



Cofinanziato
dall'Unione europea

NUMERO DI PROGETTO: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033182

INH@PTIC VET

EDUCAZIONE INCLUSIVA IN AZIONE: APPRENDIMENTO COGNITIVO-APTICO NEL SISTEMA VET

PR3: PROFILO DI COMPETENZA DELL'“ESPERTO VET IN.HAPTIC”



CC-BY-NC-SA



Questo documento può essere copiato, riprodotto o modificato secondo le regole di cui sopra.
Inoltre, un riconoscimento degli autori del documento e tutte le parti applicabili dell'avviso di copyright devono essere chiaramente citate.

Tutti i diritti riservati.

© Copyright 2022 IN-HAPTIC VET

Esclusione di responsabilità

Le opinioni rappresentate in questo documento riflettono solo le opinioni degli autori e non quelle dell'Unione Europea. L'Unione europea non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni contenute in questo documento. Inoltre, le informazioni sono fornite „così come sono” e non viene data alcuna garanzia che le informazioni siano adatte a qualsiasi scopo particolare. L'utente delle informazioni le utilizza a suo esclusivo rischio e responsabilità.

Partners di progetto



Per i dettagli completi dei partner visita il sito <https://inhapticvet.eu>



Cofinanziato
dall'Unione europea

Editore

Studio Risorse S.r.l.

Partner Responsabile

Studio Risorse S.r.l.

Volume 1, Settembre 2023

Questo output è un risultato di progetto prodotto nell'ambito del programma Erasmus+ dal progetto " EDUCAZIONE INCLUSIVA IN AZIONE: APPRENDIMENTO COGNITIVO-APTICO NEL SISTEMA IFP - IN.HAPTIC.VET" - Risultato di progetto n. 3 - "Profilo di competenze dell'esperto IN.Haptic VET", coordinato dal partner Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Lodzi (Lotz, Polonia).2.

Contatta l'editore:

info@studiorisorse.it

TABELLA DEI CONTENUTI

1	INTRODUZIONE:	04
1.1	Metodologia e strumenti	06
1.1.1	Approccio metodologico	06
1.1.2	Utilizzo della Job Analysis	06
1.1.3	Metodologie orientate alla Job Analysis	09
1.1.4	Strumenti	11
1.1.5	Procedure di somministrazione del questionario	17
1.1.6	Caratterizzazione del campione	19
1.1.7	Proprietà del questionario metrico (validità della traduzione e affidabilità del test)	30
2	PRIMA SEZIONE:	33
2.1	Analisi dei Grafici dei Partner relativi ad attività chiave, conoscenze, competenze specifiche e trasversali, attrezzature, strumenti e materiali utilizzati, output e risultati	34
2.1.1	Grafici in Polonia	38
2.1.2	Grafici in Italia	60
2.1.3	Grafici in Portogallo	82
2.1.4	Grafici in Spagna	104
2.1.5	Grafici in Grecia	126
2.2	Flow Chart generale	148
2.2.1	Definizione del flow chart comune	149
3	SECONDA SEZIONE: Profilo professionale	163
3.1	Quadro concettuale ed empirico	164
3.1.1	Approccio Metodologico	164
3.1.2	Matrice per le conoscenze necessarie associate all'esecuzione delle attività chiave	165

3.1.3	Matrice per le competenze specifiche richieste per svolgere le attività chiave	170
3.1.4	Matrice per le competenze trasversali richieste per svolgere le attività chiave	173
4	Conclusioni	175
4.1	Descrizione della Matrice di Analisi Finale	175
4.2	Profilo di competenze dell'esperto IN.Haptic VET	176
5	Allegato A : Questionario	196
6	Allegato 2: Strumento di elaborazione dei partner	205

INTRODUZIONE

Questo risultato del progetto, d'ora in poi denominato PR3, vuole descrivere l'analisi condotta in ogni Paese partner tra i formatori e gli insegnanti dell'istruzione e della

formazione professionale sull'uso di modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate sull'esperienza tattile per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento, con l'obiettivo di descrivere le attività chiave (unità di competenza) e le unità di apprendimento che promuovono la corretta esecuzione dei compiti di ogni area di attività chiave individuata.

Si tratta quindi del rapporto finale che descrive l'analisi del lavoro di tutti i formatori e insegnanti di IFP che adottano modelli pedagogici basati sull'esperienza tattile, basandosi, in parte sui report dei dati dei partner e, dall'altra, su una particolare serie di test statistici realizzati dal partner responsabile nella terza sezione di questo rapporto.

In particolare, questo documento (PR3) sarà strutturato in tre sezioni principali, allo stesso modo di quanto indicato dal modulo di candidatura del progetto approvato e secondo le modalità ugualmente esposte da ciascun partner.

La prima parte (o INTRODUZIONE) illustrerà lo scopo dell'analisi del profilo effettuata; l'approccio proposto da seguire; il metodo di analisi applicato, i modelli di ricerca e gli strumenti utilizzati; nonché le procedure adottate da tutti i partner e la caratterizzazione del campione.

Nella seconda parte (o PRIMA SEZIONE), saranno presentate le attività chiave del profilo professionale dell'esperto, secondo un diagramma di flusso che descrive la progressione e i collegamenti tra le diverse azioni lavorative che caratterizzano il lavoro dell'esperto che crea percorsi educativi inclusivi utilizzando modelli pedagogici basati su esperienze tattili al fine di sviluppare una o più competenze professionali.

Infine, nell'ultima parte (o SECONDA SEZIONE), verranno presentate le mappe di relazione tra le attività chiave e le conoscenze e competenze connesse, la Matrice per le conoscenze, le competenze specifiche e le competenze trasversali necessarie associate allo svolgimento delle attività chiave e il profilo individuato per ciascun partner grazie all'attività di ricerca realizzata in tutti i Paesi partner.

Alla fine, verrà presentato il profilo professionale generale dell'esperto in educazione e formazione professionale in ottica inclusiva, con la descrizione delle caratteristiche ideali del profilo.

Naturalmente questo PR3, con il PR1 e il PR2, si conclude con il completamento dell'intero sforzo collettivo del partenariato, rivedendo tutti i punti e costituendo l'input per il Risultato di Progetto n. 4 - *Programma di formazione per l'Esperto di Formazione Professionale In.Haptic* e il Risultato di Progetto n. 5 - *Strumento di validazione delle competenze dell'Esperto di Formazione Professionale In.Haptic*.

In all sections described above, in addition to the component of the statistical analysis of data to meet the demands set out in the application form of the approved project, it will always be in each of those sections, and as far as possible, expose a conceptual component, therefore, more theoretical and in this way make the final report an element which makes it more pleasurable by read it and less burned and more easy for the understanding of the integration of obtained data.

In tutte le Sezioni, oltre all'analisi statistica dei dati presentata secondo quanto previsto da progetto approvato, sono riportate le componenti concettuali e le teorie connesse, così che il report finale sia di lettura piacevole e permetta una migliore comprensione dei dati ottenuti.

1.1 METODOLOGIA E STRUMENTI

1.1.1. Approccio Metodologico

L'Analisi del Lavoro è una metodologia che mira a raccogliere dati su: atteggiamento orientato al lavoro; atteggiamento orientato al lavoratore; comportamenti assunti nelle interazioni con macchine, materiali e strumenti, metodi di valutazione delle prestazioni; ambiente di lavoro; e, in generale, requisiti del personale (Harvey, 1991, McCormick, Jeanneret, e Mecham, 1972).

Secondo Morgeson e Campion (1997, 627), l'Analisi del Lavoro è "una delle tecniche organizzative di raccolta dei dati più utilizzate", ma la sua vera finalità è quella di contribuire alle altre gestione delle Risorse Umane (Ash & Levine, 1980).

Secondo Fleischmann e Mumford (1991), l'Analisi del Lavoro consente la descrizione dei comportamenti sul lavoro e fornisce la base per la gestione delle funzioni collegate alle risorse umane. Brannick et al. (2007), afferma che l'Analisi del Lavoro viene utilizzata per tutto, dalla creazione delle descrizioni del lavoro allo sviluppo di progetti di formazione, utili per determinare l'efficacia della forza lavoro che caratterizza quel particolare tipo di lavoro.

1.1.2. Utilizzo della Job Analysis

L'utilizzo della job analysis è uno strumento che permette lo sviluppo di tutte le funzioni relative alle risorse umane (Bowen, 2003; Brannick et al., 2007). Le funzioni delle risorse umane includono descrizioni del lavoro, classificazione delle mansioni, valutazione del lavoro, valutazione delle prestazioni e formazione specifiche di lavoro (Ash, 1988; Ash & Levine, 1980; Brannick et al., 2007, Levine et al., 1988). Bengé (1940) afferma che, anche se non ci sono abbastanza dettagli in una job analysis, essa può essere utilizzata per un'ampia varietà di funzioni nelle risorse umane, tra cui effettuare valutazioni di merito, selezioni, formazione, definire incentivi retribuiti, migliorare le condizioni di lavoro, migliorare i metodi di lavoro, "tracciare" o descrivere le responsabilità e le funzioni di lavoro e decidere le promozioni. Al

fine di comprendere l'impatto che la job analysis ha sul luogo di lavoro, si procede con una breve descrizione nel prossimo paragrafo.

La creazione delle descrizioni del lavoro è l'uso più comune della Job analysis (Brannick et al., 2007). In genere, le descrizioni del lavoro vengono eseguite compilando le informazioni più salienti raccolte dall'analisi del lavoro. Le descrizioni del lavoro, infatti, sono concepite principalmente per riassumere i risultati dell'analisi del lavoro ed evidenziarne gli elementi più importanti. Secondo Schwind et al (2013), le descrizioni del lavoro, generalmente, seguono lo stesso stile, ma le organizzazioni possono realizzarle scegliendo modalità e contenuti diversi. Un approccio semplice è quello di predisporre una descrizione narrativa che spieghi il lavoro in pochi paragrafi.

Quando reclutano e selezionano i candidati, i datori di lavoro utilizzano l'analisi del lavoro per determinare di quali conoscenze, competenze e abilità un individuo necessita per svolgere il lavoro (Brannick et al., 2007). Questi requisiti sono indicati come specifiche del lavoro o "descrizione scritta dei requisiti del lavoro" (Brannick et al., 2007, p.220).

Le specifiche del lavoro possono includere i requisiti lavorativi richiesti, come la capacità di comunicazione scritta o l'esperienza precedente in un determinato settore. Esse consentono alle aziende di determinare la certificazione professionale ed i requisiti di formazione di cui ha bisogno una persona per eseguire una particolare tipologia di lavoro. Prien e Hughes (2004) hanno dimostrato che le qualifiche minime, così come il livello di istruzione, potrebbero essere stabiliti utilizzando una quantificazione dell'analisi del lavoro progettata proprio per misurare il livello di istruzione richiesto per eseguire una determinata attività. Lo studio di Prien e Hughes (2004), ci illustra quindi la relazione esistente tra le conoscenze minime connesse ai vari livelli di istruzione o formazione.

La Job Analysis consente ai datori di lavoro di determinare quali test possono essere utilizzati per selezionare o promuovere i lavoratori. Jones et al. (2001) afferma che non solo le conoscenze, le competenze, le abilità, ma anche le altre caratteristiche (ad es. i tratti della personalità), le caratteristiche individuali, che sono relativamente stabili, dovrebbero essere analizzate dai datori di lavoro, attraverso i test di selezione. Tra le caratteristiche individuali annoveriamo, ad esempio, le abilità meccaniche e di attenzione selettiva.

L'analisi del lavoro viene utilizzata per determinare quali sono le conoscenze, le competenze e le abilità (KSA) necessarie. Si tratta di KSA relativamente stabili, che non possono essere facilmente "appresi" e, in quanto tali, vengono selezionati seguendo criteri che richiedono specifici strumenti di selezione. A questo scopo, professionisti delle risorse umane possono quindi progettare o acquistare strumenti di selezione che misurino tali KSA stabili.

In breve, e secondo Schwind et al (2013), le specifiche del lavoro descrivono i requisiti richiesti per svolgere una determinata professione e, di conseguenza, quali requisiti i fattori umani sono necessari ai dipendenti. Si tratta di un profilo delle caratteristiche umane necessarie per il lavoro. Questi requisiti includono esperienza, formazione, istruzione, requisiti fisici e mentali. Sempre secondo le parole degli autori, dovrebbe includere strumenti specifici, azioni, esperienze, istruzione e formazione.

La differenza tra una descrizione del lavoro e una specifica del lavoro è la seguente: una descrizione del lavoro definisce cos'è il lavoro: è un profilo professionale. Al contrario, le specifiche del lavoro descrivono i requisiti del lavoro richiesti ai dipendenti che lo svolgono ed i fattori umani necessari. È il profilo delle caratteristiche umane richieste per quel particolare lavoro. In questo caso, i requisiti includono esperienza, formazione, istruzione, requisiti fisici e mentali.

Le valutazioni del lavoro sono studi condotti per determinare il valore di un particolare lavoro, e sono utilizzati per impostare il salario di base e garantire equità nella remunerazione (Brannick et al., 2007, Hahn & Dipboye, 1988; Schwab & Heneman, 1986). Levine et al. (1988) analizzò nove società esemplari nell'uso dell'analisi del lavoro. Delle nove società, otto eseguivano l'analisi del lavoro con l'intento di valutare il lavoro o determinare il compenso. Le valutazioni del lavoro possono essere basate anche su informazioni contenute in una descrizione del lavoro (Brannick et al 2007; Hahn & Dipboye, 1988).

Le valutazioni del lavoro vengono condotte facendo valutare agli analisti le informazioni trovate nella descrizione del lavoro, nell'analisi del lavoro o nella valutazione dei componenti del lavoro (Brannick et al., 2007). Le classificazioni possono essere realizzate esaminando i fattori di remunerazione (cioè gli attributi di lavoro), attraverso l'analisi del lavoro nel suo complesso, o confrontando un lavoro con altri simili (Brannick et al., 2007).

Le valutazioni del lavoro permettono di esaminare quali attività possono essere considerate come parte del lavoro e quali conoscenze, competenze e abilità sono necessarie per svolgere tale lavoro. Gli analisti del lavoro, in tal modo, possono determinare quanto sia complesso il lavoro e quindi definire il suo valore. Quando si utilizza l'analisi del lavoro per varie funzioni, incluse le valutazioni del lavoro, le organizzazioni possono essere più efficienti nella gestione delle risorse umane.

La Job Analysis può anche essere utilizzata per determinare gli obiettivi della formazione connessa ad un lavoro (Brannick et al., 2007). L'analisi del lavoro con riferimento alla formazione si riferisce principalmente allo sviluppo del curriculum e alla valutazione dei fabbisogni (Levine et al., 1988).

La Job Analysis indica al professionista o al responsabile delle risorse umane che un determinato dipendente nell'esercizio delle proprie funzioni dovrà, dopo la formazione, essere in grado di eseguire una serie di attività chiave fondamentali per la buona esecuzione dei suoi compiti (Brannick et al., 2007 ; Ford & Goldstein, 2002).

Mostrando quello che il dipendente deve sapere per svolgere in un determinato lavoro, il professionista delle risorse umane può quindi determinare quali conoscenze o competenze devono essere "sviluppate" nella formazione. Utilizzando la Job Analysis per sviluppare un programma di formazione, le organizzazioni possono scoprire quali *"fabbisogni devono essere soddisfatti, quali corsi sono più attinenti al lavoro e qual è il target di riferimento"* (Levine et al., 1988, p.17).

Jones et al. (2001) suggerisce di adottare la Job Analysis per indicare quali sono i KSA necessari per svolgere un determinato lavoro. Come anticipato sopra, la Job Analysis consente di determinare le conoscenze e le competenze che possono essere facilmente insegnate, che sono molto specifiche per un particolare lavoro e che dovrebbero essere incluse nella formazione, ed individuare anche le caratteristiche individuali più stabili, come le abilità meccaniche e cognitive che dovrebbero essere alla base della selezione del candidato.

