

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

Disclaimer

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

Learning Scenarios (IO2)

Titolo dello scenario

Incertezza nell'azione assistenziale*

Pubblico di destinazione

Il target di riferimento a cui si riferisce sono Insegnanti IFP che insegnano nel campo dell'assistenza/infermieristica. Lo scenario è rivolto ai partecipanti coinvolti in attività di formazione di livello 3 e 4 dell'EQF.

Problema da risolvere - Situazione di apprendimento

La seguente situazione di apprendimento affronta il tema dell'incertezza nell'azione professionale nel campo dell'assistenza. All'interno dello scenario della situazione di apprendimento vengono affrontate le seguenti domande: cosa significa incertezza quando si agisce in cura? Quali possibilità e opzioni ci sono per affrontare le situazioni di azione corrispondenti?

Nelle situazioni conversazionali, ci sono spesso prospettive diverse, ma si basano su una percezione della realtà ampiamente condivisa. In infermieristica, questi prerequisiti di base della comunicazione non sono sempre dati, come ad esempio nel quadro clinico della demenza, di cui si occuperà la successiva situazione iniziale della situazione di apprendimento.

Panoramica dello scenario

La situazione di apprendimento "Uncertainty in care action" è introdotta dal film "Uncertainty". Questo film parla della signora Martin, una donna affetta da demenza, che viene curata nel reparto di medicina interna di un ospedale per acuti. Il personale infermieristico si confronta



con il comportamento provocatorio della signora Martin e deve anche gestire in modo professionale il carico di lavoro in reparto.

Fonte del video: <https://seafire.zfn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/>

Competenze coperte

da DigCompEdu

01	Impegno professionale		
1.3	Pratica riflessiva	Per riflettere individualmente e collettivamente, valutare criticamente e sviluppare attivamente la propria pratica pedagogica digitale e quella della propria comunità educativa.	
	Esperto B2	Utilizzare una gamma di risorse per sviluppare le proprie pratiche digitali e pedagogiche individuali.	<p><i>Cerco attivamente buone pratiche per l'IFP, corsi o altri consigli per migliorare le mie pedagogie digitali e competenze digitali più ampie.</i></p> <p><i>Valuto e rifletto su come utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la mia pratica educativa.</i></p>

02	Risorse digitali		
	2.2 Creazione e modifica delle risorse digitali	Per modificare e costruire su risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse dove ciò è consentito. Per creare o cocreare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e gruppo di studenti, durante la progettazione delle risorse digitali e la pianificazione del loro utilizzo.	
	Leader C1	Creare, co-creare e modificare risorse in base al contesto di apprendimento, utilizzando una gamma di strategie avanzate.	<i>Creo e modifico risorse e attività digitali adatte al contesto di apprendimento e al gruppo di tirocinanti, utilizzando strategie innovative come schede di valutazione online, sondaggi</i>

			<p><i>online, giochi tematici, piattaforme collaborative.</i></p> <p><i>Uso strumenti come h5p, Padlet, Mentimeter, Kahoot e altri per creare attività interattive per i miei laureati.</i></p>
--	--	--	---

03	Insegnando e imparando		
	3.1 Insegnamento	Pianificare e implementare dispositivi e risorse digitali nel processo di insegnamento, in modo da migliorarne l'efficacia interventi didattici. Gestire e orchestrare adeguatamente gli interventi di didattica digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione.	
	Integratore B1	Integrare in modo significativo le tecnologie digitali disponibili nel processo di insegnamento	<i>Riesco a integrare l'uso di diverse tecnologie e strumenti digitali nella lezione teorica e nel supportare l'apprendimento indipendente degli studenti.</i>
			<i>Riesco a integrare diverse tecnologie e strumenti digitali in ambienti di formazione pratica e di apprendimento basato sul lavoro.</i>
	3.3 Apprendimento collaborativo	Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare la collaborazione degli studenti. Consentire agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali come parte di incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione collaborativa di conoscenza.	
	Esperto B2	Utilizzo di ambienti digitali per supportare l'apprendimento collaborativo	<i>Posso utilizzare ambienti di apprendimento online (Internet) per supportare l'apprendimento collaborativo degli studenti IFP nelle classi.</i>
			<i>Riesco ad applicare gli ambienti digitali utilizzati per la collaborazione e la comunicazione nei processi di lavoro ai fini dell'apprendimento collaborativo.</i>

