

DIG.I.T.ABLE

DIGITAL INCLUSIVE TRAINERS FOR ACCESSIBLE EDUCATION

La descrizione delle conoscenze e delle competenze del formatore digitale inclusivo

Activity A2.6

14dicembre 2022

Sommario

1	Le finalità del documento	3
2	I membri del team	3
3	Tenere conto degli standard professionali esistenti a livello nazionale ed europeo .	3
3.1	ESCO (European Skills, Skills, Qualifications and Occupations) è la classificazione multilingue europea di skills, competenze e professioni	4
3.2	Il contesto italiano	5
3.3	Contesto ungherese	7
3.4	Ulteriori paesi partner	8
4	La descrizione del profilo	8
4.1	Essere Inclusivi e Digitali	9
4.2	Essere Inclusivi	10
4.3	Essere Digitali	16
4.3.1	Utilizzo di strumenti di videoconferenza	16
4.3.2	Utilizzo delle Tecnologie di Valutazione dell'Apprendimento	19
4.3.3	Utilizzo delle Tecnologie per gli Esercizi	21
4.3.4	Utilizzo di SLIDES	23
4.3.5	Utilizzo di VIDEO	24
4.3.6	Utilizzo degli strumenti di BRAINSTORMING	26
4.3.7	Utilizzo di SERIOUS GAME	29
4.4	Criteri di selezione da applicare al candidato alla formazione.....	31
4.4.1	Comportamenti ideali	31
4.4.2	Risorse personali profonde del formatore ideale inclusivo e digitale.....	32
4.5	Percezione del ruolo del formatore digitale inclusivo Glossario	34
5	Certificazioni Inclusive Digital Trainer e mobilità	34
5.1	Adozione del credito europeo ECVET nella formazione professionale ed educativa in DIG. I.T.ABLE.....	34
5.2	Europass 2004	35
5.3	Quadro europeo delle qualifiche dell'EQF	36

1 Le finalità del documento

Il documento affronta le seguenti questioni:

1. collegare lo sviluppo del profilo del formatore digitale inclusivo a profili simili esistenti o in corso di sviluppo (si veda "Tenere conto degli standard professionali esistenti a livello nazionale ed europeo");
2. fornire il profilo del formatore digitale inclusivo (vedi capitolo "La descrizione del profilo");
3. prevedere attestazioni con riferimento alle norme di certificazione europee e nazionali esistenti (vedi "Certificazioni Inclusive Digital Trainer e mobilità").

Dopo che questo documento è stato proposto come base di discussione tra i partner, è stato consegnato come risultato finale.

2 I membri del team

Il documento raccoglie in bozza i contenuti proposti dagli esperti del progetto, utili a descrivere il profilo che viene mostrato nel titolo. La struttura del documento fornisce una linea guida per organizzare il lavoro del team di esperti.

Nome esperto	Cognome esperto	Partner	Note
Giuseppe Nicola	Vallario	Evaluate	
Marisa	Meduri	Evaluate	
Sandra	Kral	Equalizent	
Alexandrina	Kostova	NRCB	
Alessandra	Frasetto	EVTA	
Marco	Diella	Saperessere	

3 Tenere conto degli standard professionali esistenti a livello nazionale ed europeo

Per il progetto DIG.I.T.ABLE è necessario tener conto degli standard professionali che esistono a livello nazionale ed europeo:

1. per assicurarsi di sviluppare una descrizione del curriculum del formatore digitale inclusivo in linea con le definizioni esistenti in questo settore professionale. Ciò consentirà al progetto di far tesoro dei lavori già effettuati e dei risultati già raggiunti, aumentando quindi la probabilità che i risultati che raggiungeremo saranno ampiamente accettati come aggiunta alle definizioni esistenti;
2. per consentirci di rilasciare una certificazione di competenza (o altro attestato) che i beneficiari della nostra formazione possano aggiungere alle certificazioni già acquisite.

3.1 ESCO (EuropeanSkills, Skills, Qualifications and Occupations) è la classificazione multilingue europea di abilità, competenze e professioni

Al fine di individuare le definizioni esistenti di profili nel settore della formazione professionale, il team dell'area Evaluateha verificato ESCO (EuropeanSkills, Competences, Qualifications and Occupations), la classificazione europea multilingue di abilità, competenze e professioni.

ESCO funziona come un dizionario, descrivendo, identificando e classificando le professioni e le competenze professionali rilevanti per il mercato del lavoro, l'istruzione e la formazione nell'Unione Europea. I sistemi elettronici consentono a diverse piattaforme online di utilizzare ESCO per servizi quali abbinare, sulla base delle competenze, individui in cerca di lavoro a occupazioni professionali, suggerendo corsi di formazione a persone che vorrebbero riqualificarsi, migliorare le proprie competenze ecc.

È composto da tre sezioni:

1. Professioni
2. Abilità & Competenze, che spiegano i concetti di Conoscenza, Abilità, Attitudini e valori, Competenze linguistiche e conoscenza di ogni attività lavorativa
3. Qualifica, vale a dire i risultati formali di un processo di valutazione e convalida, che si ottiene quando un organismo competente determina che un individuo ha raggiunto risultati di apprendimento con determinati standard.

Ricercando all'interno della sezione *Professioni*, per un profilo vicino o compatibile con le nostre esigenze, Evaluateha riscontrato nella sezione **Insegnamento** il profilo di **Insegnanti di sostegno**, così descritti nel web.

Gli insegnanti di sostegno insegnano a bambini con disabilità fisiche o mentali, giovani o adulti, o a persone con difficoltà di apprendimento o con altre esigenze particolari, promuovendo lo sviluppo sociale, emotivo, intellettuale e fisico dei loro studenti.

Esempi di professioni classificate in ESCO:

- Insegnante per individui con disturbi dell'apprendimento
- Insegnante di supporto all'apprendimento
- Insegnante di recupero
- Insegnante per bambini *gifted*
- Insegnante per individui non udenti con difficoltà uditive
- Insegnante per individui con disabilità visive

Alcune professioni correlate, classificate altrove:

- Insegnante di formazione professionale - 2320
- Insegnante di scuola secondaria - 2330
- Insegnante di scuola primaria - 2341

ESCO descrive il profilo **dell'insegnante di sostegno**: ovvero "Insegnanti che lavorano e insegnano a bambini, giovani e adulti con una disabilità intellettuale o fisica. Utilizzano una serie di concetti, strategie e strumenti specializzati per ottimizzare la comunicazione, la

mobilità, l'autonomia e l'integrazione sociale degli studenti. Scelgono metodi di insegnamento e risorse di supporto per consentire ai singoli studenti di massimizzare il loro potenziale per una vita indipendente".

Discussione tra partner: in ESCO le competenze digitali specifiche non sono menzionate tra i metodi di insegnamento, tali competenze verranno dal lavoro tra i partner.

3.2 Il contesto italiano

In Italia è stato realizzato un ampio catalogo di professioni e competenze professionali rilevanti per il mercato del lavoro, per l'istruzione e la formazione in Italia, denominato "Atlante delle Qualificazioni". Si tratta di un catalogo online, a disposizione di tutti, all'interno di un sito istituzionale.

Le professioni sono descritte in termini di "processi di produzione", "sequenze operative all'interno di un processo di produzione", "aree di attività in una sequenza operativa", compiti specifici in un'area e risultati attesi di ogni compito. In Italia, le Regioni definiscono i propri specifici cataloghi per i loro territori, detti Repertori Regionali.

Nell'"Atlante delle Qualificazioni" e nei Repertori regionali sono contenuti profili di docenti, con alcune lievi differenze; all'interno di un Repertorio Laziale, si prende in considerazione l'AREA "Servizi di Educazione, Formazione e Lavoro". Quest'area specifica presenta sei qualifiche, tra cui quella di "Formatore e facilitatore dei processi di apprendimento". Il profilo contiene attività e risultati attesi (come di consueto per ogni area di attività (ADA), di seguito elencati:

ADA 18.01.13 Organizzazione di eventi di formazione	
Attività	Risultati attesi
Erogazione della docenza	Condurre docenze in ambito formativo, predisponendo il setting d'aula e progettando, preventivamente, il materiale didattico da utilizzare
Predisposizione di un setting formativo	
Progettare materiali didattici funzionali all'intervento formativo	
Gestione delle relazioni con gli utenti in fase di apprendimento	Gestire la relazione con gli utenti in fase di apprendimento, favorendo lo sviluppo di un clima d'aula positivo e promuovendo il loro coinvolgimento attivo avendo preventivamente identificato le strategie di apprendimento da loro più utilizzate
Identificazione delle strategie di apprendimento degli utenti in formazione	
Sviluppo di un clima d'aula favorevole all'apprendimento e alla partecipazione attiva degli utenti	

Tabella 1 Tabella Attività e risultati attesi presente in ADA 18.01.03 Atlante del lavoro

ADA contiene elementi specifici rispetto alla conoscenza e alla capacità, in particolare:

Conoscenze	Skills
<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche del processo di formazione degli adulti • Basarsi sulla conoscenza per leggere la cultura organizzativa • Etica del ruolo • Approccio metodologico della ricerca sulla formazione-azione • Approccio metodologico o comunità di pratica • Facilitazione in contesti di alto conflitto e incertezza • Principi di base e tecniche di negoziazione • Principi relativi alle dinamiche socio-relazionali caratteristiche dei gruppi di apprendimento nei contesti lavorativi • Facilitazione e processi di apprendimento organizzativo sul posto di lavoro • Processi di facilitazione in contesti di gruppo e di comunità • Tipi di apprendimento infraorganizzativo: trasmissione della conoscenza nel rapporto insegnante-studente; trasmissione del know-how tra colleghi; aspetti dello sviluppo organizzativo e della gestione del cambiamento 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare, agire e monitorare strategie efficaci per stimolare i processi di apprendimento • Accompagnare i gruppi di apprendimento in situazioni di conflitto • Stimolare e motivare gruppi di adulti ad apprendere attraverso pratiche e tecniche innovative • Facilitare i processi di negoziazione nell'organizzazione • Definire i risultati di apprendimento individuali e collettivi • Migliorare i processi di ideazione e pensiero laterale • Utilizzare il dialogo maieutico • Coordinare e integrare gli interventi di facilitazione dell'apprendimento con gli obiettivi strategici dell'organizzazione e altri processi di sviluppo e cambiamento • Monitorare e valutare l'apprendimento acquisito, a livello individuale e collettivo, attraverso la somministrazione di strumenti di rilevazione, analisi e ritorno dei risultati

Tabella 2 Tabella Conoscenze e skills presente in ADA 18.01.03 Atlante del lavoro

All'interno dell'"Atlante delle Qualificazioni" nazionale e nei Repertori Regionali vengono menzionati **particolari bisogni educativi**:

- *SETTORE 19 Servizi socio-sanitari;*
- *PROCESSO - Erogazione di interventi nei servizi sociali;*
- *SEQUENZA DI PROCESSO - Realizzazione di interventi e servizi di integrazione sociale e socio-educativa rivolto a soggetti deboli ADA.19.02.10 (ex ADA.22.216.873) - Servizio di assistenza all'autonomia, all'intergrazione e alla comunicazione delle persone in età scolastica con disabilità*