1.1.3. Metodologie orientate alla Job Analysis

Fino ad ora sono state citate diverse tipologie di Job Analysis, quindi è importante descrivere le caratteristiche di ognuna.

Esistono tre metodologie generali per condurre una Job Analysis, specificamente mirate o orientate al lavoro, orientate al lavoratore, e ibride, vale a dire un mix tra le prime due metodologie (Brannick et al., 2007). Il metodo utilizzato per condurre la Job Analysis dovrebbe essere definito in base alla finalità dell'analisi stessa (Brannick et al., 2007). La scelta del metodo giusto dovrebbe pertanto tenere conto della finalità dell'analisi, poiché il metodo utilizzato incide molto sui risultati ottenuti (Cornelius, Carron, & Collins, 1979).

Cornelius et al. (1979) ci mostra che la tipologia di Job Analysis scelta è cruciale e influenzerà fortemente i risultati finali. La classificazione del lavoro dipende molto dalla categoria di lavoro in questione; per esempio, un idraulico e un addetto alla manutenzione del parco avrebbero qualcosa in comune che si adatterebbe alle posizioni generali dei lavoratori, mentre un impiegato e un addetto all'inserimento dati sarebbero classificati come impiegati d'ufficio. Questo ci fa capire che la tipologia di Job Analysis cambia non solo in base al numero di attività caratterizzanti un lavoro, ma anche a seconda della categoria stessa di lavoro.

La Job Analysis orientata al lavoro, si concentra principalmente su quello che l'operatore fa per svolgere il suo lavoro (Brannick et al., 2007). Secondo alcune ricerche, queste tipologie

sono definite come orientata alle attività (Cornelius et al, 1979; Lopez, Kesselman e Lopez, 1981; Prien & Ronan, 1971) perché si riferiscono a qualsiasi metodo che analizzi le tipologie di attività completate da qualcuno al lavoro, così come gli strumenti e le attrezzature utilizzate per eseguirlo (Brannick et al., 2007). L'analisi dell'attività viene eseguita dai valutatori per definire un elenco di attività da eseguire per svolgere un particolare lavoro (Brannick et al., 2007). Questi valutatori indicheranno quindi le loro osservazioni sul lavoro, come la frequenza con cui viene svolta l'attività, quanto sia difficile o quanto sia importante nel suo complesso. Queste osservazioni indicheranno ai professionisti delle risorse umane in che modo l'esecuzione dell'analisi del lavoro è fondamentale per ogni compito (o attività) eseguito in un particolare lavoro.

I metodi di analisi del lavoro orientati ai lavoratori implicano l'analisi dei requisiti richiesti ai lavoratori per eseguire uno specifico lavoro (Brannick et al, 2007; Harvey Friedman, Hagel e Cornelius, 1988). L'obiettivo principale di questa analisi è quello di individuare le conoscenze, le competenze, le abilità e le altre caratteristiche che un dipendente deve avere per poter svolgere il proprio lavoro (richiesti i KSA).

Secondo Harvey et al. (1988), *"l'approccio orientato al lavoratore nella Job Analysis è uno dei metodi più utili mai sviluppati per le descrizioni del lavoro"* (p.637).

La Job Analysis orientata al lavoratore è spesso utilizzata durante il processo di selezione, nel quale si analizzano le specifiche dei KSA che un particolare lavoro richiede al dipendente (Brannick et al., 2007). In altre parole, descrive i requisiti di cui ha bisogno una persona per completare determinati compiti e le responsabilità connesse a quel particolare lavoro (Dierdorff & Wilson, 2007)

In questo caso, il questionario di analisi della posizione (PAQ) è uno degli strumenti più ampiamente riconosciuti per la Job Analysis orientata al lavoratore ed è stato uno dei primi metodi di analisi utilizzati per quantificare i dati dell'analisi del lavoro, progettati per essere applicati ai lavori e alle organizzazioni (McCormick et al., 1972). Successivamente, Cornelius e Hackel (1978) svilupparono "Inventory Element Job". Questo strumento ha un livello di lettura più basso rispetto al PAQ, ma misura gli stessi fattori del PAQ (Harvey et al., 1988).

Secondo Brannick et al. (2007), i metodi orientati ai lavoratori sono i più adatti se usati come strumento di selezione.

1.1.4. Strumenti

Al fine di condurre la Job Analysis ed ottenere i risultati desiderati nell'IO4, la partnership ha deciso di utilizzare la **Metodologia di Analisi Ibrida**. Questo metodo utilizza alcuni elementi dell'analisi orientata al Lavoro ed altri di quella orientata al Lavoratore.

O*NET (Rete di informazione occupazione) è un eccellente esempio di metodo ibrido di Job Analysis (Brannick et al., 2007). Le informazioni su O*NET includono i requisiti di cui hanno bisogno i dipendenti per occuparsi di quel particolare lavoro, come ad esempio l'istruzione, l'esperienza e le KSA, ma anche le informazioni sul lavoro svolto e sul contesto nel quale viene svolto. Grazie a queste domande, è anche possibile capire il livello formativo dell'operatore e, a seconda delle sue competenze, identificare i suoi fabbisogni formativi.

In particolare, il metodo ibrido ha un gran numero di variabili rispetto a quello orientato al lavoratore. Ad esempio, quest'ultimo si focalizza sulle conoscenze, competenze, abilità ed altre caratteristiche che un operatore/professionista deve avere per svolgere il suo lavoro (KSA richieste) ed il livello di istruzione che egli deve avere.

Tuttavia, secondo Schwind et al (2013), non esiste modo migliore per raccogliere le informazioni della Job Analysis. Secondo le sue parole, spetta agli analisti il compito di valutare i compromessi ottimali tra tempo, costo e accuratezza associati a ciascun metodo, poiché spetta a questi decidere quali sono i compromessi più adatti, e quindi scegliere di selezionare il miglior strumento di raccolta dei dati, tra:

- a) interviste;
- b) questionari;
- c) osservazione come metodo;
- d) dossier sul dipendente;
- e) combinazione di queste tecniche.

In altre parole, tenendo conto del tempo a disposizione per raggiungere questo risultato, dei costi associati e assicurandosi di garantire una certa qualità ai risultati richiesti, si è scelto di utilizzare un **questionario creato come Metodo di Raccolta Dati per questo PR3**, realizzato in un modo tale da poter essere quantificato e convalidato da tutti i partner (come strumento specifico per lo scopo formulato unico, singolare e specifico), che contenga un certo livello di problematiche di supervisione; il grado dei contatti interni ed esterni e un insieme di variabili descrittive per una migliore caratterizzazione del campione totale.

Inoltre, la necessità dell'utilizzo delle statistiche come risorsa e di un metodo per ottenere i risultati desiderati attraverso lo strumento creato (questionario), che in seguito verrà descritto in maggiore dettaglio, sono stati ritenuti da tutti i partner come il modo migliore per assicurare una giusta relazione tra qualità, risultati e costi associati del PR3.

Secondo Smith (2015), molte persone considerano l'analisi statistica come un esercizio puramente tecnico, relativo all'applicazione di tecniche di raccolta e analisi di dati specializzati. Tuttavia, questa percezione è errata e ingannevole. L'utilizzo della statistica

come metodo scientifico comporta procedure contingenti e decisioni oculate, e non solo l'applicazione meccanica delle formule accettate come a volte si presume (McGinn, 2010). È per questo motivo che per Bhattacharjee (2012) il metodo scientifico rappresenta un set standardizzato di tecniche che consentono la costruzione di conoscenze scientifiche che consentono di fare valide osservazioni su come interpretare i risultati e generalizzarli.

Poiché questo PR3 ha una finalità specifica che è già stata menzionata, è fondamentale utilizzare la statistica come metodo scientifico, non solo per rispondere a quanto richiesto nel formulario di candidatura rispetto al PR3, ma anche per essere ulteriormente d'aiuto ad altri ricercatori che hanno usato lo strumento e, secondo Bhattacharjee (2012), permettere loro in questo modo di ottenere:

- ✓ Replicabilità dei risultati, ovvero consentire ad altri ricercatori di replicare o ripetere in modo indipendente lo studio scientifico e ottenere risultati simili;
- ✓ Accuratezza dei dati, che sono spesso difficili da misurare;
- ✓ Parsimonia. Quando ci sono diverse possibili spiegazioni per lo stesso fenomeno, i ricercatori devono sempre accettare la spiegazione economica più semplice o più logica. Questo concetto è chiamato parsimonia o "rasoio di Occam". La parsimonia impedisce che ci sia un numero infinito di concetti e relazioni che possono spiegare un pò di tutto, ma niente in particolare.

D'altra parte, e secondo Furr (2011), la costruzione di un questionario richiede attenzione alle proprietà psicometriche proposte degli elementi che lo compongono. È per questo motivo che la psicometria come ramo specifico della statistica, si basa sulla misura della teoria nella scienza per spiegare il senso che hanno le domande del soggetto ad una serie di attività (Pasquali, 2008).

Pertanto, prima di rispondere a qualsiasi domanda a riguardo di questo PR3, occorre analizzare alcune proprietà metriche del questionario, per assicurare la qualità dei dati, le sue proprietà e per descrivere gli indicatori di base che garantiscono la qualità dello strumento/questionario somministrato.

Per questo motivo, sono stati presi in considerazione i seguenti indicatori metrici:

- Validità della traduzione (qui proposta in termini di validità);
- Affidabilità dei dati (analizzati attraverso la conformità interna - coefficiente alfa).

Tuttavia, e prima di procedere con l'analisi degli indicatori metrici sopra indicati, nonché con la descrizione dello strumento utilizzato ai fini di questo PR3, presentiamo nella seguente tabella (Tabella 1), un riassunto informativo sulle caratteristiche fondamentali di questo risultato di progetto.

Tabella 1. Sintesi delle informazioni sulle caratteristiche fondamentali per il raggiungimento del PR3

SINTESI DELLE INFORMAZIONI SULLE PRINCIPALI CARATTERISTICHE PER LA REALIZZAZIONE DEL PR3	
Scopo dell'analisi del profilo dell'esperto	Descrizione delle attività principali dell'esperto in modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (unità di competenza) ed unità formative che promuovono la corretta esecuzione dei compiti di ogni attività chiave individuata.
Approccio metodologico o modello adottato per questo Output	Job Analysis
Strumento adottato per la Job Analysis	Questionario
Metodo di orientamento seguito	Ibrido
Metodo di Analisi dei dati	Statistiche (quantitative e qualitative) – e uso di psicometria
Metodo di gestione dello strumento	Diversi metodi (intervista, focus groups, sondaggio on line etc...)

Lo strumento utilizzato per condurre la Job Analysis alla base del PR3 (che è allegato - Allegato A) si basa su un questionario creato dal partner responsabile per il PR3 e contenente le categorie o sezioni dettagliate nella tabella seguente (Tabella 2).

A proposito del questionario, si sottolinea che la partnership ha deciso di sottoporre i Docenti e Formatori IFP coinvolti ad un solo questionario, riguardante sia l'Analisi del Fabbisogno Formativo che la Job Analysis. Questa decisione è stata condivisa da tutti i partner al fine di rendere più semplice la realizzazione dell'indagine.

Nella tabella che segue, riportiamo la descrizione dell'intero questionario.

Tabella 2. Questionario per l'analisi del profilo di competenza e del fabbisogno formativo dell'Esperto VET In.Haptic

SEZIONE	ANALISI FABBISOGNI	JOB ANALYSIS
---------	--------------------	--------------

	FORMATIVI	
SEZIONE A Identificazione della posizione dell'insegnante/formatore	X	X
SEZIONE B Attività Chiave Richieste		X
SEZIONE C Conoscenze	X	X
SEZIONE D Competenze Specifiche	X	X
SEZIONE E Competenze Trasversali (Atteggiamenti e Carattere)	X	X
SEZIONE F Attrezzature, strumenti e materiali utilizzati nel lavoro quotidiano		X
SEZIONE G Output e Risultati associati alle tue attività chiave (tangibili and intangibili)		X
SEZIONE H Supervisione organizzativa		X

In generale, il questionario si compone di 1 introduzione e di 8 sezioni. L'introduzione fornisce una lettura generale sulle linee guida occorrenti per compilare il questionario.

La Sezione A è stata creata con l'obiettivo di raccogliere informazioni sulla **posizione lavorativa** delle persone intervistate, al fine di identificare il campione dell'indagine.

La Sezione B riguarda le **Attività Chiave Richieste**, con l'indicazione del livello di importanza e di difficoltà associato.

La Sezione C riguarda l'analisi delle **Conoscenze** richieste ai Docenti/Formatori, con l'indicazione del livello di importanza, di difficoltà e di formazione associato.

La Sezione D riguarda l'analisi delle **Competenze Specifiche** richieste ai Docenti/Formatori, con l'indicazione del livello di importanza, di difficoltà e di formazione associato.

La Sezione E riguarda l'analisi delle **Competenze Trasversali** richieste ai Docenti/Formatori, con l'indicazione del livello di importanza, di difficoltà e di formazione associato.

La Sezione F riguarda la descrizione delle **attrezzature, strumenti e materiali** utilizzati nel lavoro quotidiano.

La Sezione G riguarda la descrizione degli **Output** e dei **Risultati** associati alle attività chiave individuate e, infine, la Sezione H riguarda la presenza di un **supervisore**.

Nella seguente tabella (Tabella 3), si riporta la distribuzione delle sezioni all'interno del questionario creato per gli scopi del PR3, in base al metodo di orientamento seguito e alla conseguente tipologia di dati da analizzare statisticamente.

Tabella 3. Questionario_Sezioni

Metodo Orientamento	Questionario Componenti	Questionnaire Sezioni	Breve descrizione delle sezioni	Tipologie di dati analizzati
Metodo ibrido	Job Analysis	Sezione A	Identificazione della Posizione	Qualitativi
		Sezione B	Attività chiave richieste	Quantitativi
		Sezione C	Conoscenze	Quantitativi
		Sezione D	Competenze Specifiche	Quantitativi
		Sezione E	Competenze Trasversali	Quantitativi
		Sezione F	Attrezzature, strumenti e materiali utilizzati	Qualitativi
		Sezione G	Output e Risultati associate alle tue attività chiave Outputs and	Qualitativi
		Sezione H	Supervisione	Qualitativi

			organizzativa
Analisi del fabbisogno formativo	Sezione C	Conoscenze	Quantitativi
	Sezione D	Competenze Specifiche	Quantitativi
	Sezione E	Competenze Trasversali	Quantitativi

1.1.5 Procedure di gestione del Questionario

In base alla presentazione degli strumenti da utilizzare per la realizzazione del PR3, sono state stabilite le procedure da attuare per la somministrazione del questionario da parte di ciascun partner (Allegato A, la versione finale).

Tutti i partner hanno seguito le stesse regole e le stesse procedure per ottenere il risultato finale ed hanno condiviso le domande e gli item da inserire nel questionario.

Infine, i partner hanno concordato i seguenti step da seguire, distinguendoli in due fasi:

- fase operativa;
- fase di compilazione delle informazioni ottenute.

FASE OPERATIVA

I. Compilazione dell'Allegato A (Questionario) utilizzando i focus group di Docenti/Formatori – o software di sondaggi on line (strumento elaborato nella lingua madre di ciascun partner) o email, con almeno 30 insegnanti e formatori di IFP che lavorano con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

FASE DI COMPILAZIONE

I. Tutti i partner hanno elaborato i loro report, sulla base delle informazioni raccolte durante il sondaggio ed inserite in un file excel comune (Strumento di elaborazione) creato a tale scopo dal partner responsabile del PR3;

II. Lo strumento di elaborazione di ciascun partner, prodotto in excel sulla base degli items dell'Allegato A, è stato inviato al partner responsabile per il PR3 in formato elettronico e in Inglese, completo delle seguenti sezioni opportunamente compilate:

- ❖ SEZIONE A. Identificazione della posizione dell'Insegnante/Formatore
- ❖ SEZIONE B. Attività Chiave Richieste
- ❖ SEZIONE C. Conoscenze
- ❖ SEZIONE D. Competenze Specifiche
- ❖ SEZIONE E. Competenze Trasversali (Atteggiamenti e Carattere)
- ❖ SECTION F. Attrezzature, strumenti e materiali utilizzati
- ❖ SECTION G. Output e Risultati associate alle tue Attività Chiave
- ❖ SECTION H. Supervisione Organizzativa

La descrizione delle procedure adottate per elaborare i risultati vengono illustrate nella Seconda Sezione di questo report. Tuttavia, in primo luogo occorre presentare il campione analizzato da ciascun partner in questo PR3 che ha compilato i questionari metrici proposti.