05	Potenziare gli studenti		
	5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti	<p>Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere l'impegno attivo e creativo degli studenti in una materia. Per usare il digitale tecnologie all'interno di strategie pedagogiche che promuovono le capacità trasversali degli studenti, il pensiero profondo e l'espressione creativa.</p> <p>Per aprire l'apprendimento a nuovi contesti del mondo reale, che coinvolgono gli studenti stessi in attività pratiche, scientifiche indagine o risoluzione di problemi complessi, o in altri modi aumentare il coinvolgimento attivo degli studenti in argomenti complessi.</p>	
	Esperto B2	Utilizzo delle tecnologie digitali per il coinvolgimento attivo degli studenti con l'argomento.	<p><i>Posso spiegare e dimostrare a studenti e apprendisti dell'IFP i vantaggi dell'utilizzo delle tecnologie digitali per l'acquisizione attiva ed efficace di conoscenze professionali, abilità e abilità trasversali nelle aule e negli ambienti di formazione pratica.</i></p> <p><i>Posso avviare e implementare progetti di formazione che prevedono l'uso delle tecnologie digitali per il coinvolgimento attivo degli studenti e apprendisti dell'IFP nell'acquisizione di conoscenze, abilità e competenze professionali.</i></p>
	Leader C1	Strategie digitali innovative per l'apprendimento attivo.	<p><i>Sono in grado di progettare il nuovo approccio metodologico-organizzativo di apprendimento attivo per studenti e apprendisti IFP basato sull'applicazione delle tecnologie digitali.</i></p> <p><i>Sono in grado di sviluppare nuove soluzioni tecnologiche di applicazioni digitali per</i></p>

			<i>l'apprendimento attivo per studenti e apprendisti IFP.</i>
--	--	--	---

Tassonomia dell'apprendimento

Livello	Descrizione	Copertura
Creare	Mettere insieme elementi per formare un insieme coerente o funzionale; riorganizzare gli elementi in un nuovo modello o struttura attraverso la generazione, la pianificazione o la produzione	FL
Valutare	Esprimere giudizi sulla base di criteri e standard attraverso il controllo e	FL
Analizzando	Rompere il materiale in parti costituenti, determinando come le parti si relazionano tra loro e attraverso una struttura o uno scopo generale	FL
Applicare	Esecuzione o utilizzo di una procedura mediante l'esecuzione o l'attuazione	LP
Comprensione	Costruire il significato da messaggi orali, scritti e grafici attraverso l'interpretazione, l'esemplificazione, la classificazione, la sintesi, la deduzione, il confronto e la spiegazione	LP
Ricordando	Recupero, riconoscimento e richiamo di conoscenze rilevanti dalla memoria a lungo termine	LP
LP = Prerequisiti di apprendimento, FL = Focus dello scenario di apprendimento		
Fonte: Anderson & Krathwohl (2001)		

Descrizione dello scenario

Nelle situazioni di conversazione, ci sono spesso prospettive diverse, ma queste sono in una percezione della realtà ampiamente condivisa. In infermieristica queste condizioni di base della comunicazione non sono sempre date, come ad esempio nel quadro clinico della demenza. Il caregiver e il paziente possono trovarsi in realtà diverse. L'incertezza delle situazioni socio-comunicative, che comunque esiste, è esacerbata in determinate situazioni di cura. Questo problema di incertezza deve riflettersi nello scenario di apprendimento su un caso di studio con un paziente con demenza.

I discenti acquisiscono nello scenario la capacità di spiegare e rivedere la particolare incertezza dell'azione nel campo lavorativo dell'assistenza. Sono in grado di sviluppare diverse soluzioni e interazioni possibili, tenendo conto delle particolarità della clientela da curare e delle condizioni

quadro, e di valutarle rispetto a un obiettivo precedentemente definito, ad esempio l'assistenza orientata all'anziano malato di mente.

Gli studenti acquisiscono la capacità di riflettere su interpretazioni diverse e precedentemente non percepite della rispettiva incertezza dell'azione, nonché sul comportamento associato della clientela di cui prendersi cura. Così facendo, sono consapevoli delle proprie interpretazioni che guidano le loro azioni, dell'alterità degli altri e della multiprospettività ad essa associata. Adottano la prospettiva degli altri e progettano offerte di cura di interazione creativa sulla base delle diverse alternative di azione disponibili.

I discenti acquisiscono la capacità di agire nonostante i requisiti contraddittori dei vari attori coinvolti nella cura. A tal fine, riflettono sulla particolare incertezza dell'azione di fronte a requisiti contraddittori e sviluppano soluzioni alternative orientate agli obiettivi e opportunamente adattate. Quindi, affrontano le conseguenze dei requisiti insoddisfatti e ne tengono conto quando progettano opzioni di interazione nell'assistenza psichiatrica gerontologica.