Le seguenti figure professionali sono regolate nei repertori delle relative regioni italiane:

Assistente all'autonomia ed alla comunicazione dei disabili	Abruzzo
Assistente all'autonomia e alla comunicazione delle persone con disabilità	Basilicata
Operatore dell'assistenza educativa ai disabili	Basilicata
Assistente all'autonomia e alla comunicazione delle persone con disabilità	Campania
Operatore educativo per l'autonomia e la comunicazione	Lazio
Assistente all'autonomia e alla comunicazione per la disabilità	Marche
Assistente all'autonomia ed alla comunicazione dei disabili	Sicilia
Tecnico del sostegno all'autonomia personale, alla comunicazione e all'inclusione sociale a favore di soggetti con disabilità	Toscana

Tabella3 Figure professionali nei repertori italiani

Risultati o prestazioni attesi:

- Risultato atteso n. 1: Collaborare con gli insegnanti, e con tutti i tutori dell'alunno, alla costruzione di un P.E.I. per l'integrazione, la socializzazione e la riabilitazione, in base al tipo di disabilità e alle caratteristiche del contesto di riferimento;
- Risultato atteso n. 2: Promuovere l'autonomia dell'alunno, sostenendolo in tutte le attività durante l'orario scolastico, facilitando la comunicazione e l'integrazione con insegnanti, personale scolastico e peer-to-peer e l'accesso a servizi educativi, ricreativi e di ristorazione e attività alimentari, attività di vigilanza e gestione dei "comportamenti problematici" e dei bisogni terapeutici;
- Risultato atteso n. 3: Promuovere il collegamento tra scuola, famiglia e caregivers, integrando il proprio lavoro con le pratiche scolastiche e le esigenze terapeutiche dell'alunno, facilitando il rapporto e la comunicazione della famiglia con gli insegnanti e il personale scolastico.

Per lo svolgimento di "Attività di impatto e disseminazione" si suggerisce di contattare alcune agenzie di VET impegnate nella formazione delle suddette figure professionali per descrivere loro i nostri risultati, le soluzioni metodologiche, i materiali formativi e gli strumenti sviluppati.

3.3 Contesto ungherese

Curriculum per la "Pedagogia speciale" - come ispezionato. La Plovdiv University presenta un corso, denominato "Pedagogia speciale", per cui sono previsti 3 anni di studio teorico + 1 anno di attività pratica.

L'obiettivo del programma di Laurea è quello di fornire una formazione teorica e pratica approfondita di specialisti per l'attività professionale di successo in diversi settori del sistema educativo, dell'istruzione primaria, della sfera sociale e in strutture non governative e pubbliche legate ai bambini con disabilità. Il corso è pensato per i diplomati della scuola secondaria e culmina con la laurea.

Nel documento (qui allegato) sono state evidenziate in giallo le attività formative di quel corso che potrebbero beneficiare dei materiali formativi e delle metodologie che verranno sviluppate nel progetto DIG.IT.ABLE.

Per lo svolgimento di "Attività di impatto e disseminazione" si consiglia di contattare l'istituzione educativa (in questo caso PlodivUniversity) per descrivere i nostri risultati, le soluzioni metodologiche, i materiali formativi e gli strumenti sviluppati.

3.4 Ulterioripaesipartner

Nota di lettura: i partner possono inserire contenuti relativi al loro paese.

Per lo svolgimento di "Attività di impatto e disseminazione" si consiglia di contattare l'istituzione educativa (in questo caso PlodivUniversity) per descrivere i nostri risultati, le soluzioni metodologiche, i materiali formativi e gli strumenti sviluppati.

4 La descrizione del profilo

Nel seguente profilo vengono descritte performance, comportamenti e conoscenze/competenze per immaginare il nuovo "Formatore digitale inclusivo".

La descrizione è implementata stabilendo una forte relazione tra performance (p.es. risultati, output, cosa deve essere prodotto) -> comportamenti (p.es. ciò che è necessario per produrre il risultato) e conoscenze / abilità che sostengono e consentono i comportamenti.

Il rapporto è reso evidente, leggibile e gestibile attraverso le seguenti regole di codifica in modo che ogni elemento del profilo presenti una chiara relazione con gli altri elementi.

- Prima lettera, area del profilo: I = specifico per essere inclusivo, D = specifico per essere digitale, I&D = di base per essere inclusivo e digitale
- Seconda lettera: Pn = Numero di prestazioni numero n in un elenco di prestazioni
- Terza lettera: Bn = comportamento numero n in un elenco di comportamenti
- Quarta lettera Sn o Kn = Numero di abilità numero n o conoscenza numero n in un elenco di competenze e conoscenze

4.1 Essere Inclusivi e Digitali

Questo paragrafo descrive le prestazioni **di base**, i comportamenti e le abilità/ conoscenze per un formatore che aspira ad operare in modo inclusivo utilizzando strumenti digitali. I prossimi paragrafi descriveranno le specifiche performance, comportamenti e competenze / conoscenze per gestire l'inclusione e quelle specifiche per gestire gli strumenti digitali normalmente già in uso per l'apprendimento in modo inclusivo.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e Abilità necessarie
<p>I&D.P.1 Descrive in modo preciso, chiaro e comprensibile gli strumenti digitali utili per l'apprendimento e il lavoro cooperativo</p>	<p>I&D.P.1.B1 Introduzione di strumenti digitali</p>	<p>I&D.P.1.B1.S1 Buone competenze in materia di tecnologie della comunicazione e dell'informazione e meccanismi per la loro integrazione e applicazione nel processo educativo</p>
<p>I&D.P.2 Gestire i processi educativi che sono efficaci indipendentemente dai problemi uditivi e visivi e condurre attività di formazione in modo coinvolgente e partecipativo</p>	<p>I&D.P.2.B1 Gestione inclusiva e digitale della classe</p>	<p>I&D.P.2.B1.S1 Essere in grado di applicare regole di ingaggio inclusive (ad es. nessun multitasking) e un approccio differenziato in base alle esigenze specifiche di ciascun partecipante al fine di supportare l'apprendimento in modo efficace</p> <p>I&D.P.2.B1.K1 Conoscenza di approcci specifici per lavorare con studenti con disabilità visiva e uditiva</p> <p>I&D.P.2.B1.S2 Capacità di gestione della classe, capacità di lavoro di squadra, motivazione a partecipare alle attività pianificate e apprendimento indipendente, educazione nello spirito della tolleranza</p> <p>I&D.P.2.B1.S3 Il formatore dovrebbe conoscere l'alfabeto nella lingua dei segni e alcuni segni di base nella lingua dei segni locale</p> <p>I&D.P.2.B1.S3 Capacità di cercare feedback sull'accessibilità per migliorare le procedure</p> <p>I&D.P.2.B1.S4 Capacità di debriefing:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) formulare domande; b) stimolare, aiutare nella comprensione; c) trovare punti di contatto tra i contenuti, la lezione e i processi organizzativi.

4.2 EssereInclusivi

Questo paragrafo descrive specifiche prestazioni, comportamenti e abilità/ conoscenze per consentire ad un formatore di gestire l'inclusione nei processi di formazione in cui potrebbero essere utilizzati strumenti digitali.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e Abilità necessarie
<p>I.P.1 Riconoscere le capacità e le limitazioni degli studenti per quanto riguarda le disabilità sensoriali (cecità/ disabilità visiva e sordità/ difficoltà di udito)</p>	<p>I.P.1.B1 Il formatore si informa (o ottiene la documentazione) rispetto alla disabilità degli studenti.</p>	<p>I&D.P.2.B1.K1 Conoscenza di approcci specifici per lavorare con studenti con disabilità visiva e uditiva</p> <p>I.P.1.B1.k1 Conoscenza dei tipi di disabilità: natura e tipi di disabilità che interessano la vista e l'udito</p> <p>I.P.1.B1.k2 Conoscenza di come le persone con disabilità visiva vedono il mondo al fine di scegliere il modo più appropriato di fornire conoscenze. (NRCB raccomanda a tutti gli insegnanti di persone con disabilità visive di scaricare l'applicazione: "Ho bassa visione" - originale "Tengo bajavision" - applicazione spagnola. Con questa applicazione il formatore potrebbe capire come la persona con disabilità vede il mondo</p> <p>I.P.1.B1.k3 Conoscenza di come alcune malattie e disabilità visive (ad es. glaucoma, diabete, fibroplasia) possono influenzare le capacità fisiche e mentali individuali e tenerlo in considerazione</p>
	<p>I.P.1.B2. Identificare le difficoltà di apprendimento e i successi degli studenti (ad esempio, la lingua scritta è una lingua straniera per studenti sordi)</p>	<p>I.P.1.B2.k1 Conoscenza di come una disabilità visiva che si è verificata più tardi nella vita (non congenita) può influenzare lo stato emotivo e comportamentale dell'individuo</p> <p>I.P.1.B2.k2 Conoscenza di come le disabilità visive congenite possono influenzare lo sviluppo di una persona in molti aspetti</p> <p>I.P.1.B2.s1 Abilità per valutare la disabilità visiva/ uditiva (utilizzando strumenti / questionari / tabelle) e le capacità cognitive dell'individuo, come attenzione, memoria, concetti, immaginazione e simili</p> <p>I.P.1.B2.s2 Capacità di valutare il vocabolario e lo stile di espressione dell'individuo per comunicare e spiegare gli argomenti in modo efficiente</p>

		<p>I.P.1.B2 k3 La conoscenza degli effetti che l'aver attraversato un sistema scolastico non inclusivo e non accessibile ha sull'apprendimento degli adulti per le persone con disabilità sensoriali</p> <p>I.P.1.B2 k4 Conoscenza delle metodologie di apprendimento visivo</p>
	<p>I.P.1.B3 Collaborare con altri specialisti come riabilitatori fisici, psicologi, terapisti, specialisti in ipovisione, interpreti del linguaggio dei segni, assistenti di comunità ecc. per garantire che le esigenze di ogni studente siano soddisfatte.</p>	<p>I.P.1.B3.k1 Conoscenza di argomenti e servizi specifici per le persone con disabilità visive (orientamento e mobilità, formazione ipovisione, ecc.) e delle strutture che forniscono tali servizi</p> <p>I.P.1.B3.k2 Saper trovare il budget per un interprete della lingua dei segni / un assistente di comunicazione</p> <p>I.P.1.B3.k3 Sapere a cosa prestare attenzione quando si lavora con uno studente sordo e un interprete/ assistente di comunicazione del linguaggio dei segni</p>
<p>I.P.2 progettare o modificare i curriculum, preparare e fornire programmi, lezioni e attività adattate alle capacità e ai bisogni degli studenti; (punto b in ESCO)</p>	<p>I.P.2.B1</p> <p>Selezionare strategie di insegnamento e apprendimento in grado di supportare le esigenze e gli obiettivi di apprendimento individuali degli studenti.</p>	<p>I.P.2.B1.k1 Conoscenza teorica e applicativa dell'insegnamento inclusivo, conoscenza di linee guida pertinenti e standard speciali per individuare gli ausili per gli studenti con disabilità</p> <p>I.P.2.B1.k2 Conoscenza degli approcci allo sviluppo di programmi e piani curriculari specifici per l'apprendimento e lo sviluppo di gruppo e individuale adattati alle caratteristiche dei bisogni educativi speciali degli studenti ipovedenti</p>
	<p>I.P.2.B2</p> <p>Sviluppare e attuare programmi educativi individuali, fissare obiettivi di formazione, adattare le attività didattiche alle capacità e alle esigenze individuali di ognuno.</p>	<p>I.P.2.B2.S1</p> <p>Essere in grado di prendere in considerazione il formato preferito per ogni studente, ed essere in grado di fornire materiali accessibili. Ad esempio, alcuni studenti con problemi di vista possono preferire materiali scritti, mentre altri preferiscono materiali audio</p>