1.1.6 Caratterizzazione del Campione

Per meglio identificare quanto presentato nella seguente tabella (Tabella 4), si elencano le variabili degli items che costituiscono le varie sezioni da analizzare.

Tabella 4. Numero di variabili da analizzare nella caratterizzazione del campione da parte di ciascun partner

Questionario - Sezioni	Descrizione delle sezioni	Numero di items di ogni sezione
Sezione B	Identificazione della posizione	5

Nella seconda sezione del report, viene descritto il campione coinvolto nell'indagine in ogni Paese partner, con la descrizione di tutte le informazioni riguardanti:

- La posizione lavorativa attuale
- Il livello di studi
- Da quanto tempo si lavora con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento
- Quante ore a settimana si lavora con gli studenti
- La formazione rilevante nel campo dei modelli pedagogici e delle strategie di apprendimento cognitive basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

Nelle seguenti tabelle, si riepiloga il campione di Insegnanti/Formatori coinvolti in ogni Paese Partner.

Campione polacco

Posizione	Percentuale Valida
Insegnante	83,33%
Insegnante sostegno bisogni speciali	16,67%
Totale	100%

Livello di studi	Percentuale Valida
Laurea	93,33%
Dottorato	6,67%
Totale	100%

Durata	Percentuale Valida
1 - 5 anni	16,67%
6 - 10 anni	30,00%
11 - 15 anni	23,33%
16 - 20 anni	23,33%
21 - 25 anni	6,67%
Totale	100%

Ore per settimana	Percentuale Valida
1 - 5	0,00%
6 - 10	16,67%
11 - 20	80,00%
40	3,33%
Totale	100%

Formazione	Percentuale Valida
NO	43,33%
SI	56,67%
Totale	100%

Per quanto riguarda la descrizione del campione coinvolto nell'indagine polacca, le informazioni più importanti possono essere riassunte come segue:

- Il numero totale di Insegnanti/Formatori coinvolti nell'indagine è di **30** persone. Hanno risposto a tutti gli item, quindi nella tabella seguente non troveremo mai le risposte mancanti.
- Per quanto riguarda la posizione lavorativa, molte persone coinvolte sono **Insegnanti** (83,33%).
- Per quanto riguarda la durata del lavoro con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento, la maggior parte degli insegnanti coinvolti dichiara di lavorare con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento **dai 6 ai 10 anni** (30,00%).
- Per quanto riguarda il tempo settimanale trascorso a lavorare con gli studenti, la maggior parte degli insegnanti coinvolti lavora **dalle 11 alle 20 ore settimanali** con gli studenti (80,00%), quindi in media trascorrono l'intera parte del loro tempo di lavoro con gli studenti.
- Infine, poco più della metà degli insegnanti coinvolti ha dichiarato di aver svolto formazione nel campo dei modelli pedagogici e delle strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi di apprendimento (56,67%). Se leggiamo le risposte di chi dichiara di aver fatto formazione, notiamo che hanno frequentato soprattutto corsi e seminari.

Campione italiano

Posizione	Percentuale Valida
Insegnante	80,00%
Insegnante di sostegno bisogni speciali	20,00%
Totale	100%

Ore per settimana	Percentuale Valida
1 - 5	20,00%
6 - 10	13,33%
11 - 20	66,67%
Totale	100%

Livello di studi	Percentuale Valida
Laurea magistrale	100,00%
Totale	100%

Formazione	Percentuale Valida
NO	50,00%
SI	50,00%
Totale	100%

Durata	Percentuale Valida
1 - 5 anni	33,33%
6 - 10 anni	46,67%
11 - 15 anni	10,00%
16 - 20 anni	10,00%
Totale	100%

Per quanto riguarda la descrizione del campione coinvolto nell'indagine italiana, le informazioni più importanti possono essere riassunte come segue:

- Il numero totale di Insegnanti/Formatori coinvolti nell'indagine è di **30** persone. Hanno risposto a tutti gli item, per cui nella tabella che segue non troveremo mai risposte mancanti.
- Per quanto riguarda la posizione lavorativa, la maggior parte delle persone coinvolte sono **Insegnanti** (80,00%).
- Per quanto riguarda la durata del lavoro con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento, la maggior parte degli insegnanti coinvolti dichiara di lavorare con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento **da 6 a 10 anni** (46,67%).
- Per quanto riguarda il tempo settimanale trascorso a lavorare con gli studenti, la maggior parte degli insegnanti coinvolti lavora tra **le 11 e le 20 ore settimanali** con gli studenti (66,67%), quindi in media trascorre metà o la totalità del proprio tempo lavorativo con gli studenti.
- Infine, la metà degli insegnanti coinvolti ha dichiarato di **non aver seguito corsi di formazione** nel campo dei modelli pedagogici e delle strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (**50,00%**). Il restante 50,00% degli insegnanti si è formato in questo campo e, leggendo le loro risposte, si nota che hanno frequentato soprattutto corsi di formazione e corsi all'università.

Campione portoghese

Posizione	Percentuale Valida
Formatore	40,00%
Insegnante	33,34%
Nessuna risposta	23,33%
Disoccupato	3,33%
Totale	100%

Ore per settimana	Percentuale Valida
1 - 10	30,00%
11 - 20	26,67%
21 - 30	30,00%
31 - 40	6,67%
Nessuna risposta	6,66%
Totale	100%

Livello di studio	Percentuale Valida
Laurea	70,00%
Post Diploma	3,33%
Diploma	10,00%
Master	3,33%
Nessuna risposta	13,33%
Totale	100%

Formazione	Percentuale Valida
SI	6,67%
NO	83,33%
Nessuna risposta	10,00%
Totale	100%

Durata	Percentuale Valida
0 - 5 anni	30,00%
6 - 10 anni	33,33%
11 - 15 anni	23,33%
16 - 21 anni	6,67%
Nessuna risposta	6,67%
Totale	100%

Per quanto riguarda la descrizione del campione coinvolto nell'indagine portoghese, le informazioni più importanti possono essere riassunte come segue:

- Il numero totale di insegnanti coinvolti nell'indagine è di **30** persone.
- Per quanto riguarda la posizione lavorativa, molte delle persone coinvolte sono **Formatori e Insegnanti (73,34%)**.
- Per quanto riguarda la durata del lavoro con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento, la maggior parte degli insegnanti coinvolti dichiara di lavorare con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento **da 0 a 5 anni (30,00%)** e **da 6 a 10 anni (33,33%)**.
- Per quanto riguarda il tempo settimanale trascorso a lavorare con gli studenti, la maggior parte degli insegnanti coinvolti lavora **da 1 a 10 ore a settimana** con gli studenti (30,00%) o **da 21 a 30 ore a settimana**, quindi in media trascorre metà o la totalità del proprio tempo lavorativo con gli studenti.
- Infine, la maggior parte degli insegnanti coinvolti ha dichiarato **di non aver seguito corsi di formazione** nel campo dei modelli pedagogici e delle strategie di apprendimento cognitive basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (83,33%).

Campione spagnolo

Posizione	Percentuale Valida
Insegnante	76,67%
Nessuna risposta	23,33%
Totale	100%

Ore per settimana	Percentuale Valida
1 - 10	63,33%
11 - 20	23,33%
21 - 30	13,33%
Totale	100%

Livello di studio	Percentuale Valida
Laurea I Livello	86,67%
Laurea magistrale	3,33%
Nessuna risposta	10,00%
Totale	100%

Formazione	Percentuale Valida
SI	10,00%
NO	90,00%
Totale	100%

Durata	Percentuale Valida
1 - 5 anni	56,67%
6 - 10 anni	40,00%
11 - 15 anni	3,33%
Totale	100%

Per quanto riguarda la descrizione del campione coinvolto nell'indagine spagnola, le informazioni più importanti possono essere riassunte come segue:

- Il numero totale di insegnanti coinvolti nell'indagine è di **30** persone.
- Per quanto riguarda la posizione lavorativa, la maggior parte delle persone coinvolte sono **Insegnanti** (76,67%).
- Per quanto riguarda la durata del lavoro con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento, la maggior parte degli insegnanti coinvolti dichiara di lavorare con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento **da 1 a 5 anni** (56,67%) e **da 6 a 10 anni** (40%).
- Per quanto riguarda il tempo settimanale trascorso a lavorare con gli studenti, la maggior parte degli insegnanti coinvolti lavora **da 1 a 10 ore a settimana** con gli studenti (63,33%), quindi in media trascorre la metà del tempo di lavoro con gli studenti.
- Infine, la maggior parte degli insegnanti coinvolti ha dichiarato di **non aver seguito corsi di formazione** nel campo dei modelli pedagogici e delle strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (90,00%).

Campione greco

Posizione	Percentuale Valida
Insegnanti	60,00%
Educatori IFP	6,67%
Professore universitario associato	3,33%
Nessuna risposta	30,00%
Totale	100%

Ore per settimana	Percentuale Valida
1 - 10	23,33%
11 - 20	10,00%
21 - 30	66,67%
Totale	100%

Livello di studio	Percentuale Valida
Laurea I Livello	30,00%
Laurea magistrale	63,33%
Dottorato di ricerca	3,33%
Nessuna risposta	3,33%
Totale	100%

Formazione	Percentuale Valida
NO	50,00%
SI	50,00%
Totale	100%

Durata	Percentuale Valida
1 - 5 anni	50,00%
6 - 10 anni	20,00%
11 - 15 anni	13,33%
16 - 20 anni	13,33%
23 anni	3,33%
Totale	100%

Per quanto riguarda la descrizione del campione coinvolto nell'indagine greca, le informazioni più importanti possono essere riassunte come segue:

- Il numero totale di operatori coinvolti nell'indagine è di **30** persone.
- Per quanto riguarda la posizione lavorativa, la maggior parte delle persone coinvolte sono **Insegnanti** (60,00%).
- Per quanto riguarda la durata del lavoro con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento, la maggior parte degli insegnanti coinvolti dichiara di lavorare con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento **da 1 a 5 anni** (50,00%).
- Per quanto riguarda il tempo settimanale trascorso a lavorare con gli studenti, la maggior parte degli insegnanti coinvolti lavora **tra le 21 e le 30 ore settimanali**, quindi in media trascorre la totalità del proprio tempo lavorativo con gli studenti.
- Infine, la metà degli insegnanti coinvolti ha dichiarato di non **aver seguito corsi di formazione** nel campo dei modelli pedagogici e delle strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (**50,00%**). Il restante 50,00% degli insegnanti ha seguito una formazione in questo campo e, leggendo le loro risposte, si nota che hanno conseguito un **Master o una Certificazione in Educazione Speciale**.

1.1.7 Proprietà del questionario metrico (validità della traduzione e affidabilità del test)

A questo punto, sono stati analizzati i seguenti indicatori:

- Validità della traduzione
- Affidabilità dei dati

Validità della traduzione

Durante la presentazione del questionario, creato per gli scopi di questo PR3, tutti i partner si sono impegnati a condurre un'analisi approfondita item per item, sezione per sezione, fino a definire la versione finale, accettata e comprensibile da tutti e pronta ad essere tradotta nelle lingue madri di ogni partner.

Come procedura obbligatoria ed aggiuntiva, infatti, ogni partner è stato responsabile della traduzione del questionario e della scelta della migliore modalità di somministrazione ai propri insegnanti e formatori nazionali.

Affidabilità dei dati

A questo punto, per una migliore comprensione di quanto si sta osservando, esponiamo nella tabella seguente, quali sono le variabili degli item che compongono le sezioni che verranno analizzate, cioè per l'affidabilità dei dati.

Questionario Sezioni	Breve descrizione delle sezioni	Numero di items di ogni sezione	Prima variabile sottoposta a analisi fattoriale	Seconda variabile sottoposta a analisi fattoriale	Terza variabile sottoposta a analisi fattoriale
B	Attività chiave richieste	10 + 1 (optional)	Livello di importanza associato	Livello di difficoltà associato	/
C	Conoscenze	15 + 3 (optional)	Livello di importanza associato	Livello di difficoltà associato	Fabbisogno formativo associato
D	Competenze Specifiche	14 + 3 (optional)	Livello di importanza	Livello di difficoltà	Fabbisogno formativo

			associato	associato	associato
E	Competenze trasversali	12 + 3 (optional)	Livello di importanza associato	Livello di difficoltà associato	Fabbisogno formativo associato
F	Attrezzature, strumenti e materiali utilizzati	5 + 5 (optional)	Si	No	
G	Output e risultati associate alle Attività chiave	4 + 6 (optional)	Si	No	
H	Supervisione organizzativa	1	Si	No	

Attraverso la presentazione di questa tabella, si propongono i dati ottenuti utilizzando la formula indicata, in cui è rappresentato il **peso di ogni item** che compone ciascuna sezione e che contribuisce a definire il punteggio totale della sezione stessa.

Quindi, abbiamo:

- Il peso di ogni **Attività Chiave** (WpKA), secondo la seguente formula:

$$\text{WpKA} = \text{Livello di importanza associato} \times \text{Livello di Difficoltà associato}$$

- Il peso di ogni **Conoscenza richiesta** (WpKnR), secondo la seguente formula:

$$\text{WpKnR} = \text{Livello di importanza associato} \times \text{Livello di Difficoltà associato}$$

- Il peso di ogni **Competenza specifica richiesta** (WpSSR), secondo la seguente formula:

$$\text{WpSSR} = \text{Livello di importanza associato} \times \text{Livello di Difficoltà associato}$$

- Il peso di ogni **Competenza trasversale richiesta** (WpTSR), secondo la seguente formula:

WpTSR = Livello di importanza associato X Livello di Difficoltà associato

In una prospettiva globale, questo è un interessante sistema di assegnazione del punteggio dal punto di vista statistico, perché ci consente di:

1. Ottenere un punteggio finale individuale con una gamma più ampia
2. Valutare l'attendibilità dell'analisi dei dati ottenuti da ciascun partner
3. Valutare la dimensionalità degli elementi che compongono il questionario di ciascun partner.

Quest'ultimo punto ci consente di verificare l'ipotesi della unidimensionalità che implica che tutti gli elementi di uno strumento siano correlati a un singolo cluster o a più di uno che costituisce il punteggio totale individuale (Pestana & Gageiro, 2014; Hutz, Bandeira & Trentini, 2015).



PRIMA SEZIONE



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



2.1 ANALISI DEI GRAFICI DEI PARTNER RELATIVI AD ATTIVITÀ CHIAVE, CONOSCENZE, COMPETENZE SPECIFICHE E TRASVERSALI, ATTREZZATURE, STRUMENTI E MATERIALI UTILIZZATI, OUTPUT E RISULTATI

In questa sezione, si presentano i risultati ottenuti dai partner al termine delle loro indagini nazionali, condotte tra formatori e docenti di IFP che lavorano con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento. In particolare, l'elaborazione dei dati riguardanti le **Sezioni B, C, D, E, F, G e H** del questionario adottato e, a proposito della sezione B, C, D ed E, l'attenzione è focalizzata sulla parte del questionario connessa al valore che gli insegnanti intervistati hanno attribuito alle colonne **“Livello di importanza associato”** e **“Livello di difficoltà associato”**.

