

SilverCoders

POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



SCHEDA DI APPRENDIMENTO #5 **CREARE RISORSE EDUCATIVE APERTE - OER**

LE SCHEDE DI APPRENDIMENTO
DESCRIVONO LE ATTIVITÀ CHE POSSONO
FACILITARE I FORMATORI AD INTEGRARE LE
CHALLENGE E LE RISORSE DEL PROGETTO
SILVERCODERS NELLE LORO PRATICHE DI
FORMAZIONE.

PROGRAMMA DI FORMAZIONE
SUL CODING **PER
ADULTI +55**



SILVER CODERS



STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

DESCRIZIONE GENERALE, CONTESTO E OBIETTIVO

Le risorse educative aperte apportano rilevanti innovazioni e numerosi benefici al settore dell'istruzione, in quanto rimuovono gli ostacoli all'accesso formativo; ostacoli dettati principalmente dalla posizione geografica, dall'età e persino dalle possibilità finanziarie. Le OER forniscono un accesso aperto a numerose e variegate piattaforme, supportate da formatori competenti che adottano diverse ed efficaci modalità di insegnamento. La finalità è quella di contribuire al miglioramento dei materiali didattici, in formato digitale e/o cartaceo. Le Risorse Educative Aperte, conosciute come RED o Open Educational Resources (OER), sono risorse accessibili e aperte, dalle finalità educative e di ricerca. In particolare, consentono il libero accesso, ma anche l'uso, l'adattamento e la modificazione dei materiali da parte degli utenti con restrizioni limitate o nulle.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questa attività, i corsisti saranno in grado di...

1. Capire cosa sono le risorse educative aperte
2. Fornire una definizione di risorse educative aperte
3. Creare risorse educative aperte riguardanti un determinato argomento
4. Assegnare e utilizzare correttamente la licenza per la pubblicazione di un'OER

ISTRUZIONI

FASE 1 - PREPARAZIONE

Il formatore esamina la scheda di apprendimento e le istruzioni dell'attività, assicurandosi di aver compreso appieno tutte le disposizioni. Inoltre, deve assicurarsi che le risorse necessarie per implementare l'attività siano disponibili e, in caso contrario, cercare ulteriori risorse da fornire ai corsisti per portare a termine l'attività.

RISORSE

- <https://www.youtube.com/watch?v=Hkz4q2yuQU8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=rbJEARDuFag>
- <https://www.oercommons.org>
- <https://www.unesco.org/en/open-solutions/open-educational-resources>
- <https://www.wpunj.edu/oer/Finding-adopting-oer.html>

STEP 2 - PRESENTAZIONE

Il formatore presenterà l'attività alla classe e fornirà le informazioni base riguardanti le risorse educative aperte – OER (definizione, tipologie, OER Commons, suggerimenti per la creazione di una OER...).

STEP 3 - CREAZIONE DELLE RISORSE EDUCATIVE APERTE

L'attività prevede che i corsisti creino una risorsa educativa aperta utilizzando la piattaforma di progettazione grafica Canva. I corsisti potranno creare, ad esempio, i seguenti materiali: storyboard, schede didattiche, video, ecc. Il formatore fornirà loro tutte le indicazioni su come realizzarle.

RISORSE


- <https://www.canva.com>

STEP 4 - DISCUSSIONE

I corsisti condivideranno con l'intera classe le risorse didattiche sviluppate, motivando la scelta, lo scopo e le modalità con cui verranno integrate nel processo di apprendimento.

STEP 5 – VALUTAZIONE/FEEDBACK

Terminata la discussione di gruppo, i corsisti forniranno l'un l'altro costruttivi feedback e riceveranno un riscontro anche da parte del formatore.



QUESTO DOCUMENTO RIFLETTE SOLO IL PUNTO DI VISTA
DELL'AUTORE E L'AGENZIA NAZIONALE E LA COMMISSIONE EUROPEA NON
SONO RESPONSABILI DELL'USO CHE PUÒ ESSERE FATTO DELLE INFORMAZIONI
IN ESSO CONTENUTE.