Fonte: Evers, T. (2015)

Obiettivi dello scenario

L'obiettivo è

- Consapevolezza dell'importanza di agire nell'incertezza
- Esplorazione delle proprie esperienze e sentimenti
- Integrazione di conoscenze specialistiche e conoscenze situazionali
- Crea opzioni per l'azione

Requisiti

Infrastrutture e tecnologie per l'insegnamento/apprendimento:

- Accesso ad Internet
- PC o tablet
- Strumenti di presentazione (es. proiettore)
- Studenti: Smartphone

Schema di piano

Unità	Consapevolezza della rilevanza del tema “incertezza nel Ccre”, riflessione su atteggiamenti e condizioni necessarie e sviluppo di opzioni di azione
Tempi	4 ore

Metodi	Presentazione del caso video, discussione di gruppo e riflessione di gruppo, colloquio con esperti di input Produzione di un video Discussione di gruppo e riflessione di gruppo,
Cosa sta facendo il tutor	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'insegnante presenta un caso di studio. 2. Dopo aver visto il video, la classe viene divisa in gruppi e l'insegnante chiede agli studenti di inserire i loro pensieri e sentimenti emersi dal film in una lavagna online del loro gruppo di studenti (ad es. Miro, Flinga). 3. L'insegnante guida la fase del processo (vedi studenti). 4. Dopo la presentazione l'insegnante mostra un'intervista di esperti con il Prof. Dr. Thomas Evers viene presentata. La ricerca del Prof. Evers è incentrata sul tema dell'"incertezza nelle cure". 5. Dopo il video l'insegnante introduce il compito "produzione video". 6. L'insegnante guida la presentazione e la discussione.
Cosa stanno facendo gli studenti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gli studenti apprendono il caso di studio della signora Martin e guardano il film "Uncertainty in Care". 2. Gli studenti inseriscono i loro pensieri e sentimenti online. 3. I gruppi di studenti raggruppano e discutono i feedback e presentano i loro gruppi nel plenum alla classe. 4. Lo studente ascolta l'intervista dell'esperto con il focus: "Quali sono le difficoltà e le possibilità di agire in situazioni di incertezza?" 5. Dopo il video, gli studenti producono in gruppo video su idee alternative per reazioni (vedi appendice). 6. Gli studenti guardano i video degli altri gruppi in plenaria e discutono i diversi approcci.
Attrezzatura e supporto	<ul style="list-style-type: none"> ● Internet (per miro, flinga...) ● Monitorare per la presentazione del caso e colloquio di esperti ● Smartphone per la produzione video
Riferimento a DigCompEdu	<p>01 Impegno professionale - 1.3 Pratica riflessiva</p> <p>02 Risorse digitali - 2.2 Creare e modificare le risorse digitali</p> <p>03 Insegnare e apprendere - 3.1 Insegnare</p>

	03 Insegnamento e apprendimento - 3.1 Apprendimento collaborativo 05 Potenziare gli studenti - 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti
Valutazione di/per l'apprendimento	Gioco di ruolo con successiva riflessione
Risorse/collegamenti/contenuti rilevanti/esempi	<ul style="list-style-type: none"> - Video "Incertezza": https://seafn.uni-bremen.de/f/9911f654c0b64a3dbba5/ - Video "Incertezza - Azione nonviolenta" Il caso può essere esteso al tema dell'"azione nonviolenta". Il caso già noto ottiene una "risoluzione" (secondo video) mediante fissazione/limitazione della libertà. Qui, come nella situazione precedente, dovrebbero essere discussi sentimenti, esperienze e opzioni di azione. https://seafn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/ - Video "Intervista Esperto Prof. Dr. Thomas Every": https://seafn.uni-bremen.de/f/fa237847109c449d9409/ - Appendice: "Riprese video con lo smartphone" - Mirò: https://miro.com/de/ - Flanga: https://flinga.fi/

Riferimenti

Anderson, LW e Krathwohl, DR (a cura di). (2001). *Una tassonomia per l'apprendimento, l'insegnamento e la valutazione: una revisione della tassonomia degli obiettivi educativi di Bloom: edizione completa*. New York: Longman.