Al fine di produrre i seguenti grafici, ogni partner ha utilizzato il medesimo strumento di elaborazione, creato dal partner responsabile in base alle varie sezioni del questionario. Quindi, per ogni partner, si presentano vari Flow Chart, ognuno dei quali si riferisce ad una diversa sezione del questionario:

- **SEZIONE B – Attività chiave:** per ogni attività chiave prevista nel questionario, si riporta:
 - Il **grafico** relativo alla media dei risultati ottenuti considerando il Livello di Importanza di ogni Attività Chiave (B_IL), evidenziando con una cornice rossa le prime 3 attività per importanza, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti;
 - Il **grafico** relativo alla media dei risultati ottenuti considerando il **Livello di Difficoltà di ogni Attività Chiave (B_DL)**, evidenziando con una cornice rossa le prime 3 attività per difficoltà, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti;
 - Il **grafico** riguardante il **peso di ogni Attività Chiave (WpKA)**, presentando ogni Attività Chiave dalla più “rilevante” alla meno rilevante, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti

- **SEZIONE C - Conoscenze:** per ogni conoscenza prevista nel questionario, si riporta:

- Il **grafico** relativo alla media dei risultati ottenuti considerando il **Livello di Importanza di ogni Conoscenza (C_IL)**, evidenziando con una cornice rossa le prime 3 Conoscenze per importanza, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti;
 - Il **grafico** relativo alla media dei risultati ottenuti considerando il **Livello di Difficoltà di ogni Conoscenza (C_DL)**, evidenziando con una cornice rossa le prime 3 Conoscenze per difficoltà, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti;
 - Il **grafico** riguardante il **peso di ogni Conoscenza (WpKnR)**, presentando ogni Conoscenza dalla più "rilevante" alla meno rilevante, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti
- **SEZIONE D – Competenze specifiche:** per ogni competenza specifica prevista nel questionario, si presentano:
- Il **grafico** relativo alla media dei risultati ottenuti considerando il **Livello di Importanza di ogni Competenza Specifica (D_IL)**, evidenziando con una cornice rossa le prime 3 Competenze Specifiche per importanza, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti;
 - Il **grafico** relativo alla media dei risultati ottenuti considerando il **Livello di Difficoltà di ogni Competenza Specifica (D_DL)**, evidenziando con una cornice rossa le prime 3 Competenze Specifiche per difficoltà, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti;
 - Il **grafico** riguardante il **peso di ogni Competenza Specifica (WpSSR)**, presentando ogni Competenza Specifica dalla più "rilevante" alla meno rilevante, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti
- **SEZIONE E – Competenze trasversali (Atteggiamenti e Carattere):** per ogni Competenza Trasversale prevista nel questionario, si riporta:

- Il **grafico** relativo alla media dei risultati ottenuti considerando il **Livello di Importanza di ogni Competenza Trasversale (E_IL)**, evidenziando con una cornice rossa le prime 3 Competenze Trasversali per importanza, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti;
 - Il **grafico** relativo alla media dei risultati ottenuti considerando il **Livello di Difficoltà di ogni Competenza Trasversale (E_DL)**, evidenziando con una cornice rossa le prime 3 Competenze Trasversali per difficoltà, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti;
 - Il **Flowchart** riguardante il **peso di ogni Competenza Trasversale (WpTSR)**, riportando ogni Competenza Trasversale dalla più "rilevante" alla meno rilevante, secondo l'opinione degli insegnanti coinvolti
- **SEZIONE F – Attrezzature, strumenti e materiali utilizzati:** per ciascuna attrezzatura, strumento e materiale previsto nel questionario, si presentano i risultati considerando la **Frequenza** di ogni risposta (espressa in **numeri e percentuali**¹). Successivamente, si evidenziano con una cornice rossa i risultati più importanti ottenuti (**Frequenza maggiore**).
- **SEZIONE G - Outputs e Risultati associati ad ogni Attività Chiave:** per ogni output previsto nel questionario, si presentano i risultati considerando la **Frequenza** di ogni risposta (espressa in **numeri e percentuali**). Successivamente, si evidenziano con una cornice rossa i risultati più importanti ottenuti (**Frequenza maggiore**).
- **SEZIONE H - Supervisione Organizzativa:** per ogni risposta, si presentano i risultati considerando la **Frequenza** di ogni risposta (espressa in **numeri e percentuali**). Successivamente, si evidenziano con una cornice rossa i risultati più importanti ottenuti (**Frequenza maggiore**)

¹ Per quanto riguarda i risultati espressi in "percentuale", abbiamo anche precisato la "percentuale valida", cioè la percentuale reale di risultati ottenuti da uno specifico item, senza considerare le risposte mancanti.

Nella seconda parte di questo report i risultati ottenuti in tutti i Paesi partner vengono comparati al fine di definire dati comuni sul **profilo professionale** degli esperti in modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

Infine, si precisa che i grafici sono stati elaborati seguendo lo strumento di elaborazione, che è stato compilato da ogni Partner, ossia l'**Allegato 2** del presente report.

Prima di procedere con la presentazione dei report nazionali, si precisa che il numero di Insegnati e Formatori che hanno partecipato alle indagini è stato di 150 (30 per paese coinvolto), come previsto nel modulo di domanda.

Paese	N. di professionisti coinvolti	N. di feedback ricevuti
Polonia	30	30
Italia	30	30
Portogallo	30	30
Spagna	30	30
Grecia	30	30
Tot.	150	150

2.1.1 Grafici in Polonia

Sezione B – Attività chiave

Media Livello di Importanza (B_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	4,4	3	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,5	3	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	4,47	3	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,53	3	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	30	4,2	3	5
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	4,3	3	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione	30	4,4	2	5

dell'apprendimento				
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	4,63	3	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	4,43	3	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	4,23	2	5

Media Livello di Difficoltà (B_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

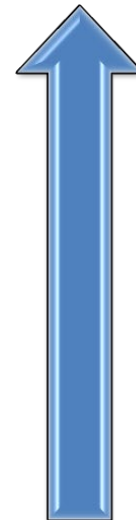
Attività chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	4,4	3	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,1	3	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	4,43	3	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,33	3	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di	30	4,47	3	5

strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch				
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	4,37	3	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	30	4,43	3	5
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	4,3	2	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	3,83	1	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	4,1	3	5

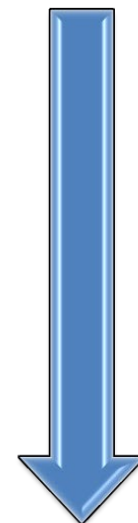
Grafico del Peso delle Attività Chiave (WpKA)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività chiave	WpKA
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	19,90
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	19,80
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	19,61
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	19,49
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	19,36
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	18,79
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	18,77
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	18,45
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	17,34
Redazione valutazione finale degli studenti	16,97



PIU'
RELEVANTE



MENO
RILEVANTE

Sezione C - CONOSCENZE

Media Livello di Importanza (C_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	4,57	3	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	3,93	1	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	3,73	1	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	4,53	3	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,17	2	5
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	4,17	2	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	4,17	2	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	4,3	1	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	4,23	1	5

Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	4,1	1	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	4,3	2	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	4,33	2	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	4,53	2	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	4,43	3	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	30	4,17	3	5

Media Livello di Difficoltà (C_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

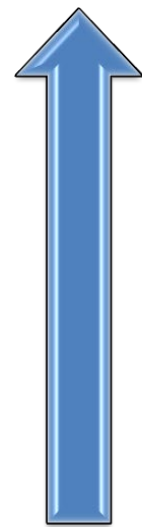
Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	3,8	1	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	3,87	1	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	3,3	1	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	4,47	2	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,33	3	5

Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	4,27	1	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	4,37	2	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	3,9	1	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	3,9	1	5
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	4,27	1	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	4,43	2	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	4,43	2	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	4,5	2	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	4,37	2	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	30	3	1	5

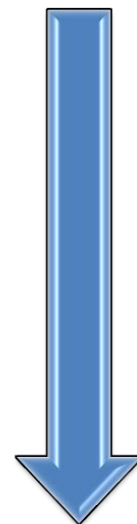
Grafico del peso per Conoscenze Richieste (WpKnR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	WpKnR
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	20,39
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	20,25
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	19,36
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	19,18
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	19,05
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	18,22
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinata a componenti video-audio	18,06
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	17,81
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	17,51
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	17,36
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	16,77
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei	16,50



**PIU'
RILEVANTE**



**MENO
RILEVANTE**

dispositivi Apple	
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	15,21
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	12,51
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	12,31

Sezione D – COMPETENZE SPECIFICHE

Media Livello di Importanza (D_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	4,23	3	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	4,23	3	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	4,2	2	5
capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	4,27	2	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	4,27	2	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	4,67	4	5
Capacità di creare e gestire contenuti	30	4,27	3	5

formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.				
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	4,43	2	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	4,3	2	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	4,07	2	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	4,4	2	5
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	4,23	3	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	30	4,43	3	5
Capacità pedagogiche	30	4,9	4	5

Media Livello di Difficoltà (D_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

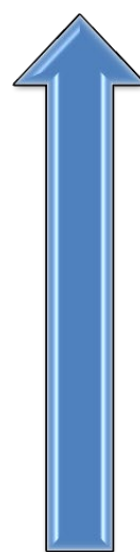
Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	3,63	1	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	3,6	1	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	4,17	2	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	4,43	3	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	4,2	3	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	4,47	3	5
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	30	4,37	3	5
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	4,03	2	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	4,23	3	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	3,87	2	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	4,00	2	5

Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	4,03	1	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	30	4,57	1	5
Capacità pedagogiche	30	3,33	1	5

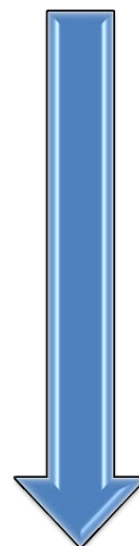
Grafico del peso delle Competenze Specifiche Richieste (WpSSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Specifiche	WpSSR
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	20,88
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	20,25
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	18,92
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	18,66
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	18,19
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	17,93
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	17,85
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	17,60



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	17,51
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	17,05
Capacità pedagogiche	16,32
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	15,75
Capacità di Project management	15,36
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	15,23

Sezione E - COMPETENZE TRASVERSALI

Media Livello di Importanza (E_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	4,5	3	5
Flessibilità e Adattabilità	30	4,07	1	5
Problem solving e team working	30	4,27	2	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	4,37	2	5
Orientamento all'utente	30	4,47	3	5
Resistenza allo Stress	30	4,40	3	5
Empatia ed ascolto attivo	30	4,43	3	4
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	4,63	2	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	4,13	2	5
Innovatività/Creatività	30	4,3	2	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	4,67	3	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,57	3	5

Media Livello di Difficoltà (E_DL)

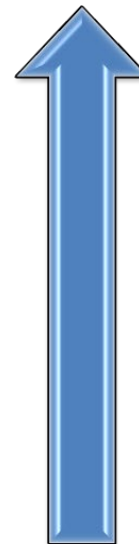
Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	4,1	3	4
Flessibilità e Adattabilità	30	3,97	2	5
Problem solving e team working	30	4,07	2	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	3,9	3	5
Orientamento all'utente	30	4,03	2	5
Resistenza allo Stress	30	4,1	3	5
Empatia ed ascolto attivo	30	4,3	3	4
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	3,17	1	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	3,93	2	5
Innovatività/Creatività	30	4,2	3	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	4,13	2	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,33	3	5

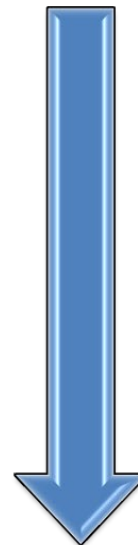
Grafico del peso delle Competenze Trasversali Richieste (WpTSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	WpTSR
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	19,79
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	19,29
Empatia ed ascolto attivo	19,05
Lavoro in gruppo/collaborazione	18,45
Innovatività/Creatività	18,06
Resistenza allo Stress	18,04
Orientamento all'utente	18,01
Problem solving e team working	17,38
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	17,04
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	16,23
Flessibilità e Adattabilità	16,16
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	14,68



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Sezion F - ATTREZZATURE, STRUMENTI E MATERIALI UTILIZZATI

Frequenza

Attrezzature, strumenti e materiali	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Internet	30	100,00%	0	0,00%
PC, tablet o smartphone	30	100,00%	0	0,00%
Occhiali per simulare l'utente ipovedente	2	6,67%	28	93,33%
Interfaccia per registrare e tenere traccia del feedback degli utenti	2	6,67%	28	93,33%
Piattaforma/App per la consegna di lezioni e contenuti che soddisfano i requisiti di sicurezza	2	6,67%	28	93,33%
Altro:	/	/	/	/
Altro:	/	/	/	/
Altro:	/	/	/	/
Altro:	/	/	/	/
Altro:	/	/	/	/

Sezione G - OUTPUT E RISULTATI ASSOCIATI AD OGNI ATTIVITA' CHIAVE

Frequenza

Output e Risultati	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Slide e Guida all'uso	23	76,67%	7	23,33%
Lezioni Video/audio	28	93,33%	2	6,67%
Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni	23	76,67%	7	23,33%
Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso	29	96,67%	1	3,33%

Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione H - SUPERVISIONE ORGANIZZATIVA

Frequenza

Domanda	SI	Percentuale Valida	NO	Percentuale Valida
1. Ha un supervisore/responsabile?	10	33,33%	20	66,67%

Commenti

Secondo i risultati raccolti grazie al **sondaggio polacco**, il profilo di competenza dell'Esperto VET IN.HAPTIC (esperto in modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento) ha le seguenti caratteristiche (si noti che in ogni sezione l'elenco di conoscenze, abilità, ecc. è stato creato dalla più rilevante alla meno rilevante):

Attività chiave	Conoscenze	Competenze specifiche	Competenze Trasversali
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	Capacità di comunicazione verbale e non verbale
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-	Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	Empatia ed ascolto attivo

audio			
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	Lavoro in gruppo/collaborazione
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	Innovatività/Creatività
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	Resistenza allo Stress
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	Orientamento all'utente

Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	Problem solving e team working
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	Abilità nel motivare e stimolare gli utenti
Redazione valutazione finale degli studenti	Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	Capacità di infondere fiducia/affidabilità
	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	Capacità pedagogiche	
	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	
	Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	Capacità di Project management	
	Conoscenze		

	conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali		
	Conoscenza dei principali vocaboli informatici	Capacità di ricerca e analisi delle informazioni	Flessibilità e Adattabilità
			Abilità nel lavorare in maniera autonoma

L'operatore solitamente **non ha un supervisore** e presenta i seguenti output e risultati di attività:

- ✚ Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso
- ✚ Lezioni Video/audio
- ✚ Slide e Guida all'uso
- ✚ Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni

2.1.2 Grafici in Italia

Sezione B – Attività Chiave

Media Livello di Importanza (B_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	4,90	4	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,93	4	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	4,87	3	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,90	4	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	30	4,80	4	5
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	4,97	4	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione	30	4,97	4	5

dell'apprendimento				
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	4,93	4	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	4,83	4	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	5	5	5

Media Livello di Difficoltà (B_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

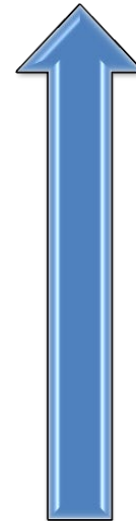
Attività chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	3,67	2	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	3,70	2	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	4,40	3	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,67	3	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di	30	4,77	4	5

strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch				
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	4,20	3	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	30	3,93	2	5
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	3,87	2	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	3,60	2	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	3,60	2	5

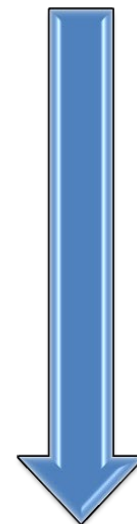
Grafico del Peso delle Attività Chiave (WpKA)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività chiave	WpKA
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	22,90
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	22,88
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	21,43
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	20,87
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	19,53
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	19,07
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	18,24
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	18,00
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	17,98
Redazione valutazione finale degli studenti	17,39