		<p>I.P.2.B2.S2</p> <p>Essere in grado di fornire una programmazione dettagliata dei corsi di formazione e del materiale didattico coerente con gli obiettivi educativi, risorse disponibili, caratteristiche degli studenti e le loro abilità all'ingresso del corso di formazione</p>
	<p>I.P.2.B3</p> <p>Pianificare/adattare lezioni e materiali didattici tenendo conto dell'efficacia della lezione.</p>	<p>I.P.2.B3.k1 Conoscenza dei materiali utilizzati da un insegnante con bisogni speciali per formare studenti con disabilità nelle loro classi, più specificamente strumenti come attrezzature sensoriali e attrezzature per stimolare le abilità motorie (p.es. per progettare visivamente i materiali per studenti con bassa visione utilizzando contrasto, colori, caratteri e struttura semplice, ed evitando ingombro visivo e sovrastimolazione)</p> <p>I.P.2.B3.s1 Essere in grado di produrre / valutare lezioni, compiti, materiali e contenuti adatti ad essere accessibili, interessanti e coinvolgenti, stimolando il pensiero, l'immaginazione e la creatività per quanto possibile</p> <p>I.P.2.B3.s1 Essere in grado di utilizzare le tecnologie necessarie per adattare i materiali o lavorare insieme ad altri specialisti che possono fornire sostegno</p>
	<p>I.P.B4Rispondere con precisione alle esigenze (p.es.: richiedere un interprete della lingua dei segni).</p>	<p>I&D.P.2.B1.K1 Conoscenza di approcci specifici per lavorare con studenti con disabilità visiva e uditiva</p>
<p>I.P.3 dare istruzioni individuali o di gruppo utilizzando tecniche speciali o ausili adeguati alle esigenze degli studenti (punto c in ESCO)</p>	<p>I.P.3.B1adattare l'insegnamento al singolo e al gruppo target.</p>	<p>I.P.3.B1.s1 Dare istruzioni per iscritto e verbali comprensibili sulla fruizione della lezione agli allievi con cecità o ipovisione. Le istruzioni non dovrebbero essere confuse o troppo complicate. Non dovrebbero essere basate su concetti visivi. Il formatore dovrebbe lasciare agli allievi abbastanza tempo per percepire ed elaborare le informazioni, e assicurarsi sempre che tutto sia chiaro e compreso facendo domande, fornendo quante ripetizioni necessarie, dando esempi</p> <p>I.P.3.B1.s2 Abilità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consentire pause appropriate per gli interpreti di lingua dei segni per

		<p>recuperare e consentire ai partecipanti non udenti di porre domande/ fare osservazioni ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • formulare istruzioni di testo in un linguaggio semplice • sviluppare materiale didattico visivo • evitare il multitasking (ad es. non parlare e chiedere ai partecipanti di leggere una diapositiva allo stesso tempo) • evitare di chiedere agli studenti il multitasking, ad es. prendere appunti durante una presentazione • organizzare delle pause regolari durante le videocall: gli occhi potrebbero affaticarsi <p>I.P.3.B1.S13 Essere in grado di produrre un form di registrazioni, istruzioni, liste, informazioni e altri materiali</p>
<p>I.P.4 Stabilire e far rispettare le regole di comportamento, le politiche e le procedure per mantenere l'ordine tra gli studenti (punto e in ESCO)</p>	<p>I.P.4.B1 Stabilire regole sul comportamento, le politiche e le procedure, spiegarle in dettaglio prima della formazione e concordarle con tutti i partecipanti.</p>	<p>I.P.4.B2.s1 Essere in grado di introdurre e condividere regole di comportamento e rispetto reciproco durante le lezioni</p> <p>I.P.4.B1.k1 Conoscenza di alcuni movimenti specifici che fanno le persone totalmente cieche (oscillazione del corpo, rotazione della testa, ecc.) chiamati cecismi. Si ritiene che l'allievo dovrebbe sempre tenere a mente di non eseguire movimenti involontari</p> <p>I.P.4.B1.k2 Conoscenza delle principali problematiche e comportamenti da scoraggiare o gestire per il buon funzionamento della classe</p>
	<p>I.P.4.B2 Informare tutte le classi sulle esigenze dei partecipanti con disabilità.</p>	<p>I&D.P.2.B1.K1 Conoscenza degli approcci specifici per lavorare con studenti con disabilità visiva e uditiva</p>
	<p>I.P.5.B1 Durante l'insegnamento, considerare il contesto e la</p>	<p>I.P.5.B1.k1 Conoscenza delle competenze di base e comuni necessarie per la vita indipendente delle persone con disabilità visiva come le abilità di vita</p>

<p>I.P.5 Insegnare materie accademiche e abilità pratiche e di auto-aiuto agli studenti con disabilità visive, uditive o altro (Nota di lettura: il formatore dovrebbe essere già in grado di insegnare le proprie materie agli studenti in generale. Nel nostro corso di formazione impareranno come insegnare agli studenti con disabilità visive e uditive (punto f in ESCO)</p>	<p>disabilità personale degli studenti.</p>	<p>quotidiana, orientamento e mobilità, competenze informatiche adeguate, ecc., e fornire l'opportunità di includerli nella formazione, quando possibile</p> <p>I.P.5.B1.s1 Capacità di mostrare empatia e rispetto (per esempio, dovrebbe essere sempre presente un interprete di lingua dei segni per i partecipanti non udenti)</p> <p>seealso I.P.1.B3.k2 Sapere a cosa prestare attenzione quando si lavora con un allievo non udente e un interprete/ assistente di comunicazione del linguaggio dei segni</p>
	<p>I.P.5.B2 Stimolare e incoraggiare gli studenti a sviluppare la loro indipendenza e capacità di auto-promozione.</p>	<p>I.P.5.B2.s1 Abilità di enfatizzare lo sviluppo e il miglioramento delle abilità degli allievi per la ricerca, l'analisi, il pensiero critico, ecc., e non solo memorizzare e ripetere le informazioni</p> <p>I.P.5.B2.s2 Essere in grado di suscitare interesse e discussione, nonché di coinvolgere tutti gli studenti insieme, quando lavorano in gruppi, non permettendo ad alcuni di dominare e che altri vengano lasciati indietro. I formatori dovrebbero possedere una buona conoscenza delle dinamiche di gruppo e utilizzare vari metodi e tecniche per stimolare il lavoro di squadra e la cooperazione</p>
	<p>I.P.5.B3 Applicare tecniche di insegnamento per indirizzare gli studenti che hanno bisogno di attenzione specializzata, spesso in piccoli gruppi, per le loro esigenze individuali, disturbi e disabilità.</p>	<p>I.P.5.B3.s1 Abilità da applicare, per esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioco di ruolo quando possibile (imparare facendo) • Rappresentazione fisica dei contenuti / utilizzo di esercizi per attivare i contenuti • Ripetere spesso il materiale in contesti diversi per garantirne l'attivazione
<p>I.P.6 Valutare le prestazioni degli studenti</p>	<p>I.P.6. Trovare e/o sviluppare l'applicazione di una varietà di strumenti di valutazione - liste di controllo, test, interviste, questionari, documenti di osservazione, ecc. adatta per essere applicata alle persone con disabilità.</p>	<p>I.P.6.B1.k1 Conoscenza di diverse strategie di valutazione iniziale, formativa e finale e di autovalutazione</p> <p>I.P.6.B1.k2 Conoscenza di varie tecniche di valutazione, teorie e strumenti applicabili nella valutazione di studenti, partecipanti a un programma e dipendenti</p> <p>I.P.6.B1.s1 Abilità per selezionare metodi</p>

		<p>adeguati di valutazione a seconda dello scopo, della fase e del focus della valutazione</p> <p>I.P.6.B1.s2 Capacità di produrre test oggettivi (p.es. test suite) o pratici (simulazione, project work, role play) per valutare le capacità degli allievi</p> <p>I.P.6.B1.s3 Abilità di dare sempre un feedback costruttivo e positivo a ciascun allievo - questo include il riconoscimento del successo e delle buone prestazioni, oltre a fornire una spiegazione chiara e ben strutturata su cosa deve essere migliorato e come farlo</p> <p>I.P.6.B1.S4 Abilità per incoraggiare e fornire idee per l'autovalutazione e il monitoraggio</p> <p>I.P.6.B1.s5 Capacità di adattare le lezioni e i metodi in base al feedback di valutazione ottenuto</p> <p>I.P.6.B1.S6 Competenze per adattare i metodi di valutazione in modo che gli allievi possano utilizzare la lingua dei segni durante il test/ valutazione</p>
<p>I.P.7 Conferire con studenti, capi, insegnanti e altri professionisti coinvolti nella cura degli studenti per sviluppare piani educativi individuali progettati per promuovere lo sviluppo degli studenti, concentrandosi su questioni legate alla disabilità visiva e uditiva (punto h in ESCO)</p>	<p>I.P.7.B1</p> <p>Conferire con lo studente non udente / non vedente per garantire che la formazione impartita sia adatta a lui/lei.</p>	<p>I.P.7.B1.k1 Conoscenza della mappa completa degli stakeholder coinvolti nel progetto formativo che coinvolge persone con disabilità</p> <p>I.P.7.B1.k2 Conoscenza dei diversi interessi, sensibilità e punti di vista dei differenti stakeholders</p> <p>I.P.7.B1.s1 Capacità di conferire in modo efficiente ed efficace con tutti gli stakeholders</p> <p>I.P.7.B1.s2 Capacità di ottenere e gestire feedback da tutti gli stakeholders per migliorare la qualità della formazione</p>

4.3 EssereDigitali

Questo paragrafo descrive le **specifiche** prestazioni, comportamenti e competenze / conoscenze per consentire a un formatore di gestire **specifici** strumenti digitali nei processi di formazione in cui l'inclusione è un fattore chiave.