Evers, T. (2015). Die besondere Ungewissheit im Handeln – bildungstheoretisch und empirisch fundierte Kompetenzerfassung am Beispiel gerontopsychiatrischer Pflegepraxis. *bwp@Spezial 10 – Berufsbildungsforschung im Gesundheitsbereich*. Online: http://www.bwpat.de/spezial10/evers_gesundheitsbereich-2015.pdf

Appendice

"Riprese video con lo smartphone"

alla propria narrativa

Lo scopo di questo metodo è quello di sviluppare idee di azione alternative con l'aiuto del potenziale del gruppo e di presentarle agli altri, nonché di migliorare la propria competenza mediatica.

Passaggio 1 (circa 15 min)

Seleziona un caso: quale situazione dovrebbe essere affrontata?

Tutti voi descrivete **brevemente** una situazione di caso che avete sperimentato o osservato nel vostro gruppo di lavoro. Ora concordate una situazione in cui potete relazionarvi tutti e che verrà poi utilizzata per le riprese video. Pensa insieme a quali azioni alternative ci sono per la situazione del caso e scegli quella che vorresti ritrarre.

Passaggio 2 (circa 60 min)

Creare un concetto: come si organizza al meglio il caso?

Banale, ma essenziale: Definisci in anticipo cosa vuoi "raccontare" e come puoi implementare la "storia" come un video. È meglio scegliere in anticipo quali aspetti si desidera enfatizzare. Deve essere possibile raccontare la storia in modo comprensibile in pochi minuti. Pensa anche a quali scene vuoi usare per presentare la tua storia. In una breve sessione di brainstorming, raccogli le tue idee comuni e scrivi la trama e il dialogo in punti elenco in una "sceneggiatura".

Passaggio 3 (circa 10 minuti)

Il casting: chi fa cosa?

Ora ricoprono i diversi ruoli, sia quelli di "attori" per il case study, sia quelli di "camera" (chi filma con il cellulare?) e di "regista" (chi tiene la panoramica?).

Passaggio 4 (circa 20 min)

Il set del film: scegli la location e gli oggetti di scena!

Ora trova una posizione adatta per il tuo video e pensa a quali oggetti di scena potresti aver bisogno e organizzali insieme. Ma mantienilo il più semplice possibile, decidi cosa è veramente importante per ritrarre il caso!

Passaggio 5 (circa 45 min)

La registrazione è in corso: ora filma il case study con il tuo smartphone!

Ora possono iniziare le riprese vere e proprie, il cameraman/camerawoman filma le singole scene del case study con lo smartphone. La risoluzione del video non dovrebbe essere così alta in modo che la quantità di dati non sia così grande. Questo può essere impostato su molti smartphone. Sui dispositivi Android, troverai l'impostazione per la risoluzione video nel menu contestuale della fotocamera. Quindi imposta la fotocamera in modalità video e tocca il menu contestuale. Quindi toccare la risoluzione desiderata. Su iPhone (da iPhone 6), ad esempio, apri le "Impostazioni" e seleziona la voce "Fotocamera". Tocca "Registra video" e seleziona la risoluzione desiderata nella finestra seguente. Tuttavia, le impostazioni che puoi selezionare qui dipendono dal modello di iPhone o dalla fotocamera installata.

Per poter montare il film il meno possibile in seguito, dovrebbe essere girato nel cosiddetto "taglio della telecamera". Ciò significa che gli scatti vengono eseguiti nell'ordine cronologicamente corretto. Dopo ogni scena, la fotocamera viene arrestata, viene preparata la ripresa successiva e quindi la ripresa continua. Quindi gli scatti vengono girati nell'ordine in cui verranno mostrati. Se hai intenzione di registrare il case study come un "video one-take" (in cui il video è girato in un unico pezzo), puoi salvarti il passaggio successivo!

Passaggio 6 (circa 45 min)

La modifica: taglia il tuo film a 5 minuti!

Le riprese sono terminate, ma cosa succede a tutte le riprese? Ora entra nel processo di modifica. Sentiti libero di utilizzare i programmi preinstallati sul tuo smartphone/tablet/laptop per questo; con Android questo è molto semplice con l'applicazione "Google Photo App" in dotazione, con iOS ad esempio con "iMovie". Puoi anche utilizzare la "Spark Video App" gratuita di Adobe o qualsiasi altra app con cui potresti già avere familiarità.

Compito:

Ora esegui la "ripresa video" nei passaggi sopra descritti e carica il video finito (max. 5 min.) nel cloud didattico.

Valutazione di/per l'apprendimento

Gli insegnanti saranno supportati nell'utilizzo delle competenze digitali per condurre la valutazione dell'apprendimento utilizzando un gioco di ruolo con successiva riflessione.