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Sezione C - CONOSCENZE

Media Livello di Importanza (C_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	4,97	4	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	4,1	3	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	3,70	2	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	4,73	4	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,77	4	5
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	4,73	4	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	4,73	4	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	4,40	3	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	4,40	3	5

Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	4,53	3	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	4,53	3	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	4,53	3	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	4,80	4	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	4,67	3	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	30	4,40	3	5

Media Livello di Difficoltà (C_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

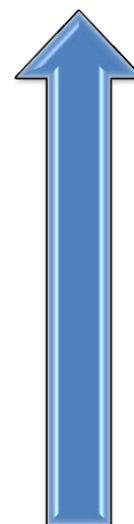
Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	3,60	2	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	3,07	2	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	3,13	1	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	4,70	4	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili	30	4,80	4	5

abbinate a componenti video-audio				
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	4,80	4	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	4,90	4	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	4,77	4	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	4,77	4	5
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	4,80	3	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	4,63	3	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	4,63	3	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	4,80	3	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	4,77	3	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	30	2,73	1	5

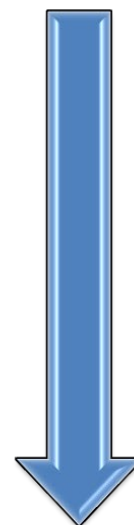
Grafico del peso per Conoscenze Richieste (WpKnR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	WpKnR
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	23,20
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	23,04
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinati a componenti video-audio	22,90
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	22,70
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	22,24
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	22,20
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	21,76
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	21,00
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	21,00
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	21,00
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	21,00
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e	17,90



**PIU'
RILEVANTE**



**MENO
RILEVANTE**

strumenti per non vedenti, ipovedenti	
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	12,60
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	12,03
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	11,60

Sezione D - COMPETENZE SPECIFICHE

Media Livello di Importanza (D_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	4,13	3	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	4,00	3	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	4,60	3	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	4,80	4	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	4,77	4	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	4,77	4	5
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-	30	4,90	4	5

udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinata a componenti video-audio.				
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	4,40	3	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	4,70	4	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	4,30	3	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	4,57	4	5
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	4,70	4	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	30	4,63	4	5
Capacità pedagogiche	30	5	5	5

Media Livello di Difficoltà (D_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

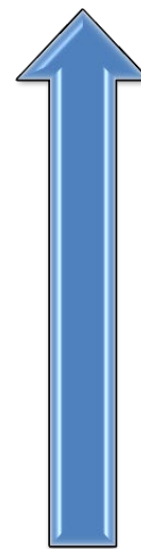
Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	3,03	2	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	2,93	2	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	4,63	3	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	4,73	4	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	4,50	3	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	4,57	4	5
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	30	4,80	4	5
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	4,07	3	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	4,57	4	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	3,67	3	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	4,63	4	5

Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	4,70	4	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	30	4,40	3	5
Capacità pedagogiche	30	2,37	1	5

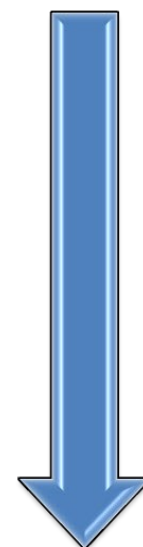
Grafico del peso delle Competenze Specifiche Richieste (WpSSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Specifiche	WpSSR
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	23,50
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	22,70
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	22,09
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	21,80
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	21,50
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	21,50
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	21,30



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	21,16
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	20,39
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	17,90
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	15,77
Capacità di Project management	12,50
Capacità pedagogiche	11,83
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	11,70

Sezione E - COMPETENZE TRASVERSALI

Media Livello di Importanza (E_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	4,77	4	5
Flessibilità e Adattabilità	30	4,87	4	5
Problem solving e team working	30	4,87	4	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	4,90	4	5
Orientamento all'utente	30	4,90	4	5
Resistenza allo Stress	30	4,93	4	5
Empatia ed ascolto attivo	30	4,90	4	4
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	4,70	3	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	4,90	4	5
Innovatività/Creatività	30	4,87	4	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	4,93	4	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,93	4	5

Media Livello di Difficoltà (E_DL)

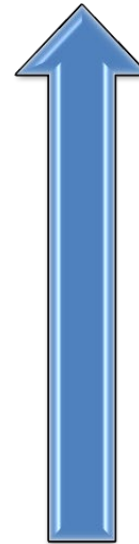
Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	3,30	2	4
Flessibilità e Adattabilità	30	3,13	1	5
Problem solving e team working	30	3,20	1	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	3,60	2	5
Orientamento all'utente	30	3,37	1	5
Resistenza allo Stress	30	3,53	1	5
Empatia ed ascolto attivo	30	3,63	2	5
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	2,50	1	4
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	3,13	1	5
Innovatività/Creatività	30	3,63	2	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	3,50	3	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	3,87	3	5

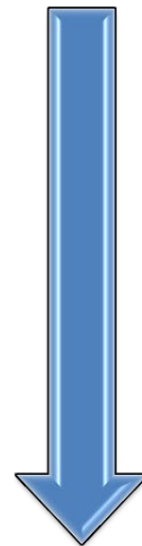
Grafico del peso delle Competenze Trasversali Richieste (WpTSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta (e) =0.

Competenze trasversali	WpTSR
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	19,08
Empatia e ascolto attivo	17,80
Innovatività/Creatività	17,68
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	17,60
Resistenza allo Stress	17,40
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	17,27
Orientamento all'utente	16,50
Lavoro in gruppo/collaborazione	15,70
Problem solving e team working	15,60
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	15,40
Flessibilità e Adattabilità	15,20
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	11,80



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Sezione F - ATTREZZATURE, STRUMENTI E MATERIALI UTILIZZATI

Frequenza

Attrezzature, strumenti e materiali	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Internet	30	100,00%	0	0,00%
PC, tablet o smartphone	30	100,00%	0	0,00%
Occhiali per simulare l'utente ipovedente	0	0,00%	30	100,00%
Interfaccia per registrare e tenere traccia del feedback degli utenti	4	13,13%	26	86,67%
Piattaforma/App per la consegna di lezioni e contenuti che soddisfano i requisiti di sicurezza	3	10,00%	27	90,00%
Altro: dispositivi tattili e braille	10	33,33%	20	66,67%
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione G - OUTPUT E RISULTATI ASSOCIATI AD OGNI ATTIVITA' CHIAVE

Frequenza

Output and Results	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Slide e Guida all'uso	30	100,00%	0	0,00%
Lezioni Video/audio	22	73,33%	8	26,67%
Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni	13	43,33%	17	56,67%
Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso	23	76,67%	7	23,33%

Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione H - SUPERVISIONE ORGANIZZATIVA

Frequenza

Domanda	SI	Percentuale valida	NO	Percentuale valida
1. Ha un supervisore/responsabile?	28	93,33%	2	6,67%

Commenti

Secondo i risultati ottenuti grazie all'indagine **italiana**, il profilo di competenza dell'Esperto VET IN.HAPTIC (esperto in modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento) ha le seguenti caratteristiche (si noti che in ogni sezione l'elenco di conoscenze, abilità, ecc. è stato creato dal più rilevante al meno rilevante):

Attività chiave	Conoscenze	Competenze specifiche	Competenze Trasversali
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	Empatia e ascolto attivo
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a	Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	Innovatività/Creatività

componenti video-audio (ASMR)			
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	Abilità nel motivare e stimolare gli utenti
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	Resistenza allo Stress
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	Capacità di comunicazione verbale e non verbale
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	Orientamento all'utente
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	Lavoro in gruppo/collaborazione

Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	Problem solving e team working
Redazione valutazione finale degli studenti	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	Capacità di infondere fiducia/affidabilità
	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	
	Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti	Capacità di Project management	
	Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	Capacità pedagogiche Capacità di Project management	
	Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali		

	Conoscenza dei principali vocaboli informatici		
		Capacità pedagogiche	Flessibilità e Adattabilità
			Abilità nel lavorare in maniera autonoma

Di solito **ha un supervisore** e i principali risultati della sua attività sono:

- Slide e Guida all'uso
- Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso
- Lezioni Video/audio
- Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni

2.1.3 Grafici in Portogallo

Sezione B – Attività chiave

Media Livello di Importanza (B_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	4,43	2	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,40	3	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	4,57	3	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,40	3	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	30	4,17	2	5
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	4,83	4	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione	30	3,93	0	5

dell'apprendimento				
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	4,50	3	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	4,60	3	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	4,17	2	5

Media Livello di Difficoltà (B_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

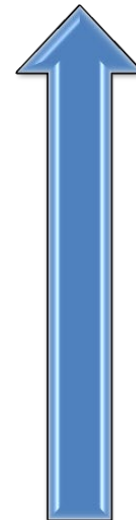
Attività chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	3,70	3	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,00	3	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	3,97	2	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	3,63	3	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di	30	3,57	2	5

strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch				
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	3,80	2	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	30	3,33	0	5
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	4,10	3	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	3,87	2	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	3,97	2	5

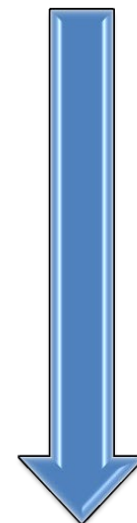
Flowchart del Peso delle Attività Chiave (WpKA)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività chiave	WpKA
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	18,45
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	18,37
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	18,11
Redazione valutazione finale degli studenti	17,79
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	17,60
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	16,53
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	16,40
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	15,99
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	14,86
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	13,11



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Sezione C - CONOSCENZE

Media Livello di Importanza (C_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	4,57	1	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	4,00	1	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	4,10	2	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	4,40	1	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	4,30	3	5
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	4,47	2	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	3,90	0	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	4,37	3	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	4,30	3	5
Conoscenza delle interfacce tattili di	30	4,40	1	5

progettazione con modelli di vibrazione				
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	4,37	2	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	4,50	2	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	4,70	4	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	4,60	4	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	30	3,73	3	5

Media Livello di Difficoltà (C_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

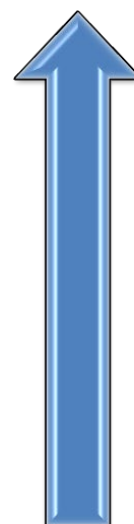
Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	4,27	1	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	3,70	0	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	3,3	0	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	4,27	3	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili	30	4,20	3	5

abbinate a componenti video-audio				
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	3,93	2	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	3,80	1	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	3,63	0	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	3,90	2	5
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	4,23	2	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	4,23	2	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	4,23	1	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	4,30	2	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	4,03	2	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	30	4,33	3	5

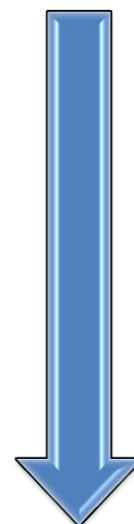
Grafico del peso per Conoscenze Richieste (WpKnR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	WpKnR
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	20,21
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	19,50
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	19,05
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	18,80
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	18,63
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	18,55
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	18,49
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinata a componenti video-audio	18,10
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	17,60
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	16,80
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	16,18
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	15,90



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	14,80
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	14,80
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	13,50

Sezione D - COMPETENZE SPECIFICHE

Media Livello di Importanza (D_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	4,33	1	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	4,20	1	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	4,73	4	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	4,23	1	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	4,43	2	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	4,47	3	5
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-	30	4,50	2	5

udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.				
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	4,17	2	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	4,00	1	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	4,53	2	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	4,10	0	5
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	4,53	3	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	29	4,38	2	5
Capacità pedagogiche	30	4,83	3	5

Media Livello di Difficoltà (D_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

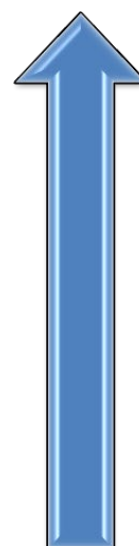
Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	4,03	0	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	3,73	2	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	3,90	0	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	3,90	2	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	4,10	3	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	3,93	1	5
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	30	4,03	2	5
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	3,40	0	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	4,03	0	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	3,63	0	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	3,83	0	5

Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	4,10	1	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	29	3,76	1	5
Capacità pedagogiche	30	4,30	2	5

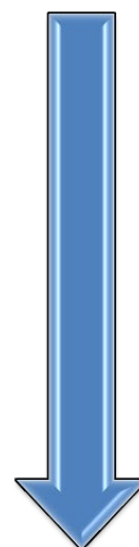
FlowChart del peso delle Competenze Specifiche Richieste (WpSSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Specific Skills	WpSSR
Capacità pedagogiche	20,78
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	18,59
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	18,50
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	18,20
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	18,20
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	17,60
Capacità di Project management	17,50
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-	16,50



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	16,47
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	16,46
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	16,10
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	15,72
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	15,70
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	14,20

Sezione E - COMPETENZE TRASVERSALI

Media Livello di Importanza (E_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	4,53	1	5
Flessibilità e Adattabilità	29	4,45	3	5
Problem solving e team working	29	4,10	0	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	29	4,48	3	5
Orientamento all'utente	29	4,07	1	5
Resistenza allo Stress	29	4,72	3	5
Empatia ed ascolto attivo	29	4,79	3	4
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	29	4,03	0	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	29	4,31	4	5
Innovatività/Creatività	29	4,86	4	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	4,40	2	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,40	4	5

Media Livello di Difficoltà (E_DL)

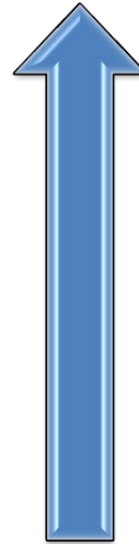
Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	3,63	0	4
Flessibilità e Adattabilità	30	3,70	2	5
Problem solving e team working	30	3,87	2	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	3,73	1	5
Orientamento all'utente	30	3,50	1	5
Resistenza allo Stress	30	4,00	2	5
Empatia ed ascolto attivo	30	3,87	2	4
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	3,23	0	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	3,43	2	5
Innovatività/Creatività	30	3,90	1	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	3,80	2	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	3,80	2	5

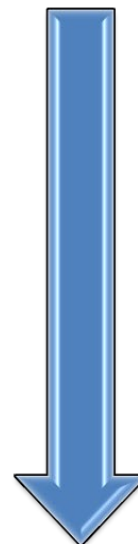
FlowChart del peso delle Competenze Trasversali Richieste (WpTSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	WpTSR
Innovatività/Creatività	18,96
Resistenza allo Stress	18,90
Empatia ed ascolto attivo	18,50
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	16,72
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	16,72
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	16,70
Lavoro in gruppo/collaborazione	16,50
Flessibilità e Adattabilità	16,50
Problem solving e team working	15,90
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	14,80
Orientamento all'utente	14,20
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	13,00



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Sezione F - ATTREZZATURE, STRUMENTI E MATERIALI UTILIZZATI

Frequenza

Attrezzature, strumenti e materiali	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Internet	28	93,33%	2	6,67%
PC, tablet o Smartphone	29	96,67%	1	3,33%
Occhiali per simulare l'utente ipovedente	1	3,33%	28	93,33%
Interfaccia per registrare e tenere traccia del feedback degli utenti	14	46,67%	15	50,00%
Piattaforma/App per la consegna di lezioni e contenuti che soddisfano i requisiti di sicurezza	13	43,33%	17	56,67%
Altro:	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione G - OUTPUT E RISULTATI ASSOCIATI AD OGNI ATTIVITA' CHIAVE

Frequenza

Output e Risultati	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Slide e Guida all'uso	24	80,00%	6	20,00%
Lezioni Video/audio	22	73,33%	8	26,67%
Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni	14	46,67%	16	53,33%
Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso	28	93,33%	2	6,67%

Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione H - SUPERVISIONE ORGANIZZATIVA

