, possono essere abilitati a navigare in modo sicuro e fiducioso nel mondo digitale. Combinando queste competenze e metodologie, gli anziani possono essere efficacemente istruiti a diventare più competenti e sicuri nell'uso dei media e delle tecnologie informatiche. Ciò non solo aumenta la loro indipendenza, ma anche la loro capacità di interagire con il mondo moderno.

VALUTAZIONE



La valutazione degli studenti nei programmi di competenze MIL è fondamentale per diversi motivi:

- potenziare il pensiero critico,
- identificare le esigenze di apprendimento e i progressi,
- costruire la resilienza contro la disinformazione,
- sostenere l'apprendimento permanente,
- informare le politiche educative.

La valutazione serve anche a monitorare e valutare la capacità dei formatori delle competenze MIL: i dati raccolti sull'implementazione e l'impatto del quadro possono essere utilizzati per sviluppare costantemente il curriculum e la sua efficace implementazione nei diversi settori, garantendo che le competenze siano pertinenti, accessibili e sostenibili per tutti gli studenti.

Metodi di valutazione quantitativa:

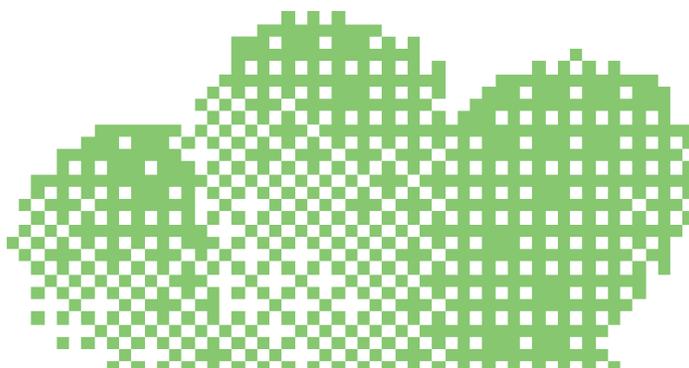
Quiz brevi, test pratici: misura la competenza e la comprensione di base dei concetti chiave. Utilizza attività pratiche per valutare l'acquisizione di competenze in scenari del mondo reale.

Simulazioni tecnologiche: utilizzano ambienti simulati per testare competenze specifiche in un contesto controllato.

Metodi di valutazione qualitativa:

- Sessioni/moduli di feedback: raccogliere le opinioni dei partecipanti sul programma e sulla loro esperienza di apprendimento, discutere i progressi e affrontare eventuali difficoltà.
- Portfolio: documentare i progressi e i risultati dei partecipanti nel tempo.
- Interviste e discussioni: condurre interviste individuali o in piccoli gruppi per acquisire informazioni più approfondite sulla loro comprensione ed esperienza.

Queste valutazioni in ultima analisi consentono alle persone di muoversi nel panorama mediatico in modo efficace e responsabile.



LINEE GUIDA SUL POTENZIALE DI TRASFERIBILITÀ

Le linee guida sul potenziale di trasferibilità sono essenziali per adattare e implementare con successo le pratiche in contesti diversi. Aiutano a garantire che le iniziative siano effettivamente personalizzate per soddisfare le esigenze locali, mantenendo al contempo gli elementi fondamentali che contribuiscono al loro successo.



1

Identificare le competenze iniziali

- Esaminare i quadri normativi e i documenti politici esistenti in materia di alfabetizzazione mediatica e informativa (MIL) a livello nazionale, regionale e globale per identificare le competenze trasferibili pertinenti.
- Condurre consultazioni con le parti interessate in ciascun settore target (istruzione e formazione professionale, enti formativi, autorità locali) per convalidare le competenze identificate e garantirne la pertinenza al contesto locale.
- Identificare le esigenze: condurre sondaggi o focus group per comprendere le esigenze specifiche in materia di alfabetizzazione mediatica e informativa del gruppo target.



2

Seleziona le competenze di base

- Selezionare un numero gestibile di competenze MIL fondamentali che siano di ordine superiore e che bilancino le competenze cognitive, sociali ed emotive.
- Coinvolgere le parti interessate di ogni settore per garantire che le competenze selezionate siano pertinenti e includere la partecipazione di utenti finali come studenti adulti ed educatori.