4.3.1 Utilizzo di strumenti di videoconferenza

Di Alessandra (InterMediaKT) e Sandra Kral (Equalizent) in qualità di esperti sul tema e Giuseppe Vallario (EVALUATE) come esperto di costruzione del profilo.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e Abilità necessarie
D.P.VC1 Preparazione di videoconferenze	<p>D.P.VC1.B1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Non dare per scontato che tutti coloro che frequentano saranno pienamente in grado di partecipare. • È importante capire che le esigenze di accessibilità degli individui sono uniche. Ciò richiede flessibilità e apertura nell'esplorare una varietà di strumenti e servizi tecnologici per soddisfare le esigenze. 	<p>vedi anche I.P.1.B1.k1 Conoscenza dei tipi di disabilità: natura e tipi di disabilità che interessano la vista e l'udito</p> <p>vedi anche I.P.1.B1.k2 Conoscenza di come le persone con disabilità visiva vedono il mondo al fine di scegliere il modo più appropriato di fornire conoscenze. (NRCB raccomanda a tutti gli insegnanti di persone con disabilità visive di scaricare l'applicazione: "Ho bassa visione" - originale "Tengo bajavision" - applicazione spagnola. Con questa applicazione formatore potrebbe capire come il tirocinante vede il mondo.</p> <p>vedi anche I.P.1.B1.K3 Conoscenza di come alcune malattie e disabilità visive (ad es. glaucoma, diabete, fibroplasia) possono influenzare le capacità fisiche e mentali dell'individuo e tenerlo in considerazione.</p>
	<p>D.P.VC1.B12</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inserire una domanda nel modulo di registrazione per i partecipanti per chiedere ai partecipanti se hanno delle necessità particolari di accessibilità • Inviare il materiale di presentazione accessibile in anticipo. • Comunicare informazioni ai partecipanti con largo anticipo, incluse le istruzioni per 	<p>D.P.VC1.B2.S1</p> <p>Essere in grado di interagire con i partecipanti e il personale di gestione delle videoconferenze per raccogliere e trasmettere materiali</p> <p>D.P.VC1.B2.S2</p> <p>Essere in grado di preparare materiali e un programma che mette le persone coinvolte</p>

	<p>accedere alla piattaforma di videoconferenza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consentire ai partecipanti di inviare domande e commenti in anticipo. • Esplicitare le domande che potrebbero essere poste dai partecipanti • Cercare di considerare il ritmo dell'evento/ incontro, come accogliamo e coinvolgiamo le persone e come possiamo offrire la migliore esperienza possibile per tutti. 	<p>in videoconferenza a proprio agio</p> <p>Vedi anche I.P.3.B1.S13 essere in grado di produrre moduli di registrazione, elenco delle istruzioni e informazioni, raccogliere materiale</p>
	<p>D.P.VC1.B3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trova una piattaforma che offra una buona qualità video, e che dia la possibilità di mostrare due schermi contemporaneamente. • Garantire che la piattaforma consenta l'ascolto / conversazione audio basato su computer e l'ascolto / conversazione audio basato su telefono. • Assicurati che gli eventi siano accessibili agli utenti di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) offrendo ai partecipanti diversi modi per partecipare, rispondere alle domande, inviare domande e interagire. • Consentire agli utenti di testare la qualità del loro ingresso audio e video prima di partecipare a una riunione. • Offri la possibilità a organizzatori o tutor di poter conoscere e interagire con la piattaforma di videoconferenza prima dell'evento o della lezione 	<p>D.P.VC1.B3.K1 Acquisisci familiarità con la piattaforma che utilizzerai in merito alle competenze tecnologiche: a) caratteristiche; b) risoluzioni di eventuali problematiche; c) riunire i contenuti digitali con il processo di videoconferenza analogico.</p> <p>Si veda anche I&D.P.1.B1.S1 (Buona competenza sulle tecnologie della comunicazione e dell'informazione e sui meccanismi per la loro integrazione e applicazione)</p>
	<p>D.P.VC1.B4Includere l'accessibilità nel bilancioe considerare i costi di sottotitolazione, l'interpretazione della lingua dei segni, e altri potenziali voci nel vostro budget</p> <p>Coinvolgere i servizi di trascrizione di terze parti che, se forniti, possono aiutare a garantire incontri</p>	<p>D.P.VC1.B4.S1 Essere in grado di stabilire i costi di Videoconferenza e impostare il budget</p> <p>Vedi anche D.P.V2.B3.s1 Conoscenze su come richiedere/lavorare con un</p>

	collaborativi.	interprete di lingua dei segni.
D.P.VC2 Gestire le videoconferenze	<p>D.P.VC2.B1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avere una persona di riferimento che possa aiutare i partecipanti a risolvere eventuali problemi con la piattaforma • Chiedere all'organizzatore dell'evento di fare in modo che nello schermo sia mostrata solo la persona che parla e, se presente, anche l'interprete della lingua dei segni • Chiedere ai relatori di utilizzare colori ad alto contrasto e caratteri chiari e grandi, chiedere di mantenere solo 5 - 7 punti elenco; chiedere di descrivere tutte le immagini e i video per le persone non vedenti/ ipovedenti, nonché per coloro che si collegano per telefono. Su Youtube o youdescribe.org. possono essere scaricati alcuni video con audio descrittivo • Chiedere ai partecipanti di tenere le telecamere accese. Ciò consente alle persone che leggono le labbra di poter seguire 	<p>D.P.VC2.B1.K1</p> <p>Avere una chiara comprensione degli studenti con una gamma di vincoli di apprendimento, elaborazione, sensoriali e fisici ed essere proattivi nel cercare di creare un ambiente accogliente e sicuro di videoconferencing per loro</p> <p>D.P.VC2.B1.S1 Capacità di gestione della videoconferenza, capacità di lavorare in gruppo, motivazione</p> <p>D.P.VC2.B1.S2 Problem solving relativo alla comprensione del processo di videoconferenza, difficoltà da parte di chi partecipa</p> <p>D.P.VC2.B1.S3 Capacità di ascolto attivo:</p> <p>a) prendere coscienza dei silenzi;</p> <p>b) porre domande mirate per stimolare una migliore comprensione;</p> <p>c) riformulare;</p> <p>d) capire cosa sta dicendo l'utente e come lo sta dicendo;</p> <p>e) osservare con spirito critico e con orientamento alla relazione.</p>
	<p>D.P.VC2.B2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attendere un po' di tempo tra gli argomenti all'ordine del giorno. Ciò non solo consente a tutti i partecipanti di riposarsi, ma offre anche una pausa a interpreti, sottotitolatori, addetti agli appunti e operatori di supporto. • Eliminare il rumore di fondo silenziando tutti tranne la persona che parla. All'inizio della 	<p>Si veda anche D.P.VC1.B2.K1 (Conoscere la piattaforma che si intende utilizzare in merito alle competenze tecnologiche: a) caratteristiche della piattaforma; b) risoluzioni di eventuali problematiche; c) riunire il contenuto digitale con il processo di videoconferenza analogico).</p>

	<p>riunione, istruire i partecipanti su come disattivare e riattivare l'audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consentire la regolazione delle dimensioni delle finestre di lavoro per assistere i partecipanti ipovedenti. • Consentire di personalizzare la visualizzazione di didascalie e sottotitoli. Ciò includerebbe consentire l'ingrandimento del testo, la modifica dei colori, la modalità ad alto contrasto e lo spostamento della posizione sullo schermo in base alle preferenze dell'utente • Aiutare i partecipanti all'uso della piattaforma 	
<p>D.P.VC3 Follow up</p>	<p>D.P.VC3.B1</p> <p>Se hai registrato la riunione o l'evento, dovrai:</p> <ul style="list-style-type: none"> • condividere una copia sottotitolata della registrazione • pubblicare una trascrizione della discussione. <p>Follow-up con i partecipanti che hanno richiesto i requisiti di accessibilità per garantire che i loro requisiti siano stati soddisfatti e per vedere se hanno feedback sul miglioramento delle misure di accessibilità in atto.</p>	<p>D.P.VC3.B1.K1</p> <p>Conoscenza dei metodi inclusivi di valutazione e videoconferenza e del paradigma dell'apprendimento sociale e cooperativo</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.S3 (Capacità di ricercare feedback sull'accessibilità per migliorare le procedure).</p>

4.3.2 Utilizzo delle Tecnologie di Valutazione dell'Apprendimento

Di Alessandra (InterMediaKT) e Sandra Kral (Equalizent) in qualità di esperti sul tema e Giuseppe Vallario (EVALUATE) come esperto di costruzione del profilo.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e Abilità necessarie
<p>D.P.LA1</p> <p>Selezionare lo strumento di valutazione dell'apprendimento appropriato</p>	<p>D.P.LA1.B1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avere una chiara comprensione degli studenti con una serie di vincoli di apprendimento, di elaborazione, sensoriali e fisici ed essere proattivi nel cercare di creare un ambiente di valutazione dell'apprendimento adatto e sicuro per loro. • Usare software o sistemi di gestione dell'apprendimento accessibili e fruibili dagli studenti che necessitano di dispositivi di assistenza • Utilizzare strumenti che possono essere configurati per vincoli di tempo specifici dell'utente o consentire all'utente di richiedere un tempo aggiuntivo. • Fornire strumenti di creazione per creare facilmente reclami di contenuti con le Web Accessibility Initiative guidelines 	<p>D.P.LA1.B1.K1</p> <p>Acquisire familiarità con lo strumento che si utilizzerà per valutare le prestazioni di apprendimento delle competenze tecnologiche: a) caratteristiche; b) risoluzioni di eventuali problematiche; c) riunire il processo di valutazione dell'apprendimento dei contenuti digitali.</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.B1.S1 (Essere in grado di applicare un approccio differenziato in base alle esigenze specifiche di ogni studente al fine di supportare il loro apprendimento in modo efficace)</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.B2.K1 (Conoscenza di approcci specifici al lavoro con allievi con disabilità visive)</p>
<p>D.P.LA2 Preparare sessioni di valutazione dell'apprendimento</p>	<p>D.P.LA2.B1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli allievi devono essere informati in anticipo del format della valutazione, incluso lo strumento software (ciò consentirà loro di comprendere eventuali problemi tecnici e di avere l'opportunità di risolverli in anticipo). • Segnalare possibili problemi o requisiti di accesso. • Gli studenti dovrebbero aver la possibilità di testare lo strumento al fine di individuare eventuali problemi di accesso. 	<p>Si veda anche D.P.LA1.B1.K1 (Conoscere lo strumento che si intende utilizzare sulle competenze tecnologiche: a) caratteristiche; b) risoluzioni di eventuali problematiche; c) riunire il processo di valutazione dell'apprendimento dei contenuti digitali.)</p>
	<p>D.P.LA2.B2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assicurarsi di dichiarare chiaramente agli allievi l'apertura all'ascolto delle loro preoccupazioni in merito a qualsiasi metodo di valutazione alternativo proposto, e fornire loro un chiaro canale di contatto per comunicare al riguardo. • La valutazione 	<p>D.P.LA2.B2.K1 Conoscere le modalità di valutazione gestite dallo strumento di Valutazione dell'Apprendimento</p> <p>D.P.LA2.B2.S1 Essere in grado di produrre una serie di test di valutazione dell'apprendimento</p> <p>D.P.LA2.B2.S2 Saper applicare e saper</p>