Frequenza

Domanda	SI	Percentuale Valida	NO	Percentuale Valida
1. Ha un supervisore/responsabile?	20	66,67%	10	33,33%

Commenti

Secondo i risultati ottenuti grazie all'indagine **portoghese**, il profilo di competenza dell'Esperto VET IN.HAPTIC (esperto in modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento) ha le seguenti caratteristiche (si noti che in ogni sezione l'elenco di conoscenze, abilità, ecc. è stato creato dal più rilevante al meno rilevante):





Attività chiave	Conoscenze	Competenze specifiche	Competenze Trasversali
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	Capacità pedagogiche	Innovatività/Creatività
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	Resistenza allo Stress
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	Empatia ed ascolto attivo
Redazione valutazione finale degli studenti	Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può	Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance	Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi

	svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	dell'apprendimento
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	Capacità di comunicazione verbale e non verbale
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	Abilità nel motivare e stimolare gli utenti
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	Capacità di Project management	Lavoro in gruppo/collaborazione
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	Flessibilità e Adattabilità

<p>Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch</p>	<p>Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)</p>	<p>Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie</p>	<p>Problem solving e team working</p>
<p>Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento</p>	<p>Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple</p>	<p>Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità</p>	<p>Capacità di infondere fiducia/affidabilità</p>
	<p>Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali</p>	<p>Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire</p>	
	<p>Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android</p>	<p>Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile</p>	
	<p>Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)</p>	<p>Capacità di ricerca di informazioni e di analisi Capacità pedagogiche</p>	
	<p>Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica</p>		

	Conoscenza dei principali vocaboli informatici		
		Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	<p>Orientamento all'utente</p> <p>Abilità nel lavorare in maniera autonoma</p>

Di solito **ha un supervisore** e i principali risultati della sua attività sono:

-  Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso
-  Slide e Guida all'uso
-  Video/audio lessons
-  Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni

2.1.4 Grafici in Spagna

Sezione B – Attività Chiave

Media Livello di Importanza (B_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	4,30	3	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,70	3	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	4,43	2	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	3,7	2	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	30	3,93	2	5
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	4,17	3	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione	30	4,03	2	5

dell'apprendimento				
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	4,40	3	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	4,00	2	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	4,47	1	5

Media Livello di Difficoltà (B_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

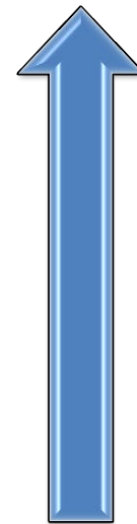
Attività chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	3,46	2	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	3,03	1	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	3,90	1	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	3,87	3	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di	30	3,57	1	5

strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch				
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	3,23	2	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	30	2,89	1	4
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	3,13	2	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	3,37	1	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	4,07	1	5

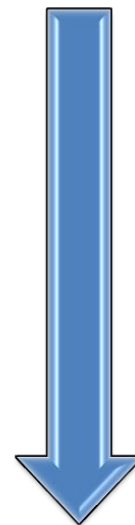
FlowChart del Peso delle Attività Chiave (WpKA)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività chiave	WpKA
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	18,16
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	17,29
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	14,91
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	14,31
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	14,26
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	14,03
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	13,79
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	13,47
Redazione valutazione finale degli studenti	13,47
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	11,43



**PIU'
RILEVANTE**



**MENO
RILEVANTE**

Sezione C - CONOSCENZE

Media Livello di Importanza (C_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	3,67	2	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	3,73	2	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	3,60	1	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	3,73	2	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	3,27	2	5
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	3,50	2	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	3,53	3	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	2,97	1	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	2,83	1	5

Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	3,43	1	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	3,27	1	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	3,20	1	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	3,50	2	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	3,60	2	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	30	3,57	1	5

Media Livello di Difficoltà (C_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

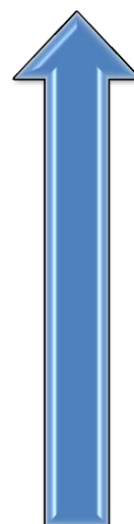
Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	3,83	2	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	2,90	1	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	2,77	1	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	3,53	2	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	3,60	2	5

Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	4,10	3	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	4,17	2	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	3,30	1	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	3,23	1	5
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	3,73	2	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	3,30	1	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	3,30	1	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	4,10	2	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	3,87	2	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	30	3,47	1	5

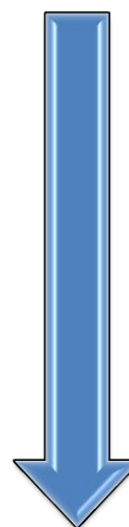
FlowChart del peso per Conoscenze Richieste (WpKnR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	WpKnR
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	14,70
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	14,40
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	14,35
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	14,10
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	13,92
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	13,20
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	12,82
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	12,36
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	11,80
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	10,80
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	10,78



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	10,56
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	9,96
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	9,79
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	9,16

Sezione D - COMPETENZE SPECIFICHE

Media Livello di Importanza (D_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	4,17	3	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	4,03	3	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	3,80	2	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	3,63	2	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	3,83	2	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	4,37	3	5

Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	30	4,13	2	5
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	4,10	2	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	3,97	2	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	3,97	2	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	4,17	2	5
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	3,67	1	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	30	3,77	1	5
Capacità pedagogiche	30	4,67	4	5

Media Livello di Difficoltà(D_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

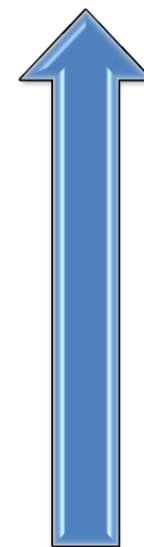
Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	3,40	1	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	3,00	1	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	3,93	2	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	3,87	3	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	3,73	2	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	3,80	2	5
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	30	4,17	2	5
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	3,60	2	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	4,07	3	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	3,77	1	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	3,67	1	5

Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	3,30	1	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	30	3,70	1	5
Capacità pedagogiche	30	3,97	1	5

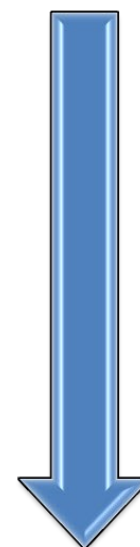
FlowChart del peso delle Competenze Specifiche Richieste (WpSSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Specifiche	WpSSR
Capacità pedagogiche	18,51
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	17,20
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	16,60
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	16,10
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	15,28
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	14,94
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	14,90
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	14,80



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	14,30
Capacità di Project management	14,20
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	14,00
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	13,94
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	12,10
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	12,10

Sezione E - COMPETENZE TRASVERSALI

Media Livello di Importanza (E_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

COMPETENZE TRASVERSALI	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	4,63	3	5
Flessibilità e Adattabilità	30	4,47	3	5
Problem solving e team working	30	4,53	3	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	4,43	3	5
Orientamento all'utente	30	4,53	3	5
Resistenza allo Stress	30	4,37	3	5
Empatia ed ascolto attivo	30	4,43	2	4
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	4,20	2	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	4,53	3	5
Innovatività/Creatività	30	4,37	2	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	4,30	2	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,43	3	5

Media Livello di Difficoltà(E_DL)

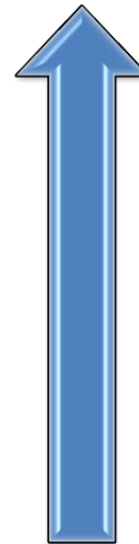
Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

COMPETENZE TRASVERSALI	N	N	Media	Minimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	3,97	2	4
Flessibilità e Adattabilità	30	3,80	2	5
Problem solving e team working	30	4,07	2	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	3,67	2	5
Orientamento all'utente	30	4,13	2	5
Resistenza allo Stress	30	4,17	2	5
Empatia ed ascolto attivo	30	3,87	1	5
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	3,87	2	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	3,97	2	5
Innovatività/Creatività	30	3,93	1	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	3,80	1	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,03	1	5

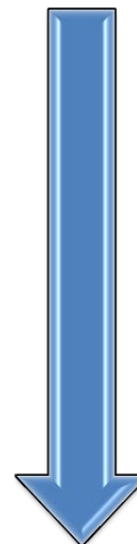
FlowChart del peso delle Competenze Trasversali Richieste (WpTSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Trasversali	WpTSR
Orientamento all'utente	18,70
Lavoro in gruppo/collaborazione	18,40
Problem solving e team working	18,40
Resistenza allo Stress	18,20
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	18,00
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	17,88
Innovatività/Creatività	17,18
Empatia ed ascolto attivo	17,10
Flessibilità e Adattabilità	17,00
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	16,34
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	16,30
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	16,20



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Sezione F - ATTREZZATURE, STRUMENTI E MATERIALI UTILIZZATI

Frequenza

Attrezzature, strumenti e materiali	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Internet	30	100,00%	0	0,00%
PC, tablet o Smartphone	30	100,00%	0	0,00%
Occhiali per simulare l'utente ipovedente	5	16,67%	25	83,33%
Interfaccia per registrare e tenere traccia del feedback degli utenti	0	0,00%	30	100,00%
Piattaforma/App per la consegna di lezioni e contenuti che soddisfano i requisiti di sicurezza	19	63,33%	11	36,67%
Altro:	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione G - OUTPUT E RISULTATI ASSOCIATI AD OGNI ATTIVITA' CHIAVE

Frequenza

Output and Results	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Slide e Guida all'uso	24	80,00%	6	20,00%
Lezioni Video/audio	26	86,67%	4	13,33%
Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni	20	66,67%	10	33,33%
Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso	25	83,33%	5	16,67%

Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione H - SUPERVISIONE ORGANIZZATIVA

Frequenza

Domanda	SI	Percentuale valida	NO	Percentuale valida
1. Ha un supervisore/responsabile?	4	13,33%	26	86,67%

Commenti

Secondo i risultati ottenuti grazie all'indagine **spagnola**, il profilo di competenza dell'Esperto VET IN.HAPTIC (esperto in modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento) ha le seguenti caratteristiche (si noti che in ogni sezione l'elenco di conoscenze, abilità, ecc. è stato creato dal più rilevante al meno rilevante):

Attività chiave	Conoscenze	Competenze specifiche	Competenze Trasversali
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	Capacità pedagogiche	Orientamento all'utente
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	Lavoro in gruppo/collaborazione
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con	Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di	Problem solving e team working

disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni		miglioramento osservate nel tempo	
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	Resistenza allo Stress
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	Capacità di infondere fiducia/affidabilità
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	Innovatività/Creatività

Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	Empatia ed ascolto attivo
Redazione valutazione finale degli studenti	Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	Flessibilità e Adattabilità
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	Capacità di Project management	Capacità di comunicazione verbale e non verbale
	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	
	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	
	Conoscenza dei principali vocaboli informatici	Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	
	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi		

	Android		
	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	Abilità nel motivare e stimolare gli utenti
			Abilità nel lavorare in maniera autonoma

Di solito **non ha un supervisore** e i principali risultati della sua attività sono:

- Video/audio lessons
- Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso
- Slide e Guida all'uso
- Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni

2.1.5 Grafici in Grecia

Sezione B – Attività chiave

Media Livello di Importanza (B_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Attività Chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	4,23	2	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,50	2	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	4,37	2	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	3,87	2	5
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	30	4,20	2	5
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	4,13	3	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione	30	4,30	2	5

dell'apprendimento				
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	4,33	2	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	4,17	2	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	4,23	3	5
Feedback from children, parents, interdisciplinary team	1	5	/	/

Media Livello di Difficoltà(B_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

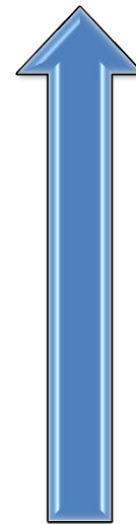
Attività Chiave	N	Media	Minimo	Massimo
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	30	3,40	1	5
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	3,53	1	5
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	30	3,80	1	5
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	3,37	1	5
Trasferimento di know-how agli	30	3,73	1	5

studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch				
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	30	3,40	1	5
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	30	3,40	1	5
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	30	3,40	1	5
Redazione valutazione finale degli studenti	30	2,80	1	5
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	30	3,67	1	5
Feedback from children, parents, interdisciplinary team	1	1	/	/

FlowChart del Peso delle Attività Chiave (WpKA)

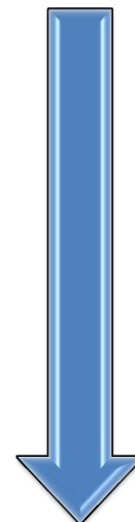
Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Key Activity	WpKA
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	16,60
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	15,90
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	15,70
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	15,50
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	14,70
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	14,60
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	14,40
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	14,10
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	13,00
Redazione valutazione finale degli studenti	11,70



PIU'

RILEVANTE



MENO

RILEVANTE

Sezione C - CONOSCENZE

Media Livello di Importanza (C_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	3,87	2	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	3,47	1	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	3,50	1	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	4,10	3	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	30	3,77	2	5
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	3,67	2	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	3,67	2	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	3,50	1	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	3,27	1	5

Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	3,30	1	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	3,80	2	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	3,73	2	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	3,77	2	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	3,73	2	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	29	3,86	1	5

Media Livello di Difficoltà(C_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

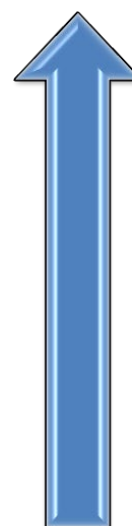
Conoscenze	N	Media	Minimo	Massimo
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	30	3,63	1	5
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	30	3,67	1	5
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	30	3,10	1	5
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	30	3,97	2	5
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili	30	3,97	2	5

abbinate a componenti video-audio				
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	30	3,93	1	5
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	30	4,10	2	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	30	3,13	1	5
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	30	3,13	1	5
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	30	3,63	1	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	30	3,73	2	5
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	30	3,60	2	5
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	30	3,93	2	5
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	30	3,57	1	5
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	29	3,34	1	5

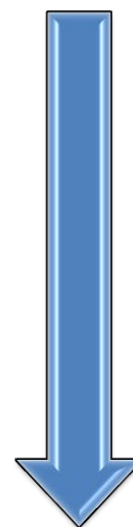
FlowChart of del peso per Conoscenze Richieste (WpKnR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Conoscenze	WpKnR
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	16,30
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	15,00
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinata a componenti video-audio	14,90
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	14,82
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	14,40
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	14,19
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	14,05
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	13,44
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	13,32
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	12,90
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	12,71



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	11,99
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	11,00
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	10,90
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	10,20

Sezione D - COMPETENZE SPECIFICHE

Media Livello di Importanza (D_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	4,17	1	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	4,10	1	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	3,93	2	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	3,53	2	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	3,67	1	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	4,23	3	5

Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	30	4,20	2	5
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	4,07	2	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	3,97	2	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	4,00	2	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	4,17	2	5
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	3,53	1	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	30	3,67	1	5
Capacità pedagogiche	30	4,67	4	5

Media Livello di Difficoltà(D_DL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

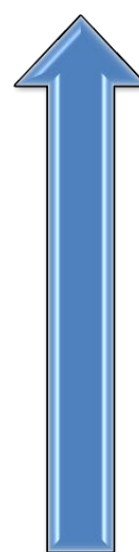
Competenze Specifiche	N	Media	Minimo	Massimo
Capacità di Project management	30	3,27	1	5
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	30	3,03	1	5
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	30	3,87	2	5
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	30	3,80	2	5
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	30	3,43	2	5
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	30	3,60	2	5
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	30	4,17	2	5
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	30	3,60	2	5
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	30	4,03	3	5
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	30	3,77	1	5
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	30	3,67	1	5

Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	30	3,33	1	5
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	30	3,57	1	5
Capacità pedagogiche	30	3,97	1	5

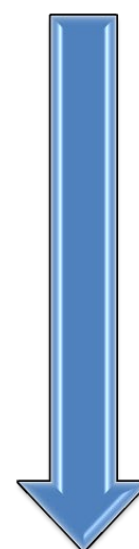
FlowChart del peso delle Competenze Specifiche Richieste (WpSSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) = 0.