3

Sviluppare il curriculum

- Progettazione del modulo: creare moduli per ogni area di competenza. Ogni modulo dovrebbe includere contenuti (materiale didattico, esempi pratici e casi di studio), attività di apprendimento e valutazioni.
- Sviluppa risorse: crea guide intuitive, tutorial video, moduli di e-learning interattivi e infografiche pensate su misura per gli anziani.



4

Supporto e risorse

- Il sostegno sociale è fondamentale per un'attuazione di successo.
- Creazione di comunità: creare forum online o club locali in cui studenti e formatori possano condividere esperienze e aiutarsi a vicenda.
- Partnership: collaborare con organizzazioni locali, aziende tecnologiche e istituti scolastici per fornire risorse e competenze.



5

Identificare le competenze iniziali

Organizzazioni VET:

- Sviluppare standard di apprendimento specifici per ogni età e progressioni di programma per ogni abilità MIL.
- Utilizzare pedagogie incentrate sullo studente e programmi basati sulle competenze per insegnare le competenze MIL.
- Sviluppare valutazioni in linea con le competenze MIL fondamentali identificate.

Fornitori di servizi educativi

- Integrare le competenze MIL fondamentali nei programmi di studio esistenti per studenti adulti.
- Organizzare workshop per insegnanti per sviluppare le proprie competenze MIL utilizzando i manuali e i materiali di formazione.
- Utilizza strumenti di apprendimento interattivi come l'app MIL Skills e il gioco da tavolo.

Autorità locali:

- Allineare le politiche e le strategie esistenti con le competenze fondamentali MIL identificate.
- Assegnare le risorse in base alle aree prioritarie identificate e alle lacune nelle competenze MIL.
- Coinvolgere le comunità locali per promuovere l'importanza delle competenze MIL.



6

Monitorare e valutare

- Raccogliere dati sull'implementazione e l'impatto del MIL Skills Pathway in ciascun settore.
- Utilizzare i dati per migliorare costantemente il framework e la sua implementazione.
- Valutazione regolare: attuare valutazioni regolari per valutare l'efficacia del percorso e i progressi dei partecipanti.
- Meccanismi di feedback: raccogliere il feedback dei partecipanti per migliorare continuamente il programma.



7

Implementare in modo inclusivo e accessibile

- Assicurarsi che tutti i materiali e le attività siano adattabili a diversi stili di apprendimento e capacità.
- Attuare pratiche inclusive per garantire a tutti gli studenti pari accesso alle conoscenze e alle competenze MIL.
- Assicuratevi che i materiali siano accessibili a chi ha problemi visivi, uditivi o cognitivi. Utilizzate caratteri grandi, audio chiaro e linguaggio semplice.



8

Considerazioni aggiuntive

- Flessibilità: offrire una varietà di formati di apprendimento per soddisfare le diverse preferenze.
- Pertinenza: collegare l'apprendimento alle esperienze e alle esigenze reali dei partecipanti.
- Apprendimento continuo: promuovere lo sviluppo continuo delle competenze attraverso risorse di follow-up e supporto.
- Miglioramento continuo: aggiornare regolarmente contenuti e metodi in base ai progressi tecnologici e al feedback dei partecipanti.
- Campagne di sensibilizzazione: utilizzare i social media, i bollettini della comunità e i media locali per promuovere il percorso.
- Incentivi: offrire certificati di riconoscimento per il completamento dei moduli per motivare la partecipazione

Seguendo queste linee guida, il MIL Skills Pathway può essere trasferito e implementato efficacemente in diversi settori, assicurando che le competenze MIL critiche siano sviluppate in modo inclusivo, accessibile e sostenibile. Le organizzazioni e le comunità possono trarre vantaggio da pratiche comprovate, migliorare la loro efficacia e contribuire a più ampi sforzi di condivisione delle conoscenze e collaborazione.