	<p>dell'apprendimento può richiedere modi, metodi e materiali flessibili e test adattativi per gli studenti. Fornendo queste alternative, si possono ridurre al minimo le barriere e massimizzare le opportunità di apprendimento</p>	<p>descrivere metodi di punteggio</p> <p>D.P.LA2.B2.S3 Saper applicare e saper descrivere le modalità di punteggio</p>
<p>D.P.LA3 Eseguire la valutazione dell'apprendimento</p>	<p>D.P.LA3.B1</p> <ul style="list-style-type: none"> Fornire testi descrittivi agli studenti ipovedenti che non sono in grado di accedere a elementi come grafici, immagini, diagrammi, tabelle, ecc.,. fornire un'alternativa se un oggetto interattivo utilizzato in una domanda non è accessibile all'utente. fornire un metodo alternativo per rispondere quando si richiede una risposta uditiva. evitare ambiguità, scrivere domande chiare e precise Fornire rappresentazioni multiple dello stesso contenuto per offrire agli studenti vari modi di comprendere le informazioni presentate. Dare la possibilità ai partecipanti di utilizzare diversi modi per esprimersi; in questo modo potrai offrire ai discenti più alternative per comunicare e dimostrare ciò che sanno 	<p>Vedi anche D.P.LA1. B1. K1 (Acquisisci familiarità con lo strumento che utilizzerai sulle competenze tecnologiche: a) caratteristiche; b) risoluzione di eventuali problemi; c) riunire il processo di valutazione dell'apprendimento dei contenuti digitali.)</p> <p>D.P.LA1. B1. S1 Essere in grado di identificare contenuti di test di apprendimento non adatti alle esigenze specifiche di ciascun partecipante e modificarli o impostare ausili appropriati</p> <p>Vedianche I&D.P.2.B1S4 Debriefing skills:</p> <p>a) porre domande;</p> <p>b) stimolare, aiutare nella comprensione;</p> <p>c) trovare punti di contatto tra i contenuti e la lezione e i processi organizzativi.</p>

4.3.3 Utilizzo delle Tecnologie per gli Esercizi

A cura di Alessandra Frassetto (EVTA) come esperta sul tema e Giuseppe Vallario (VALUTA) come esperto di costruzione di profili.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e Abilità necessarie
D.P.ET1 Applicare le tecnologie per supportare le persone	<p>D.P.ET1. B1</p> <ul style="list-style-type: none"> Assicurati che lo strumento da 	D.P.ET1. B1. K1 Acquisire familiarità con lo strumento che si intende utilizzare per eseguire esercizi sulle competenze

<p>con disabilità sensoriali nell'esecuzione di esercizi</p>	<p>utilizzare sia disponibile nella tua lingua nazionale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli insegnanti e i formatori devono essere a loro agio nella loro capacità di gestire qualsiasi strumento specifico selezionato. • Quando si tratta di strumenti tecnologici, fornire agli allievi istruzioni e linee guida su come utilizzare lo strumento. Le istruzioni devono essere presentate sia nella lingua dei segni che attraverso la descrizione audio. • Evitare l'uso di gergo e utilizzare frasi brevi e semplici. • Gli insegnanti e i formatori devono essere pronti a supportare gli allievi con un aiuto tecnico nell'uso di queste tecnologie. • Gli allievi devono avere più tempo per completare i compiti assegnati loro negli esercizi. 	<p>tecnologiche: a) caratteristiche; b) risoluzione di eventuali problemi; c) riunire il processo di valutazione dell'apprendimento dei contenuti digitali.</p> <p>D.P.ET1. B1. S1 Essere in grado di identificare esercizi non appropriati alle esigenze specifiche di ciascun partecipante e modificarli o impostare ausili appropriati</p> <p>D.P.ET1. B1. S2 Essere in grado di produrre informazioni, linee guida e elenchi di istruzioni per supportare l'esecuzione degli esercizi</p> <p>Vedi anche I&D.P.1.B1.S1 Buone competenze sulle tecnologie della comunicazione e dell'informazione e sui meccanismi per la loro integrazione e applicazione nel processo educativo;</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.B1.S1 Applicare un approccio differenziato in base alle esigenze specifiche di ogni allievo al fine di supportare il loro apprendimento efficace;</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.S2 Capacità di gestione della classe, capacità di lavoro di squadra, motivazione a partecipare alle attività pianificate e apprendimento indipendente, educazione allo spirito di tolleranza;</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.B1S4 Debriefing skills:</p> <p>a) porre domande;</p> <p>b) stimolare, aiutare nella comprensione;</p> <p>c) trovare punti di contatto tra i contenuti e la lezione e i processi organizzativi.</p>
--	---	---

4.3.4 Utilizzo di SLIDES

Di AleksandrinaKostova (NRCB) e Sandra Kral (Equalizent) come esperti sul tema e Giuseppe Vallario (EVALUATE) come esperto di costruzione di profili.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e abilità necessarie
<p>D.P.S1 Preparare e usare slide accessibili per allievi ipovedenti</p>	<p>D.P.S1.B1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare lo strumento di verifica dell'accessibilità integrato di Microsoft per garantire che i contenuti siano facili da leggere e da consultare anche per le persone con disabilità sensoriali • Utilizzare l'opzione Verifica Accessibilità per trovare diapositive che non hanno titoli in quanto gli studenti non vedenti, ipovedenti o con difficoltà di lettura si affidano ai titoli delle diapositive per navigare. Ad esempio, scorrendo o usando uno screen reader, possono scorrere rapidamente un elenco di titoli di diapositive e passare direttamente alla diapositiva desiderata. • Crea una semplice presentazione PowerPoint che includa le preferenze dello studente • Dai un'occhiata ai tuoi contenuti per vedere se sono accessibili a tutti. • Assicurati di fornire opzioni alternative come le scorciatoie da tastiera per gli esercizi point-and-click. • Aggiungi didascalie alle tue risorse video e audio. • Includi descrizioni voice-over di testo e grafica. • Includere la spiegazione narrativa di grafici e immagini 	<p>Vedi anche I&D.P.2.B1.S1 Applicare un approccio differenziato in base alle esigenze specifiche di ogni allievo al fine di supportare il loro apprendimento in modo efficace;</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.S2 Capacità di gestione della classe, capacità di lavoro di squadra, motivazione a partecipare alle attività pianificate e apprendimento indipendente, educazione allo spirito di tolleranza;</p> <p>D.P.S1. B1. S1</p> <p>Essere in grado di creare presentazioni PowerPoint per allievi ipovedenti: https://www.perkins.org/wp-content/uploads/elearning-media/ppt_guidelines.ppt</p> <p>Vedi anche I.P.2.B2.s2 (Essere in grado di effettuare una programmazione dettagliata dei percorsi formativi e materiale didattico coerente con gli obiettivi formativi, le risorse disponibili, le caratteristiche degli allievi e le loro competenze all'ingresso del percorso formativo</p> <p>Vedi anche I.P.2.B1.k2 Conoscenza degli approcci allo sviluppo di piani e programmi specifici per l'apprendimento e lo sviluppo di gruppo e individuale adattati alle caratteristiche dei bisogni educativi speciali degli allievi con disabilità visive.</p>

4.3.5 Utilizzo di VIDEO

A cura di Sandra Kral (Equalizent) come esperta del tema e Giuseppe Vallario (VALUTA) come esperto di costruzione di profili.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e abilità necessarie
<p>D.P.V1 Preparare e utilizzare un video accessibile per studenti non vedenti</p>	<p>D.P.V1. B1</p> <p>Rendi accessibile il video (di solito include didascalie, una trascrizione e un uso attento di colori, testo, flash o animazioni), fornendo una descrizione audio aggiuntiva da aggiungere alla colonna sonora per descrivere importanti dettagli visivi. Preparati a utilizzare la descrizione audio durante le pause esistenti nei dialoghi.</p>	<p>D.P.V1. B1.k1</p> <p>Conoscenze su come rendere accessibili contenuti video per studenti ipovedenti</p> <p>Vedi anche I&D.P.1.B1.S1 Buona competenza sulle tecnologie della comunicazione e dell'informazione e sui meccanismi per la loro integrazione e applicazione nel processo educativo;</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.B1.S1 Essere in grado di applicare un approccio differenziato in base alle esigenze specifiche di ciascun allievo al fine di supportare il loro apprendimento in modo efficace</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.S2 Capacità di gestione della classe, capacità di lavoro di squadra, motivazione a partecipare alle attività pianificate e apprendimento indipendente, educazione allo spirito di tolleranza;</p> <p>Vedi anche I.P.2.B2.s2 Essere in grado di effettuare una programmazione dettagliata dei percorsi formativi e materiale didattico coerente con gli obiettivi formativi, le risorse disponibili, le caratteristiche degli allievi e le loro competenze all'ingresso del percorso formativo</p> <p>Vedi anche I.P.2.B1.k2 Conoscenza degli approcci allo sviluppo di piani e programmi specifici per l'apprendimento e lo sviluppo di gruppo e individuale adattati alle caratteristiche dei bisogni educativi speciali degli allievi con disabilità visive.</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.B2.K1 Conoscenza di approcci specifici per lavorare con persone con disabilità visive</p>
	<p>D.P.V1. B2</p> <p>Assicurarsi che il video possa</p>	<p>D.P.V1.B2.k1 Conoscenza del lettore multimediale che fornisce funzionalità per</p>

	essere riprodotto attraverso un media player «accessibile»	l'accessibilità
D.P.V2 Preparare video accessibili per allievi non udenti	D.P.V2. B1 Riscrivi il testo in un linguaggio semplice / facile da leggere, Avere testo di accompagnamento in un linguaggio semplice, Riformulare il contenuto in modo semplice (visivo), Inserisci sottotitoli (come file srt/testo) per i video, Utilizzare didascalie automatiche (non accurato).	D.P.V2.B1.s1 Essere in grado di gestire il video evitando il multitasking ed evitando di chiedere agli allievi sordi di agire in multitasking D.P.V2.B1.s2 Essere in grado di fare una trascrizione del testo in un linguaggio semplice (regole per testi di facile lettura) D.P.V2.B1.k1 Chiara conoscenza che la lingua scritta è spesso una lingua straniera per gli allievi sordi D.P.V2.B1.k2 Sapere come aggiungere sottotitoli a un video
	D.P.V2. B2 Inserire la traduzione nella lingua dei segni (tramite strumenti di video editing)	D.P.V2.B2.s1 Essere in grado di registrare un video in lingua dei segni con l'ausilio di qualcuno (ottenere aiuto da un esperto video per la lingua dei segni e un firmatario nativo per fare la moderazione)
	D.P.V2. B3 Incaricare un interprete, inviare il video all'interprete in anticipo, l'interprete tradurrà il video mentre viene riprodotto	D.P.V2.B3.s1 Conoscenza su come ordinare/lavorare con un'interprete della lingua dei segni
D.P.V3 Utilizzare un video accessibile per gli allievi non udenti	D.P.V3. B1 Eseguire i seguenti comportamenti tecnici specifici: Attivare preventivamente il contenuto del video Suddividere i video in piccole sezioni (da 30 secondi a 1 minuto) Ripetere i contenuti di un video con un'altra metodologia per garantire l'attivazione (ad esempio nella lingua dei segni / con un interprete della lingua dei segni) Verifica se gli studenti hanno compreso i contenuti attraverso la lettura dei sottotitoli. In caso negativo, ripeti o descrivi quanto accaduto nel video	Vedi anche D.P.V2.B1.s2 Essere in grado di fare una trascrizione del testo in un linguaggio semplice (regole per testi di facile lettura)
	D.P.V3. B2 Eseguire i seguenti comportamenti tecnici specifici:	D.P.V3.B2.k1 Conoscenza delle sfide affrontate dagli allievi sordi