Competenze specifiche	WpSSR
Capacità pedagogiche	18,51
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	17,50
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	16,00
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	15,28
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	15,20
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	15,20
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	15,07
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	14,60
Capacità di Project management	13,60



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	13,40
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	13,08
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	12,60
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	12,40
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	11,78

Sezione E - COMPETENZE TRASVERSALI
Media Livello di Importanza (E_IL)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) =0.

Competenze trasversali	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	4,80	4	5
Flessibilità e Adattabilità	30	4,57	3	5
Problem solving e team working	29	4,69	3	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	4,77	3	5
Orientamento all'utente	30	4,67	4	5
Resistenza allo Stress	30	4,43	3	5
Empatia ed ascolto attivo	30	4,50	2	5
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	4,13	1	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	4,70	3	5
Innovatività/Creatività	30	4,23	2	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	4,23	1	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	4,50	3	5
Students' emotional involvement	1	5	/	/

Media Livello di Difficoltà(E_DL)

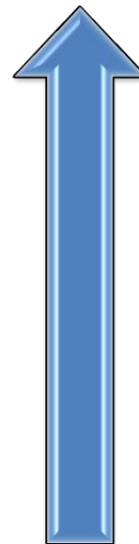
Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) =0.

Competenze trasversali	N	Media	Minimo	Massimo
Lavoro in gruppo/collaborazione	30	3,63	1	5
Flessibilità e Adattabilità	30	3,43	1	5
Problem solving e team working	29	3,86	2	5
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	30	3,70	2	5
Orientamento all'utente	30	3,87	2	5
Resistenza allo Stress	30	4,20	2	5
Empatia ed ascolto attivo	30	3,20	1	4
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	30	3,23	1	5
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	30	4,00	1	5
Innovatività/Creatività	30	3,63	1	5
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	30	3,27	1	5
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	30	3,83	1	5
Students' emotional involvement	1	4,00	/	/

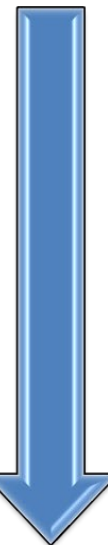
FlowChart del peso delle Competenze Trasverali Richieste (WpTSR)

Casi Validi = 30; Casi senza risposta(e) =0.

Competenze Trasverali	WpTSR
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	18,80
Resistenza allo Stress	18,60
Problem solving e team working	18,10
Orientamento all'utente	18,00
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	17,60
Lavoro in gruppo/collaborazione	17,40
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	17,25
Flessibilità e Adattabilità	15,70
Innovatività/Creatività	15,38
Empatia ed ascolto attivo	14,40
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	13,83
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	13,40



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Sezione F - ATTREZZATURE, STRUMENTI E MATERIALI UTILIZZATI**Frequenza**

Output e risultati	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Internet	30	100,00%	0	0,00%
PC, tablet o Smartphone	30	100,00%	0	0,00%
Occhiali per simulare l'utente ipovedente	4	13,33%	26	86,67%
Interfaccia per registrare e tenere traccia del feedback degli utenti	2	6,67%	28	93,33%
Piattaforma/App per la consegna di lezioni e contenuti che soddisfano i requisiti di sicurezza	17	56,67%	13	43,33%
Altro: conventional games	1	3,33%	29	96,67%
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione G - OUTPUT E RISULTATI ASSOCIATI AD OGNI ATTIVITA' CHIAVE**Frequenza**

Output e risultati	SI	Percentuale	NO	Percentuale
Slide e Guida all'uso	20	66,67%	10	33,33%
Lezioni Video/audio	25	83,33%	5	16,67%
Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni	17	56,67%	13	43,33%
Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso	18	60,00%	12	40,00%

Altro: Uso del lavoro degli studenti nell'insegnamento	1	3,33%	29	96,67%
Altro: Utilizzo di progetti per l'insegnamento	1	3,33%	29	96,67%
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/
Altro	/	/	/	/

Sezione H - SUPERVISIONE ORGANIZZATIVA

Frequenza

Domanda	SI	Percentuale Valida	NO	Percentuale Valida
1. Ha un supervisore/responsabile?	6	20,00%	24	80,00%

Commenti

Secondo i risultati ottenuti grazie all'indagine **greca**, il profilo di competenza dell'Esperto VET IN.HAPTIC (esperto in modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento) ha le seguenti caratteristiche (si noti che in ogni sezione l'elenco di conoscenze, abilità, ecc. è stato creato dal più rilevante al meno rilevante)





Attività Chiave	Conoscenze	Competenze specifiche	Competenze Trasversali
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	Capacità pedagogiche	Capacità di infondere fiducia/affidabilità
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	Resistenza allo Stress
Trasferimento di know-how agli studenti per il	Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie	Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni	Problem solving e team working

corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	da trasferire	
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	Orientamento all'utente
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	Abilità nel motivare e stimolare gli utenti
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	Lavoro in gruppo/collaborazione
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	Flessibilità e Adattabilità
Selezione di strumenti e dispositivi digitali	Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di	Capacità di Project management	Innovatività/Creatività

necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	riconoscimento dell'input vocale		
Redazione valutazione finale degli studenti	Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	Empatia ed ascolto attivo
	Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	
	Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	
	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	
	Conoscenza dei principali vocaboli informatici		
	Conoscenza degli attuatori		
	Capacità di definire	Capacità di	

	vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	l'esperienza utilizzando tattile e audio	dell'utente l'interazione	comunicazione verbale e non verbale
				Abilità nel lavorare in maniera autonoma

Di solito **non ha un supervisore** e i principali risultati della sua attività sono:

-  Lezioni Video/audio
-  Slide e Guida all'uso
-  Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso
-  Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni

2.2 FLOW CHART GENERALE

Dopo la presentazione dei risultati di tutte le indagini nazionali, possiamo ora identificare il profilo di competenza comune degli Esperti VET IN.HAPTIC.

Quindi, prima di tutto, dobbiamo confrontare i risultati ottenuti in ciascun Paese partner coinvolto in base alle diverse sezioni del questionario presentato:

- **Il peso per Attività Chiave**
- **Il peso per Conoscenza**
- **Il peso per Competenza Specifica**
- **Il peso per Competenza Trasversale**

Per ogni sezione verrà individuata la **media generale**: confrontando i risultati medi ottenuti in tutti i Paesi Partner coinvolti relativamente al peso delle attività chiave, delle conoscenze e delle competenze previste dal questionario, si troverà la media totale ottenuta.

Nella seconda e ultima sezione di questo rapporto **assoceremo l'attività chiave con le conoscenze e le competenze**, al fine di identificare le unità di competenza che caratterizzano il profilo professionale dell'Esperto VET IN.HAPTIC.

2.2.1 Definizione di un comune diagramma di flusso

Attività Chiave

Nella tabella che segue, riassumiamo e confrontiamo i risultati ottenuti in tutti i Paesi partner coinvolti in merito al peso delle attività chiave rivolta agli insegnanti e ai formatori dell'IFP sull'uso di modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

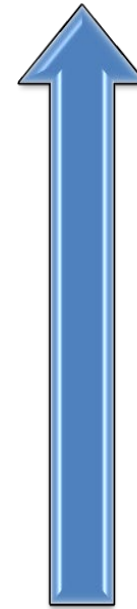
Attività Chiave	Polonia	Italia	Portogallo	Spagna	Grecia	Media Generale
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	19,36	17,98	16,40	14,91	14,40	16,61
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	18,45	18,24	17,60	14,26	15,90	16,89
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinare a componenti video-audio (ASMR)	19,80	21,43	18,11	17,29	16,60	18,65
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinare a componenti video-audio	19,61	22,88	15,99	14,31	13,00	17,16

Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	18,77	22,90	14,86	14,03	15,70	17,25
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	18,79	20,87	18,37	13,47	14,10	17,12
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	19,49	19,53	13,11	11,43	14,60	15,63
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	19,90	19,07	18,45	13,79	14,70	17,18
Redazione valutazione finale degli studenti	16,97	17,39	17,79	13,47	11,70	15,46
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	17,34	18,00	16,53	18,16	15,50	17,11

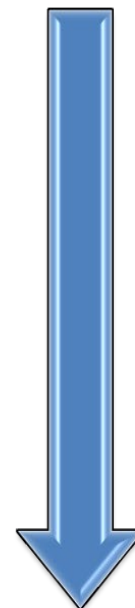
Secondo la tabella precedente, il diagramma di flusso generale che rappresenta le attività chiave svolte dagli insegnanti e dai formatori dell'IFP sull'uso di modelli pedagogici e strategie

di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (dal più rilevante al meno rilevante) è il seguente:

Attività Chiave	
Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	18,65
Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	17,25
Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	17,18
Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	17,16
Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	17,12
Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	17,11
Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	16,89
Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	16,61
Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	15,63
Redazione valutazione finale degli studenti	15,46



PIU'
RILEVANTE
relevant



MENO
RILEVANTE
relevant

Conoscenze

Nella tabella che segue, riassumiamo e confrontiamo i risultati ottenuti in tutti i Paesi partner coinvolti riguardo al peso delle conoscenze degli insegnanti e dei formatori di IFP sull'uso di modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

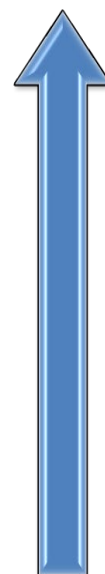
Conoscenze	Polonia	Italia	Portogallo	Spagna	Grecia	Media Generale
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	17,36	17,90	19,50	14,10	14,05	16,58
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	15,21	12,60	14,80	10,80	12,71	13,22
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	12,31	11,60	13,50	9,96	10,90	11,65
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	20,25	22,20	18,80	13,20	16,30	18,15
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti	18,06	22,90	18,10	11,80	14,90	17,15

video-audio						
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	17,81	22,70	17,60	14,40	14,40	17,38
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	18,22	23,20	14,80	14,70	15,00	17,18
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	16,77	21,00	15,90	9,79	11,00	14,89
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	16,50	21,00	16,80	9,16	10,20	14,73
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	17,51	21,76	18,63	12,82	11,99	16,54
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	19,05	21,00	18,49	10,78	14,19	16,70
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	19,18	21,00	19,05	10,56	13,44	16,65
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	20,39	23,04	20,21	14,35	14,82	18,56
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input	19,36	22,24	18,55	13,92	13,32	17,48

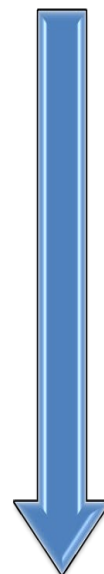
vocale						
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	12,51	12,03	16,18	12,36	12,90	13,20

Secondo la tabella precedente, il diagramma di flusso generale che rappresenta le conoscenze richieste agli insegnanti e ai formatori dell'IFP sull'uso di modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (dal più rilevante al meno rilevante) è il seguente:

Conoscenze	
Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti	18,56
Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche	18,15
Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale	17,48
Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)	17,38
Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)	17,18
Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinati a componenti video-audio	17,15
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android	16,70
Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple	16,65
Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.	16,58
Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione	16,54



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE

Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android	14,89
Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple	14,73
Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica	13,22
Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali	13,20
Conoscenza dei principali vocaboli informatici	11,65

Competenze specifiche

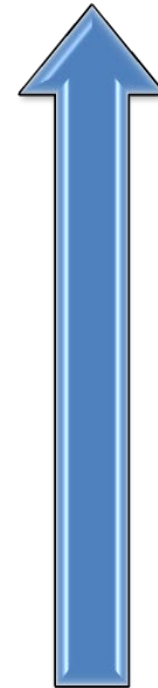
Nella tabella seguente, riassumiamo e confrontiamo i risultati ottenuti in tutti i Paesi partner coinvolti riguardo al peso delle competenze specifiche riferite agli insegnanti e ai formatori dell'IFP sull'uso di modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

Competenze specifiche	Polonia	Italia	Portogallo	Spagna	Grecia	Media Generale
Capacità di Project management	15,36	12,50	17,50	14,20	13,60	14,63
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	15,23	11,70	15,70	12,10	12,40	13,43
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	17,51	21,30	18,50	14,90	15,20	17,48
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	18,92	22,70	16,50	14,00	13,40	17,10
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	17,93	21,50	18,20	14,30	12,60	16,91
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi	20,88	21,80	17,60	16,60	15,20	18,42

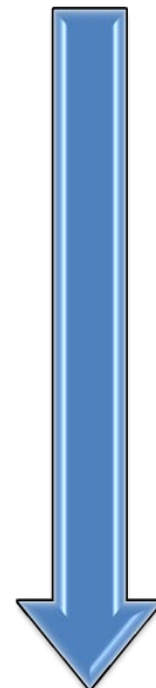
realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo						
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.	18,66	23,50	18,20	17,20	17,50	19,01
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione e tattile	17,85	17,90	14,20	14,80	14,60	15,87
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	18,19	21,50	16,10	16,10	16,00	17,58
Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	15,75	15,77	16,47	14,94	15,07	15,60
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	17,60	21,16	15,72	15,28	15,28	17,01
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	17,05	22,09	18,59	12,10	11,78	16,32
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	20,25	20,39	16,46	13,94	13,08	16,82
Capacità pedagogiche	16,32	11,83	20,78	18,51	18,51	17,19

Secondo la tabella precedente, il diagramma di flusso generale che rappresenta le competenze specifiche richieste agli insegnanti e ai formatori dell'IFP sull'uso di modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (dal più rilevante al meno rilevante) è il seguente:

Competenze specifiche	
Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinata a componenti video-audio.	19,01
Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo	18,42
Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire	17,58
Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch	17,48
Capacità pedagogiche	17,19
Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali	17,10
Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile	17,01
Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati	16,91
Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità	16,82
Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio	16,32
Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile	15,87



**PIU'
RILEVANTE**



**MENO
RILEVANTE**

Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie	15,60
Capacità di Project management	14,63
Capacità di ricerca di informazioni e di analisi	13,43

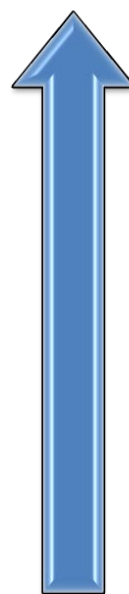
Competenze Trasversali (atteggiamenti e comportamenti)

Nella tabella seguente, riassumiamo e confrontiamo i risultati ottenuti in tutti i Paesi partner coinvolti riguardo al peso delle competenze trasversali riferite agli insegnanti e ai formatori dell'IFP sull'uso di modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

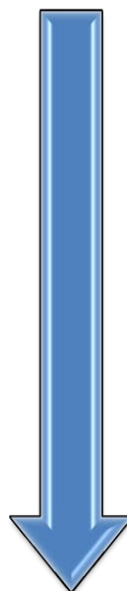
Competenze Trasversali	Polonia	Italia	Portogallo	Spagna	Grecia	Media Generale
Lavoro in gruppo/collaborazione	18,45	15,70	16,50	18,40	17,40	17,29
Flessibilità e Adattabilità	16,16	15,20	16,50	17,00	15,70	16,11
Problem solving e team working	17,38	15,60	15,90	18,40	18,10	17,08
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	17,04	17,60	16,70	16,30	17,60	17,05
Orientamento all'utente	18,01	16,50	14,20	18,70	18,00	17,08
Resistenza allo Stress	18,04	17,40	18,90	18,20	18,60	18,23
Empatia ed ascolto attivo	19,05	17,80	18,50	17,10	14,40	17,37
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	14,68	11,80	13,00	16,20	13,40	13,82
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	16,23	15,40	14,80	18,00	18,80	16,65
Innovatività/Creatività	18,06	17,68	18,96	17,18	15,38	17,45
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	19,29	17,27	16,72	16,34	13,83	16,69
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	19,79	19,08	16,72	17,88	17,25	18,14

In base alla tabella precedente, il diagramma di flusso generale che rappresenta le competenze trasversali richieste agli insegnanti e ai formatori IFP sull'uso di modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento (dal più rilevante al meno rilevante) è il seguente:

Competenze Trasversali	
Resistenza allo Stress	18,23
Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	18,14
Innovatività/Creatività	17,45
Empatia ed ascolto attivo	17,37
Lavoro in gruppo/collaborazione	17,29
Orientamento all'utente	17,08
Problem solving e team working	17,08
Abilità nel motivare e stimolare gli utenti	17,05
Capacità di comunicazione verbale e non verbale	16,69
Capacità di infondere fiducia/affidabilità	16,65
Flessibilità e Adattabilità	16,11
Abilità nel lavorare in maniera autonoma	13,82



PIU'
RILEVANTE



MENO
RILEVANTE



SECONDA SEZIONE

Profilo professionale



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



3.1 QUADRO CONCETTUALE ED EMPIRICO

Questa seconda e ultima sezione ha come obiettivo principale quello di **presentare il profilo professionale schematico dell'Esperto in modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento, comprese le attività e i livelli di conoscenza, abilità, caratteristiche personali e prestazioni richieste per svolgere le attività.**

3.1.1 Approccio metodologico

Dal punto di vista statistico, il peso di ciascuna attività chiave (WpKA) fa sì che si possano creare tre diverse categorie:

- ATTIVITA' CHIAVE POCO CONSIDERATE – da 1 a 8;
- ATTIVITA' CHIAVE MODERATAMENTE CONSIDERATE – da 9 a 17;
- ATTIVITA' CHIAVE FORTEMENTE CONSIDERATE – da 18 a 25.