IMPORTANZA E RISULTATI ATTESI DEL PROGETTO MILSKILLS

Il progetto MILSkills suggerisce diverse strategie per superare le barriere riconosciute:

- Sviluppo e implementazione di programmi MIL su misura per gli anziani.
- Migliorare le capacità degli educatori degli adulti attraverso strumenti e metodologie come il MIL Skills Toolkit.
- Promuovere un impegno digitale responsabile ed etico.
- Aumentare l'accesso alle tecnologie digitali e ai programmi di formazione.

Sulla base delle competenze e delle abilità chiave riconosciute e incluse nel MIL Skills Competences Pathway, le attività del WP3 si concentreranno sullo sviluppo di un innovativo Training Workbook e di materiali volti a consentire agli anziani e agli educatori per adulti di sviluppare le competenze e le abilità necessarie in ambito mediatico e informativo per affrontare la trasformazione digitale attraverso lo sviluppo della prontezza digitale, della resilienza e della capacità, nonché promuovendo l'apprendimento permanente e l'invecchiamento attivo. Il Training Workbook adotterà una metodologia mista con azioni di apprendimento faccia a faccia e basate sul lavoro e risorse online. La struttura esatta del corso sarà decisa al termine della ricerca e saranno concordati i livelli di apprendimento da raggiungere. Il materiale di formazione sarà completamente disponibile in tutte le lingue dei partner,

consentendo a qualsiasi studente di implementare la formazione in modo indipendente in tutta Europa e all'estero. Inoltre, i partner del progetto si assicureranno che i seguenti principi siano applicati durante lo sviluppo del corso di formazione:

- il sistema dei corsi sarà flessibile;
- il percorso sarà articolato in più fasi e strutturato a lungo termine;
- il corso sarà progettato con metodi di apprendimento misto innovativi, vale a dire che parte di questo corso sarà fornito in loco, in un formato guidato da un istruttore, che è necessario per workshop efficaci, casi di studio, lavoro collaborativo, ecc., e sarà anche disponibile online, sulla piattaforma eLearning del progetto.

Dopo lo sviluppo del Training Workbook e dei materiali, avrà luogo la fase di sperimentazione attraverso attività pilota in tutti i paesi partner. Un numero minimo di 200 anziani e 80 educatori per adulti saranno inclusi nelle attività pilota e completeranno il corso sulla piattaforma online. Gli educatori fungeranno da coach online, guidando gli studenti durante il loro percorso, gettando luce sulle loro prossime missioni e aiutando gli studenti a rimanere sulla buona strada.

Le attività del WP4 produrranno due risultati concreti:

1. La piattaforma di eLearning MIL Skills che sarà composta da quanto segue:

- Area di progetto: informazioni di base sugli obiettivi del progetto, sulle attività e sulla partnership. Modulo di iscrizione al corso.
- Area interna: la piattaforma eLearning aperta sarà liberamente accessibile previa registrazione, per la quale saranno richieste informazioni generali sull'utente. - Corsi online: il materiale che i partner svilupperanno sarà disponibile sulla piattaforma per gli utenti in inglese e nelle 6 lingue dei partner.
- Modulo di formazione: supporta test e valutazione utente e progressione basata sui risultati dei test ottenuti. Il modulo consente agli utenti di ripetere i test e ottenere risultati migliori.
- E-library: tutti i risultati del progetto insieme ad altro materiale e risorse utili (ad esempio link a letture consigliate e autorevoli, link a risorse di ispirazione, video, ecc.) saranno resi disponibili sulla piattaforma di eLearning.
- Forum: consentirà agli utenti di comunicare direttamente con gli altri.
- Modulo di reporting:
 1. Database di analisi separato per la gestione delle prestazioni
 2. Consegna e archiviazione automatizzate di dashboard e report.

- 2. Il gioco da tavolo digitale MIL Skills Il gioco del progetto sarà una versione digitale di un tipico gioco da tavolo a turni, che consentirà a un massimo di 6 utenti di giocare l'uno contro l'altro. Il gioco avrà il formato di un tipico gioco da tavolo di tipo "trivial Pursuit" in cui i giocatori tirano i dadi, rispondono a domande e fanno delle scelte sull'argomento del gioco (sviluppo di competenze mediatiche e informative). Il contenuto del gioco consentirà ai giocatori di avere una partita di 30 minuti l'uno con l'altro e consentirà loro di progredire digitalmente attraverso le fasi dei livelli di acquisizione delle competenze attraverso domande coinvolgenti e interattive.