	<ul style="list-style-type: none"> • Non commentare mentre vengono mostrati i video • Oltre ai video, utilizzare esercizi di attivazione, pratici esercizi per preparare al video, approfondire i contenuti (metodi relativi ai video) e dare agli allievi incarichi pratici • Ricordare di non comportarsi o chiedere comportamenti di multitasking agli allievi sordi • Se lavori con un interprete, pianifica il tempo e includi delle piccole pause che l'interprete possa utilizzare per tradurre quando accaduto in video 	<p>Vedi anche D.P.V2.B1.s1 Essere in grado di gestire il video evitando il multitasking ed evitando di chiedere ai non udenti di agire in multitask</p>
--	---	---

4.3.6 Utilizzo degli strumenti di BRAINSTORMING

Di Marco Diella (Saperessere) come esperto di tools e Giuseppe Vallario (VALUTA) come esperto di costruzione di profili.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e abilità necessarie
<p>D.P.BS1 Selezionare lo strumento di brainstorming</p>	<p>D.P.BS1. B1 Utilizzare un'app ad hoc che permetta di soddisfare le esigenze delle persone non vedenti e sorde; La piattaforma dovrebbe essere online e con un menu speciale con tre pulsanti</p>	<p>D.P.BS1.B1.k1 Conoscenza di strumenti innovativi di BrainStorming per avere una buona padronanza della tecnologia e delle relazioni con le persone.</p> <p>D.P.BS1.B1.s1 Avere familiarità con la piattaforma che si intende utilizzare sulle competenze tecnologiche: a) funzionalità della piattaforma; b) risoluzione di eventuali problemi; c) riunire i contenuti digitali con il brainstorming.</p> <p>Vedi anche I&D.P.2.B1.S1 Essere in grado di applicare regole di ingaggio inclusive (ad esempio nessun multitasking) e un approccio differenziato in base alle esigenze specifiche di ciascun allievo al fine di</p>

		supportare il loro apprendimento efficace
D.P.BS2 Iniziare ad utilizzare lo strumento di brainstorming	D.P.BS2. B1 Breve spiegazione dello strumento in plenaria soprattutto se nessuno lo ha mai utilizzato (partire (senza alcuna richiesta), come un normale strumento online, da una domanda di stimolo si risponde da casa con un codice link) e applicare una metodologia esperienziale in cui partendo dall'esperienza verrà introdotto lo strumento senza dare per scontato che tutti sappiamo come usarlo	D.P.BS2. B1. K1 Acquisire familiarità con lo strumento che si intende utilizzare per quanto riguarda le competenze tecnologiche: a) caratteristiche; b) risoluzione di eventuali problemi; c) riunire i contenuti digitali per il processo di brainstorming.
	D.P.BS2. B2 Creare un ponte per aiutare i partecipanti a familiarizzare con lo strumento.	Vedi anche D.P.VC2. B1. S3 Capacità di ascolto attivo
D.P.BS3 Gestire la sessione di brainstorming	D.P.BS3. B1 Esegui i comportamenti elencati di seguito:	D.P.BS3.B1.s1 Risoluzione di problemi relativi alla comprensione del processo di Brainstorming, difficoltà da parte di chi partecipa, utilizzo della piattaforma.
	<ul style="list-style-type: none"> • I contributi appariranno su uno schermo sul lato sinistro dello schermo e sul lato destro in primo piano il volto del formatore che spiega i contributi. • Dal link precedentemente ricevuto la persona potrà inserire il proprio contributo guidato dal proprio lettore. • I contributi che dovessero apparire sulla "lavagna" saranno raggruppati in un unico report statistico facilmente leggibile nel quale saranno riportati: <ul style="list-style-type: none"> a) I tre contributi in evidenza; b) quelli meno utilizzati; c) le possibili categorie; d) le parole o i contributi meno utilizzati. • Combinare lo strumento con l'obiettivo metodologico dell'attività. In particolare, se l'insegnante rimane troppo a lungo 	<p>D.P.BS3.B1.s2 Processo decisionale per affrontare i problemi rilevati per valutare la soluzione più efficace.</p> <p>D.P.BS3.B1.s3 Essere in grado di gestire lo stress (il brainstorming viene applicato su questioni incerte, con persone sconosciute con diverso livello di digitalizzazione; Se la conoscenza non viene utilizzata in relazione all'atmosfera della classe e alle esigenze dei partecipanti, diventa un'arma a doppio taglio. I formatori possono conoscere le procedure, ma l'esperienza è essenziale. L'uso rigido delle conoscenze, soprattutto per il formatore inesperto, diventa un rischio per la gestione della classe.)</p> <p>D.P.BS3.B1.s4 Essere paziente e concentrati sulle criticità nel condurre un Brain Storming.</p> <p>D.P.BS3.B1.s5 Essere in grado di gestire</p>

	<p>sui contenuti della piattaforma, rischia di perdere persone come qualsiasi "formazione classica". Allo stesso modo, se l'insegnante rimane troppo sul processo e presta attenzione alla persona, il rischio è che diventi un coaching per l'uso sicuro della piattaforma, perdendo l'obiettivo primario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La sfida sarà quindi quella di arrivare preparati e strutturati. • Il trainer NON deve essere multitasking, 	<p>le difficoltà (i formatori dovrebbero accogliere la difficoltà di comprensione, ripetere e spiegare a tutti le cose che non sono risultate chiare e proporsi a supporto nell'attività, se ci sono possibili altri dubbi).</p> <p>Vedi anche I.P.5.B2.s2 Essere in grado di suscitare interesse e discussione, nonché di coinvolgere tutti gli allievi insieme, quando lavorano in gruppo, non permettendo che uno domini e altri siano lasciati indietro.</p> <p>I formatori dovrebbero possedere una buona comprensione delle dinamiche di gruppo e utilizzare vari metodi e tecniche per stimolare il lavoro di squadra e la cooperazione.</p>
<p>D.P.BS4 Debriefing della sessione di brainstorming</p>	<p>D.P.BS4. B1 Una volta raccolti e condivisi tutti i contenuti, il formatore porrà altre domande stimolanti rispetto all'impatto di quanto raccolto e con atteggiamento maieutico, insieme all'aula, raggiungerà l'obiettivo della BS</p>	<p>Vedi anche I&D.P.2.B1S4 Debriefing skills:</p> <p>a) porre domande;</p> <p>b) stimolare, aiutare nella comprensione;</p> <p>c) trovare punti di contatto tra i contenuti e la lezione e i processi organizzativi.</p>

4.3.7 Utilizzo di SERIOUS GAME

Di Marco Diella (Saperessere) come esperto di tools e Giuseppe Vallario (VALUTA) come esperto di costruzione di profili.

Descrizione delle prestazioni chiave	Comportamenti correlati	Conoscenze e abilità necessarie
D.P.SG1 Iniziare il serious game	<p>D.P.SG1.B1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare piccoli gruppi (3-4 persone max), si potrebbe creare un forte patto d'aula per facilitare i processi di interazione e consentire il riconoscimento del duplice ruolo del formatore. • Elencare i comportamenti che devono essere il più inclusivi possibile. • Il team di gioco in tempo reale, insieme al tutor, sarà attento alle esigenze dichiarate. • Fornire un "pulsante di inclusione della guida" nell'interfaccia iniziale 	<p>D.P.SG1.B1.k1 Conoscenza sull'esecuzione di serious game che promuovono l'inclusività</p> <p>Vedi anche I.P.2.B1.k1 Conoscenza teorica e applicativa della didattica inclusiva, conoscenza delle linee guida pertinenti e degli standard speciali per identificare gli ausili per gli allievi con disabilità.</p>
	<p>D.P.SG1. B2 per non vedenti o ipovedenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I colori devono avere un contrasto alto • Suoni devono essere orecchiabili (già presenti in molti giochi) • Poiché c'è del testo, il lettore del computer della persona ipovedente sarà in grado di seguire il flusso del gioco • Ridurre al minimo la grafica 	<p>Vedi anche I.P.2.B3.k1 Conoscenza dei materiali utilizzati da un insegnante di sostegno per formare gli allievi con disabilità nelle loro classi, in particolare strumenti come attrezzature sensoriali e attrezzature per stimolare le capacità motorie (cioè progettare visivamente i materiali per tirocinanti ipovedenti utilizzando contrasto, colori, caratteri e struttura semplice ed evitando il disordine visivo e la sovrastimolazione).</p>
	<p>D.P.SG1.b6 per persone sorde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioco con poco testo e molte immagini • Erogazione di giochi sempre separati dall'attività da svolgere. 	<p>Vedi anche I.P.1.B3.k2 Sapere a cosa prestare attenzione quando si lavora con un allievo sordo e un interprete della lingua dei segni/assistente alla comunicazione</p>
D.P.SG2 Condurre il serious game	<p>D.P.SG2.B1</p> <p>Esegui i seguenti comportamenti</p>	<p>Vedi anche I&D.P.1.B1.S1 Buona competenza in materia di comunicazione e informazione tecnologie e meccanismi per</p>

	<p>elencati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere il ruolo di osservatore ed entrare nel ruolo di facilitatore o mediatore per gestire situazioni critiche • Usare un linguaggio semplice. • Parlare lentamente e comprensibilmente, • Essere paziente • Evitare il multitasking • Monitorare il processo • Mantenere il focus sulle criticità 	<p>la loro integrazione e applicazione nel processo educativo;</p> <p>Vedi anche I.P.3.B1.s1 Dare istruzioni verbali e scritte comprensibili sulla fruizione della lezione agli allievi con cecità o ipovisione. Le istruzioni non devono essere confuse o troppo complicate. Non dovrebbero essere basati su concetti visivi. Il formatore dovrebbe concedere abbastanza tempo agli allievi per percepire ed elaborare le informazioni, e assicurarsi sempre che tutto sia chiaro e compreso ponendo domande, fornendo tutte le ripetizioni necessarie, fornendo esempi.</p> <p>Vedi anche I.P.5.B2.s2 Essere in grado di suscitare interesse e discussione, nonché di coinvolgere tutti gli allievi insieme, quando lavorano in gruppo, non permettendo che uno domini e altri siano lasciati indietro.</p> <p>I formatori dovrebbero possedere una buona comprensione delle dinamiche di gruppo e utilizzare vari metodi e tecniche per stimolare il lavoro di squadra e la cooperazione.</p> <p>D.P.SG2.B1.s1Capacità di problem solving relative al serious game</p> <p>Vedi anche D.P.VC2. B1. S3 Capacità di ascolto attivo</p>
<p>D.P.SG3 Post game</p>	<p>D.P.SG3. B1 Fornire una breve valutazione finale per comprendere il grado di inclusività e migliorare con un test che può essere compilato da persone non vedenti e sorde</p>	<p>Vedianche D.P.BS4.B1.s1 Debriefing skills:</p> <p>a) porre domande;</p> <p>b) stimolare, aiutare nella comprensione;</p> <p>c) trovare punti di contatto tra i contenuti e la lezione e i processi organizzativi.</p> <p>D.P.SG3.B1.k1 Conoscenza della valutazione inclusiva e dei metodi di insegnamento rispetto ai Serious Games e al paradigma dell'apprendimento sociale e cooperativo</p>