Le attività WP5 produrranno il MIL Skills Toolkit per formatori per adulti, organizzazioni di formazione per adulti, esperti pertinenti, stakeholder e decisori politici che includeranno informazioni pratiche e piani di lezione su come possono applicare i risultati MIL Skills nella loro metodologia educativa, nonché risorse e strumenti aggiuntivi per supportare i loro studenti nello sviluppo delle loro competenze mediatiche e informative per navigare efficacemente nel panorama dei media moderni e combattere la diffusione di fake news e disinformazione. I piani di lezione per Media and Information Literacy possono supportare gli educatori per adulti nell'erogazione di lezioni coinvolgenti, efficaci e di impatto che soddisfano le esigenze dei loro studenti e li aiutano a sviluppare le competenze e le conoscenze necessarie per navigare nel complesso panorama digitale con sicurezza. Il Toolkit sarà consegnato nel mese 24 e sarà disponibile per il download gratuito sul sito Web del progetto e sulla piattaforma di eLearning in lingua inglese.

Inoltre, WP5 supporterà la trasferibilità e la sensibilizzazione dei risultati del progetto MIL Skills. Ciò sarà ottenuto attraverso le campagne di sensibilizzazione pertinenti che saranno organizzate e implementate in ciascun paese partner. Le campagne avranno la forma di un evento moltiplicatore che avrà lo scopo di presentare i risultati di MIL Skills ai gruppi target pertinenti. L'obiettivo principale di questi eventi moltiplicatori sarà quello di presentare e promuovere i risultati del progetto, nonché di consentire ai partner del progetto di acquisire un feedback prezioso su di essi dai partecipanti all'evento. I partecipanti compileranno anche questionari di valutazione per valutare sia l'efficacia che il successo dell'evento e fornire un feedback prezioso sui risultati e gli output del progetto presentati durante l'evento.

CONCLUSIONI

L'obiettivo principale del progetto MILSkills è supportare i decisori politici europei nello sviluppo di politiche efficaci per migliorare l'alfabetizzazione mediatica e informativa tra gli anziani e gli educatori degli adulti, contribuendo così alla trasformazione digitale e migliorando l'alfabetizzazione digitale complessiva in Europa. Il MIL Skills Competencies Pathway fornisce un approccio completo e strutturato per dotare gli anziani e gli educatori degli adulti delle necessarie competenze di alfabetizzazione mediatica e informativa. Funge da base per i materiali di formazione del progetto, gli strumenti digitali e la metodologia educativa su misura per le esigenze degli anziani, aiutandoli a navigare nel mondo digitale con sicurezza e sicurezza.

Le versioni finale e nazionale del MIL Competences Pathway ne aumenteranno la portata e l'applicabilità nei contesti europei e nazionali pertinenti.

RIFERIMENTI

- Aufderheide, P. (1993). Media Literacy: un rapporto della National Leadership Conference on Media Literacy.
- Batista, M., & Fonseca, J. (2016). Valutazione dell'alfabetizzazione mediatica: sfide e prospettive. *Journal of Media Literacy Education*.
- Comandos.. Che cosa si intende per media literacy? Consiglio d'Europa. (2017). Media literacy in Georgia: valutazione dei bisogni e raccomandazioni.
- Dewey, J. (1938). *Logica: la teoria dell'indagine*. Holt, Rinehart e Winston.
- Enow Education. Esame di educazione ai media.
- Frieda, S. (n.d.). Metodo di studio dei casi di insegnamento.
- Giddens, A. (1984). In R. Yin (1993). Applicazioni della ricerca di casi di studio. Beverly Hills, CA: Sage Publishing.
- Gopal, R., & Singh, A. (2021). Alfabetizzazione digitale di base: requisiti ed elementi. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Management Studies*.
- Hobbs, R. (2017). Ciò di cui la società ha bisogno dai media nell'era della comunicazione digitale. Media Education Lab.
 - In Leaning, M. (2019, 11 giugno). Un approccio all'alfabetizzazione digitale attraverso l'integrazione di alfabetizzazione mediatica e informativa. *Media e comunicazione*.
 - Nella misurazione delle competenze MIL.
 - In Morrissette, E., Pierpont, S., Murray, R., Nagel, J., & Muite, D. (n.d.). L'importanza dell'alfabetizzazione mediatica – Introduzione agli studi sui media.
 - In Teacher Academy. Digital Media Literacy: competenze essenziali per l'era digitale.
- Presso l'Università di Winnipeg. (n.d.). Metodi di insegnamento dell'apprendimento esperienziale Metodo: descrizione degli studi di caso.
- Kolb, D. A. (1984). *Apprendimento esperienziale: esperienza come fonte di apprendimento e sviluppo*. Prentice Hall.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). *Teoria dell'apprendimento esperienziale: un approccio dinamico e olistico all'apprendimento, all'istruzione e allo sviluppo del management*. The SAGE handbook of management learning, education and development.
- Lalley, J. P., & Miller, R. H. (2007). "La piramide dell'apprendimento: indica agli insegnanti la giusta direzione?" *Istruzione*.
- Iomäki, L., Kantosalo, A., & Lakkala, M. (2011). Cos'è la competenza digitale? Nel portale collegato. ReteScolastica Europea.
- Media Literacy Now. (n.d.). Che cosa è la media literacy?
- Associazione nazionale per l'educazione all'alfabetizzazione mediatica. (n.d.). Nozioni di base sull'alfabetizzazione mediatica.
- Prince, M. (2004). "L'apprendimento attivo funziona? Una revisione della ricerca". *Journal of Engineering Education*.
- Reineck, D., & L, J. (2015). *Media and information literacy: un approccio basato sui diritti umani nei paesi in via di sviluppo*. (Discussion Paper 10/2015). DW Akademie.
- Thomas, J. W. (2000). "Una revisione della ricerca sull'apprendimento basato sui progetti". The Autodesk Foundation.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.





**"ABILITÀ DI ALFABETIZZAZIONE
MEDIATICA E INFORMATIVA DEGLI
ADULTI PER SVILUPPARE IL PENSIERO
CRITICO E COMBATTERE LE FAKE
NEWS"**

SCRITTO DA:

MARINA IVANOVA (NEW EAST,
LETTONIA)

SUPERVISIONE:

VIKTORS ANDRUSKEVIČS (NEW EAST,
LETTONIA), ALINA HAČETLOVA (NEW
EAST, LETTONIA), JOREN
DOBKIEWICZ (NEW EAST, LETTONIA)

CREDITI DI PROGETTAZIONE:

ELINA WEINSTEIN (NUOVO EST,
LETTONIA)

CREDITI FOTOGRAFICI:

IVARS UTINAN, JANE SAULITE,
SACCTA BETH

IWWW.MILSKILLS.EU

2024





MIL SKILLS

COMPETENZE DI ALFABETTIZZAZIONE MEDIATICA E INFORMATIVA DEGLI ADULTI PER SVILUPPARE IL PENSIERO CRITICO E CONTRASTARE LE FAKE NEWS.

FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. I PUNTI DI VISTA E LE OPINIONI ESPRESSE SONO TUTTAVIA QUELLI DELL'AUTORE/DEGLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE QUELLI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA EUROPEA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'EACEA POSSONO ESSERE RITENUTE RESPONSABILI PER ESSI.

Codice progetto: 2023-1-LV01-KA220-ADU-000156693

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



State Education
Development Agency
Republic of Latvia



Co-funded by
the European Union

ISCRIVITI A MIL SKILLS



Unisciti a noi in una partnership volta a promuovere l'innovazione attraverso competenze condivise.

Italiano:
www.milskills.eu



PER QUALSIASI RICHIESTA INVIARE UN MESSAGGIO

milskillsproject@gmail.com