4.4 Criteri di selezione da applicare al candidato alla formazione

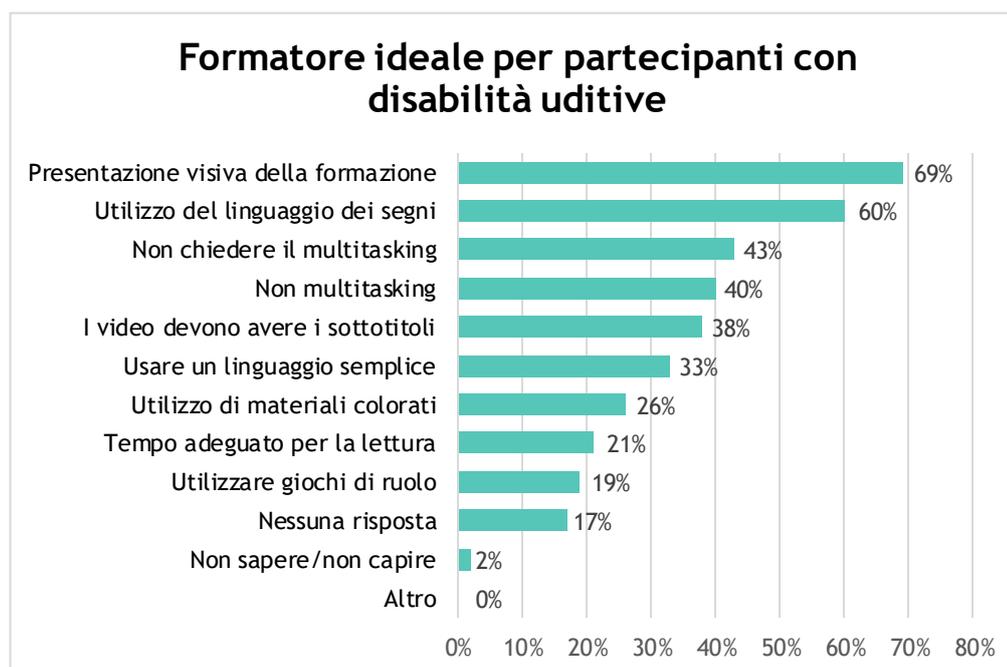
In questo paragrafo sono elencati i comportamenti ideali e le risorse personali profonde che predispongono il formatore ad essere inclusivo. Queste risorse personali saranno assunte come caratteristiche di input e per questo motivo saranno utilizzate come criteri di selezione per i formatori che aspirano a diventare inclusivi.

4.4.1 Comportamenti ideali

Da ESCO

- stimolare e sviluppare la fiducia, gli interessi, le capacità, le capacità manuali e la coordinazione degli allievi;
- conferire con altri membri dello staff per pianificare e programmare lezioni per allievi con disabilità (saper includere co-trainer con disabilità (approccio peer to peer));
- amministrare varie forme di valutazione e valutare i progressi di ogni allievo preparando e mantenendo i dati degli allievi e altri registri e presentando rapporti;
- il formatore dovrebbe essere in grado di sviluppare valutazioni adatte alle esigenze delle persone con disabilità visive e uditive. Le valutazioni regolari e standard potrebbero non essere accessibili per loro.

Inoltre, come parte del workpackage, NRCB ed Equalizent, con la partecipazione di altri partner, hanno sviluppato un sondaggio per valutare le esigenze delle persone con disabilità visive e uditive. Una domanda riguardava i comportamenti professionali ideali (attesi) di un formatore. Nelle due tabelle sottostanti è possibile riscontrare i risultati dell'indagine prima relativi a persone con disabilità uditive, poi ad individui con disabilità visive.



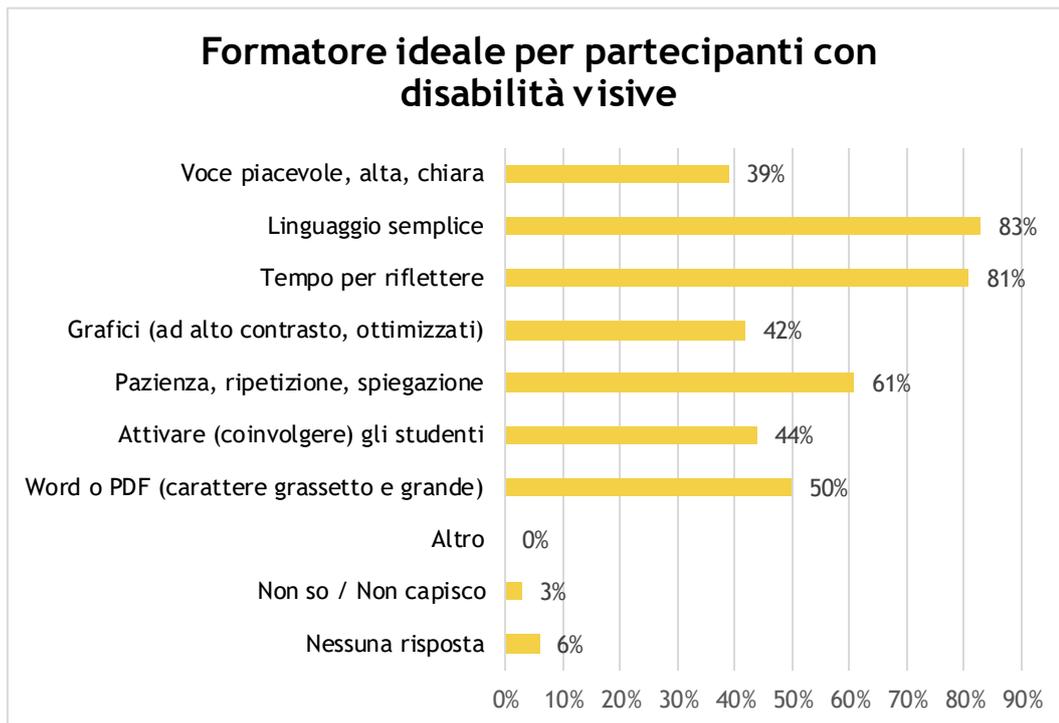


Grafico 2 Formatore ideale per partecipanti con disabilità visive

4.4.2 Risorse personali profonde del formatore ideale inclusivo e digitale

Come parte del loro workpackage, NRCB ed Equalizent, con la partecipazione di altri partner, hanno inserito nel sondaggio sopra menzionato, una domanda sui tratti caratteriali ideali (attesi), la motivazione e l'immagine di sé. Nelle tabelle sottostanti è possibile trovare i risultati del sondaggio.

4.4.2.1 Motivazione sociale

Definizione: il valore e il motore umano che spinge il professionista a formarsi per l'erogazione di attività formative per l'inclusione.



Grafico 1 Motivazione del formatore

4.4.2.2 Tratticaratteriali

Generale

Definizione: Valori, morale e credenze di una persona che hanno una profonda influenza sui suoi comportamenti.

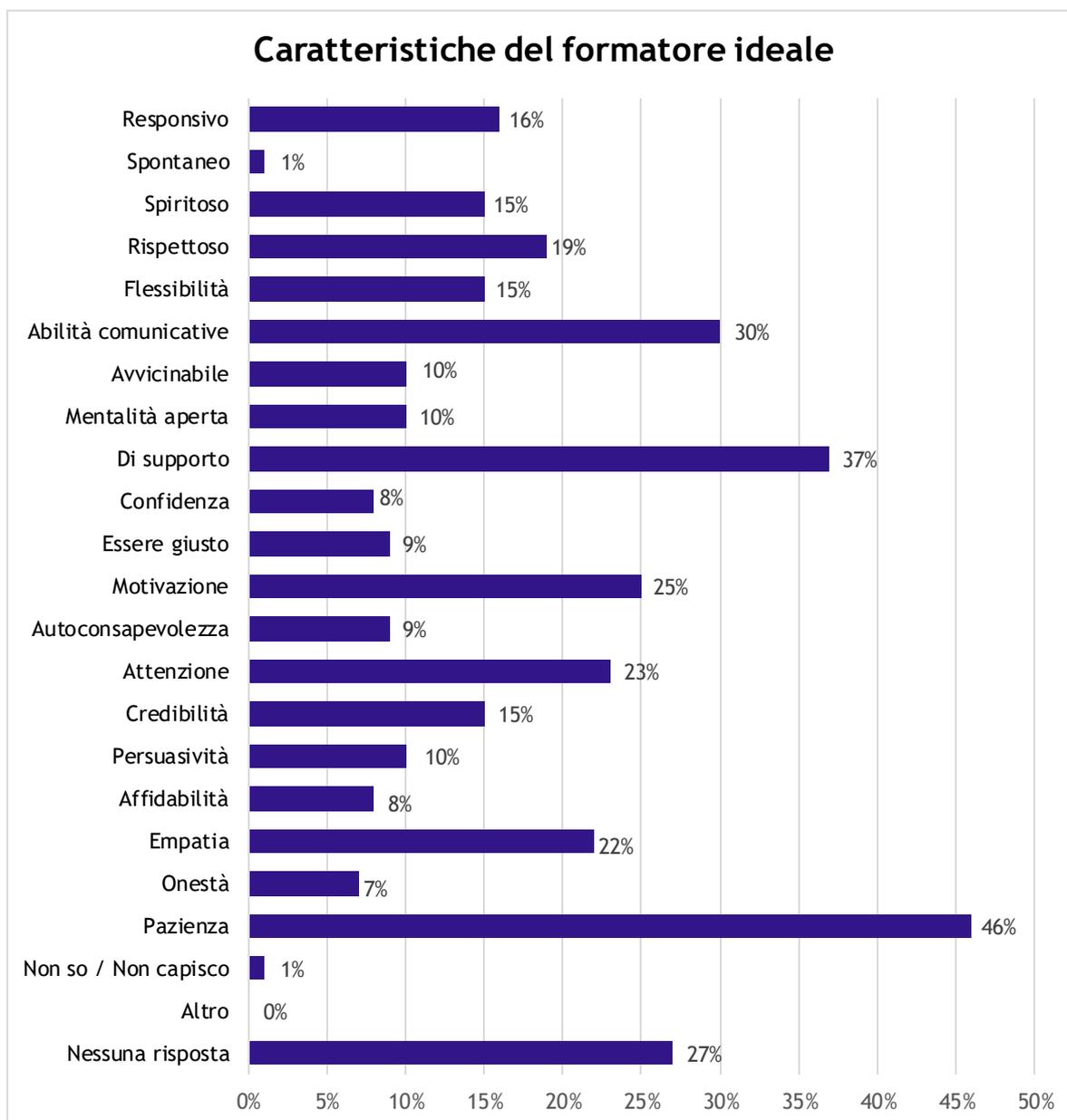


Grafico 4 Caratteristiche del formatore ideale

4.5 Percezione del ruolo del formatore digitale inclusivo Glossario

Definizione: il punto di vista di un individuo su come dovrebbe agire in una data situazione lavorativa

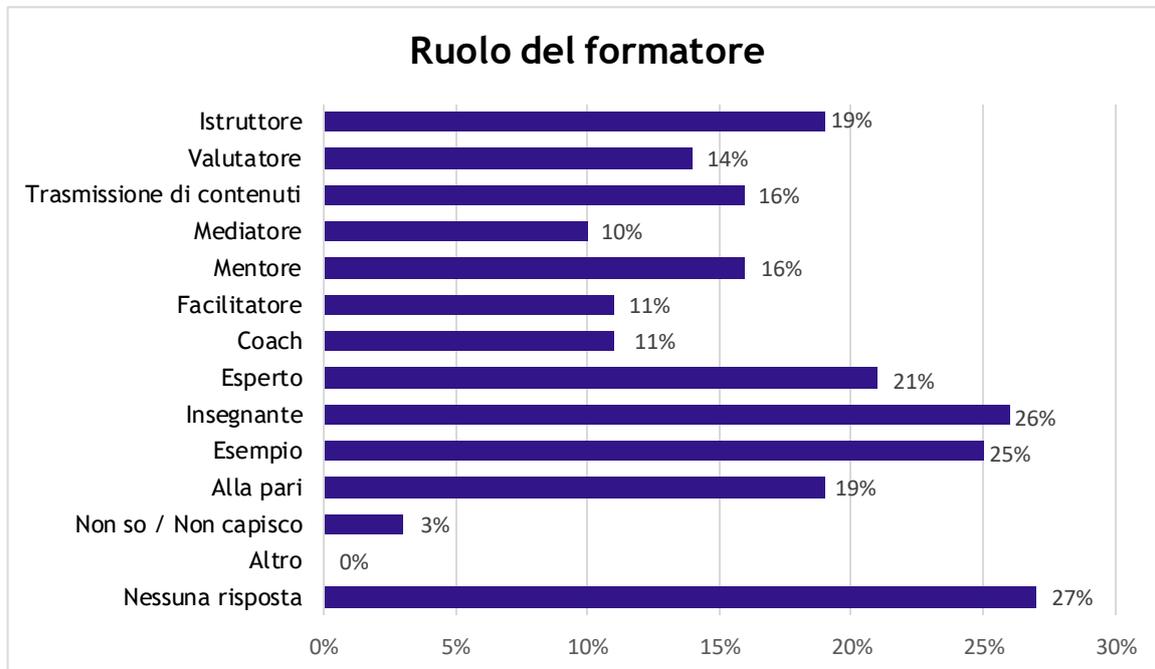


Grafico2Ruolo del formatore

5 Certificazioni Inclusive Digital Trainer e mobilità

Il progetto fornirà al termine del programma di formazione ai formatori digitali inclusivi documenti per consentire loro di conseguire certificazioni secondo le norme europee e, ove possibile, secondo le norme nazionali.

5.1 Adozione del credito europeo ECVET nella formazione professionale ed educativa in DIG. I.T.ABLE

La proposta di Evaluate è che la partecipazione dei formatori nelle attività di formazione fornite nel progetto DIG.I.T.ABLE. saranno organizzate come una mobilità formativa parte di un accordo interistituzionale tra il partner del progetto che fornisce la formazione, il partner del progetto che invia il partecipante e il partecipante stesso. I risultati di apprendimento da raggiungere, i processi di valutazione, convalida e riconoscimento dovrebbero essere concordati in anticipo tra le istituzioni competenti coinvolte, facilitando così il riconoscimento del titolo.

Questo sarà gestito secondo il sistema ECVET. (ECVET è concepito come un sistema basato sulla partecipazione volontaria degli Stati membri dell'Unione europea che mira a chiarire la

legislazione nazionale in materia di istruzione e formazione professionale promuovendo una maggiore trasparenza tra i sistemi. ECVET è un sistema di accumulo e trasferimento di crediti formativi nel settore dell'istruzione e della formazione professionale. La sua adozione può consentire a un individuo di documentare e certificare i risultati acquisiti dalla formazione professionale in tutte le sue fasi).

Come primo passo il progetto DIG.IT.ABLE valuterà le procedure di valutazione adottate dai paesi partner nell'atto di adesione all'ECVET al fine di adattare il più possibile le informazioni raccolte e la consegna delle informazioni:

- durata della formazione,
- tipologia della formazione,
- obiettivi e/o risultati della formazione,
- competenze necessarie per svolgere determinate attività,
- posizione della qualifica di Formatore digitale inclusivo nella gerarchia professionale,
- classificazione dei livelli esistenti in relazione alle qualifiche equivalenti.

Le qualifiche, le unità di apprendimento, i punti di credito, le tecniche di valutazione saranno organizzati per consentire la comparabilità delle qualifiche e dei risultati dell'apprendimento tra i paesi partner, a condizione che sia possibile concordare tali questioni con le istituzioni dei partner.

Se necessario, saranno stabiliti accordi di apprendimento tra l'istituto di origine, l'istituto ospitante e gli allievi. Il riconoscimento / certificazione dei risultati di apprendimento sarà raggiunto al più alto livello possibile tra i seguenti:

- certificazione delle competenze rilasciata in ciascun paese partner secondo il sistema di formazione professionale regionale/nazionale;
- nel quadro della fiducia reciproca tra le istituzioni partner con concessione di crediti per l'unità o le unità di risultati di apprendimento interessate;
- certificato di idoneità rilasciato da Evaluate;
- esenzione da una valutazione o parte di essa;
- concessione di crediti aggiuntivi per quanto normalmente ottenuto;
- trascrizione dei risultati di apprendimento raggiunti.

5.2 Europass 2004

Evaluate propone che siano adottati i modelli Europass Curriculum Vitae e Europass Mobility.

Oltre alle informazioni sull'istituto ospitante e sull'istituto di invio, con le loro persone di contatto, vengono dichiarati gli obiettivi del progetto di mobilità, le attività pianificate e le competenze raggiunte.

5.3 Quadro europeo delle qualifiche dell'EQF

L'Inclusive Digital Trainer sarà correlato all'EQF di livello 4. L'elenco completo dei livelli EQF è riportato nella seguente tabella (**livello 4 in grassetto**):

LIVELLO	CONOSCENZA	SKILLS	RESPONSABILITÀ E AUTONOMIA
Livello 1	Conoscenze generali di base	Competenze di base necessarie per svolgere compiti semplici	Lavorare o studiare sotto la supervisione diretta in un contesto strutturato
Livello 2	Conoscenza fattuale di base di un campo di lavoro o di studio	Abilità cognitive e pratiche di base necessarie per utilizzare le informazioni rilevanti al fine di svolgere compiti e risolvere problemi di routine utilizzando regole e strumenti semplici	Lavorare o studiare sotto supervisione con una certa autonomia
Livello 3	Conoscenza di fatti, principi, processi e concetti generali, in un campo di lavoro o di studio	Una serie di abilità cognitive e pratiche necessarie per svolgere compiti e risolvere problemi selezionando e applicando metodi, strumenti, materiali e informazioni di base	Assumersi la responsabilità del completamento delle attività nel lavoro o nello studio; adattare il proprio comportamento alle circostanze nella risoluzione dei problemi
Livello 4	Conoscenze fattuali e teoriche in ampi contesti all'interno di un campo di lavoro o di studio	Una serie di abilità cognitive e pratiche necessarie per generare soluzioni a problemi specifici in un campo di lavoro o di studio	Esercitare l'autogestione all'interno delle linee guida di contesti lavorativi o di studio che sono solitamente prevedibili, ma sono soggetti a modifiche; supervisionare il lavoro di routine degli altri, assumendosi una certa responsabilità per la valutazione e il miglioramento delle attività lavorative o di studio

Livello 5	Conoscenza completa, specializzata, fattuale e teorica all'interno di un campo di lavoro o di studio e consapevolezza dei confini di tale conoscenza	Una gamma completa di abilità cognitive e pratiche necessarie per sviluppare soluzioni creative a problemi astratti	Esercitare la gestione e la supervisione in contesti di attività lavorative o di studio in cui vi è un cambiamento imprevedibile; rivedere e sviluppare le prestazioni di sé e degli altri
Livello 6	Conoscenza avanzata di un campo di lavoro o di studio, che implica una comprensione critica di teorie e principi	Competenze avanzate, dimostrando padronanza e innovazione, necessarie per risolvere problemi complessi e imprevedibili in un campo specializzato di lavoro o studio	Gestire attività o progetti tecnici o professionali complessi, assumendosi la responsabilità di prendere decisioni in contesti lavorativi o di studio imprevedibili; assumersi la responsabilità di gestire lo sviluppo professionale di individui e gruppi
Livello 7	<p>Conoscenze altamente specializzate, alcune delle quali sono all'avanguardia della conoscenza in un campo di lavoro o di studio, come base per il pensiero originale e / o la ricerca</p> <p>Consapevolezza critica dei problemi di conoscenza in un campo e all'interfaccia tra diversi campi</p>	Capacità specialistiche di risoluzione dei problemi richieste nella ricerca e / o nell'innovazione al fine di sviluppare nuove conoscenze e procedure e integrare conoscenze provenienti da diversi settori	Gestire e trasformare contesti di lavoro o di studio complessi, imprevedibili e che richiedono nuovi approcci strategici; assumersi la responsabilità di contribuire alla conoscenza e alla pratica professionale e/o di rivedere le prestazioni strategiche dei team
Livello 8	Conoscenza alla frontiera più avanzata di un campo di lavoro o di studio e all'interfaccia tra i campi	Le competenze e le tecniche più avanzate e specializzate, comprese la sintesi e la valutazione, necessarie per risolvere problemi critici nella ricerca e/o nell'innovazione e per ampliare e ridefinire le conoscenze o le pratiche professionali esistenti	Dimostrare autorità sostanziale, innovazione, autonomia, integrità accademica e professionale e impegno sostenuto per lo sviluppo di nuove idee o processi in prima linea nei contesti di lavoro o di studio, compresa la ricerca.

PARTNERS



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.