Al fine di pianificare le unità formative collegate a ciascuna attività chiave, si considera che ogni conoscenza, competenza specifica e trasversale indicata nel questionario, è connessa alle varie attività chiave. La connessione tra Attività Chiave, Conoscenze e Competenze può essere rappresentata grazie alla seguente matrice.

3.1.2 Matrice delle conoscenze richieste ed associate alle performance delle attività chiave

Attività Chiave	Conoscenze associate
<p>KA1 - Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni</p>	<p>KnR 1 - Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.</p> <p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica</p> <p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche</p> <p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionalis</p>
<p>KA2 - Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento</p>	<p>KnR 1 - Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.</p> <p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica</p> <p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionalis</p>
<p>KA3 - Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili,</p>	<p>KnR 3 - Conoscenza dei principali vocaboli informatici</p> <p>KnR 5 - Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio</p> <p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità</p>

<p>abbinate a componenti video-audio (ASMR)</p>	<p>tattili (tecnologie Aptiche)</p> <p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)</p> <p>KnR 10 - Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione</p> <p>KnR 13 – Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti</p> <p>KnR 14 – Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali</p>
<p>KA4 - Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio</p>	<p>KnR 8 - Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android</p> <p>KnR 9 - Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple</p> <p>KnR 11 – Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android</p> <p>KnR 12 - Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple</p>
<p>KA5 - Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch</p>	<p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)</p> <p>KnR 8 - Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android</p> <p>KnR 9 - Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple</p> <p>KnR 11 – Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android</p> <p>KnR 12 - Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple</p>

	<p>KnR 10 - Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione</p> <p>KnR 13 – Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti</p> <p>KnR 14 – Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell’input vocale</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionalis</p>
<p>KA6 - Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento</p>	<p>KnR 1 - Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.</p> <p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica</p> <p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all’istruzione e alla formazione: ruoli che l’aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionalis</p>
<p>KA7 - Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell’apprendimento</p>	<p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica</p> <p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all’istruzione e alla formazione: ruoli che l’aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche</p> <p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)</p> <p>KnR 7 - Conoscenza di un’applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento,</p>

	progettuali e gestionalis
KA8 - Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	<p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica</p> <p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche</p> <p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)</p> <p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionalis</p>
KA9 - Redazione valutazione finale degli studenti	<p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica</p> <p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche</p> <p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)</p> <p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionalis</p>
KA10 - Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	<p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica</p> <p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)</p>

	<p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionalis</p>
--	---

3.1.3 Matrice delle competenze specifiche richieste ed associate alle performance delle attività chiave

Attività Chiave	Competenze Specifiche associate
KA1 - Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	<p>SSR 1 - Capacità di Project management</p> <p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi</p> <p>SSR 12 - Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio</p> <p>SSR 14 - Capacità pedagogiche</p>
KA2 - Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	<p>SSR 1 - Capacità di Project management</p> <p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi</p> <p>SSR 12 - Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio</p> <p>SSR 14 - Capacità pedagogiche</p>
KA3 - Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	<p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi</p> <p>SSR 3 – Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch</p> <p>SSR 4 – Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali</p> <p>SSR 5 – Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati</p> <p>SSR 7 - Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinate a componenti video-audio.</p> <p>SSR 15 - Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie</p>
KA4 - Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	<p>SSR 4 – Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali</p> <p>SSR 8 - Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile</p> <p>SSR 9 - Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare</p>

	<p>le informazioni da trasferire</p> <p>SSR 10 - Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie</p>
<p>KA5 - Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch</p>	<p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi</p> <p>SSR 4 – Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali</p> <p>SSR 6 – Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo</p> <p>SSR 8 - Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile</p> <p>SSR 9 - Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire</p> <p>SSR 10 - Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie</p>
<p>KA6 - Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento</p>	<p>SSR 6 – Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile</p> <p>SSR 13 - Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità</p> <p>SSR 14 - Capacità pedagogiche</p>
<p>KA7 - Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento</p>	<p>SSR 1 - Capacità di Project management</p> <p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi</p> <p>SSR 3 – Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch</p> <p>SSR 4 – Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali</p> <p>SSR 5 – Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati</p> <p>SSR 6 – Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di</p>

	<p>miglioramento osservate nel tempo</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile</p> <p>SSR 13 - Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità</p> <p>SSR 14 - Capacità pedagogiche</p>
KA8 - Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	<p>SSR 1 - Capacità di Project management</p> <p>SSR 6 – Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile</p> <p>SSR 14 - Capacità pedagogiche</p>
KA9 - Redazione valutazione finale degli studenti	<p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi</p> <p>SSR 6 – Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo</p> <p>SSR 10 - Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile</p>
KA10 - Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	<p>SSR 1 - Capacità di Project management</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile</p> <p>SSR 13 - Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità</p> <p>SSR 14 - Capacità pedagogiche</p>

3.1.4 Matrice delle competenze trasversali richieste ed associate alle performance delle attività chiave

Attività Chiave	Competenze Trasversali associate
KA1 - Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	<p>TSR 1 - Lavoro in gruppo/collaborazione</p> <p>TSR 3 - Problem solving e team working</p> <p>TSR 5 - Orientamento all'utente</p> <p>TSR 6 - Resistenza allo Stress</p> <p>TSR 8 - Abilità nel lavorare in maniera autonoma</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento</p>
KA2 - Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	<p>TSR 4 - Abilità nel motivare e stimolare gli utenti</p> <p>TSR 5 - Orientamento all'utente</p> <p>TSR 7 - Empatia ed ascolto attivo</p>
KA3 - Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	<p>TSR 5 - Orientamento all'utente</p> <p>TSR 8 - Abilità nel lavorare in maniera autonoma</p> <p>TSR 10 - Innovatività/Creatività</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento</p>
KA4 - Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	<p>TSR 2 - Flessibilità e Adattabilità</p> <p>TSR 10 - Innovatività/Creatività</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento</p>
KA5 - Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	<p>TSR 2 - Flessibilità e Adattabilità</p> <p>TSR 6 - Resistenza allo Stress</p> <p>TSR 8 - Abilità nel lavorare in maniera autonoma</p> <p>TSR 10 - Innovatività/Creatività</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi</p>

	dell'apprendimento
KA6 - Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	<p>TSR 4 - Abilità nel motivare e stimolare gli utenti</p> <p>TSR 5 - Orientamento all'utente</p> <p>TSR 7 - Empatia ed ascolto attivo</p> <p>TSR 9 - Capacità di infondere fiducia/affidabilità</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento</p>
KA7 - Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	<p>TSR 1 - Lavoro in gruppo/collaborazione</p> <p>TSR 2 - Flessibilità e Adattabilità</p> <p>TSR 3 - Problem solving e team working</p> <p>TSR 5 - Orientamento all'utente</p> <p>TSR 6 - Resistenza allo Stress</p> <p>TSR 7 - Empatia ed ascolto attivo</p> <p>TSR 10 - Innovatività/Creatività</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale</p>
KA8 - Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	<p>TSR 4 - Abilità nel motivare e stimolare gli utenti</p> <p>TSR 6 - Resistenza allo Stress</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale</p>
KA9 - Redazione valutazione finale degli studenti	<p>TSR 5 - Orientamento all'utente</p> <p>TSR 9 - Capacità di infondere fiducia/affidabilità</p>
KA10 - Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers	<p>TSR 3 - Problem solving e team working</p> <p>TSR 6 - Resistenza allo Stress</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento</p>

4 CONCLUSIONI

4.1 Descrizione della Matrice di Analisi Finale

A questo punto, possiamo creare la Matrice Finale, considerando:

- Le diverse tipologie di attività chiave individuate (poco considerate, moderatamente considerate e fortemente considerate)
- Il peso di ogni attività chiave
- Il peso di ogni conoscenza richiesta per ogni attività chiave
- Il peso di ogni competenza specifica richiesta per ogni attività chiave
- Il peso di ogni competenza trasversale richiesta per ogni attività chiave

Quindi, possiamo creare la Matrice finale, in base al seguente format:

UNITA'	ANALISI CATEGORIA	Attività Chiave	Media WpKA	COMPETENZE SPECIFICHE (SK) (associate)	CONOSCENZE (K) (associate)	COMPETENZE TRASVERSALI (TS) (associate)
UNITA' 1	<i>Attività chiave (KA) fortemente considerate</i>	KA 1	SK 7	K 7	TK 3
		KA 5	SK 9	K 9	TK 4
		KA n	SK n	K 11	TK n
			Somma			
	<i>Attività chiave (KA) moderatamente considerate</i>	KA 3	SK 2	K 2	TK 2
		KA 6	SK 5	K 5	TK 7
		KA n	SK n	K 13	TK n
			Somma			
	<i>Attività chiave (KA) poco considerate</i>	KA 4	SK 1	K 1	TK 4
		KA 11	SK 17	K 17	TK 11
		Somma				
		Somma del cluster				
Informazioni aggiuntive	PESO RELATIVO DELL'UNITA' RISPETTO AL PESO TOTALE DELLA FORMAZIONE		XX,XX %			

La casella arancione tratteggiata a sinistra nella matrice campione mostra la media dei punti WpKA, già fornita nella prima parte di questo report.

4.2 Profilo di competenze dell'Esperto VET IN.HAPTIC

In base alle matrici descritte nei paragrafi precedenti, siamo ora in grado di creare **4 gruppi di attività/unità chiave** che rappresentano le principali fasi di attività che coinvolgono un insegnante di IFP che lavora con studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

Fase di Attività/ Unità	Attività chiave associate	WpKA
1 – Pianificazione del processo di insegnamento In.Aptico nell'IFP	KA 4 - Selezione degli strumenti e dei dispositivi necessari per l'insegnamento in base all'esperienza tattile combinata con componenti video-audio e tattili	17,16
	KA 2 - Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	16,89
	KA 1 - Definizione del programma di studi e del percorso educativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	16,61
PESO RELATIVO DELLA FASE/UNITA' 1 SUL PESO TOTALE DEL PROFILO		50,66
2 – Implementazione del processo di insegnamento In.Aptico nell'IFP	KA 3 - Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi)	18,65

	<p>basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)</p> <p>KA 5 - Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch</p> <p>KA 7 - Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento</p>	<p>17,25</p> <p>15,63</p>
PESO RELATIVO DELLA FASE/UNITA' 2 SUL PESO TOTALE DEL PROFILO		51,53
3 – Valutazione del processo di insegnamento In.Aptico nell'IFP	<p>KA 8 – Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti</p> <p>KA 9 - Redazione valutazione finale degli studenti</p>	<p>17,18</p> <p>15,46</p>
PESO RELATIVO DELLA FASE/UNITA' 3 SUL PESO TOTALE DEL PROFILO		32,64
4 – Involvement of students, parents and caregivers in In.Haptic VET Teaching process Coinvolgimento di studenti, genitori e caregiver nel processo di insegnamento In.Aptico nell'IFP	<p>KA 6 - Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento</p> <p>KA 10 - Informazione e coinvolgimento dei genitori</p>	<p>17,12</p> <p>17,11</p>

	e dei caregivers	
PESO RELATIVO DELLA FASE/UNITA' 4 SUL PESO TOTALE DEL PROFILO		34,23
TOTALE WpKA		169,06

Per comprendere meglio le successive operazioni da compiere, forniamo un esempio della procedura proposta per realizzare tale corrispondenza che sarà calcolata con una semplice formula.

PESO RELATIVO DELL'UNITA'

Total WpKA = 169,06

Totale WpKA Unità 1= $(50,66 * 100) / 169,06 = 29,96\%$

Totale WpKA Unità 2= $(51,53 * 100) / 169,06 = 30,48\%$

Totale WpKA Unità 3= $(32,64 * 100) / 169,06 = 19,31\%$

Totale WpKA Unità 4= $(34,23 * 100) / 169,06 = 20,25\%$

Se consideriamo per il corso di e-learning 30 ore, possiamo ipotizzare la seguente struttura dei moduli:

Unità 1 / Modulo 1 = 30 ore x 29,96% = 8,99 (9 ore)

Unità 2 / Modulo 2 = 30 ore x 30,48% = 9,14 (9 ore)

Unità 3 / Modulo 3 = 30 ore x 19,31% = 5,79 (6 ore)

Unità 4 / Modulo 4 = 30 ore x 20,25% = 6,07 (6 ore)

Per trasformare le Fasi di Attività individuate in Unità di Apprendimento, ora dobbiamo solo collegare a tutte le Attività Chiave di ogni Fase, le Conoscenze, le Competenze Specifiche e Trasversali associate.

Pertanto, nella tabella seguente è riportata la panoramica completa del programma di formazione per l'Esperto VET IN.Haptic.

UNITA'	CATEGORIA DI ANALISI	ATTIVITA' CHIAVE	WpKA	Conoscenze associate – punti WpKnR	Competenze specifiche associate - punti WpSSR	Competenze trasversali associate - punti WpTSR
1 – Pianificazione del processo di insegnamento In.Aptico nell'IFP	Attività chiave fortemente considerate	Nessuna	/	/	/	/
	Attività chiave considerate moderatamente	KA 4 - Selezione degli strumenti e dei dispositivi necessari per l'insegnamento in base all'esperienza tattile combinata con componenti video-audio e tattili	17,16	KnR 12 - Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple – 17,48 KnR 11 – Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android – 16,65 KnR 9 - Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple– 16,54 KnR 8 - Conoscenza degli	SSR 9 - Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire – 17,58 SSR 4 – Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali – 17,10 SSR 8 - Capacità di	TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento – 18,14 TSR 10 - Innovatività/Creatività – 17,45 TSR 2 - Flessibilità e Adattabilità – 16,11

				attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android– 14,73	utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile – 15,87 SSR 10 - Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie – 15,60	
		KA2 - Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	16,89	KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche – 18,15 KnR 1 - Conoscenza del concetto di disabilità visiva, degli aspetti psicologici generali delle persone con disabilità visiva, del linguaggio e degli strumenti per i non vedenti, dell'ipovisione. – 16,58	SSR 14 - Capacità pedagogiche – 17,19 SSR 12 - Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio – 16,32 SSR 1 - Capacità di Project management – 14,63 SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi – 13,43	TSR 7 - Empatia ed ascolto attivo – 17,37 TSR 5 - Orientamento all'utente – 17,08 TSR 4 - Abilità nel motivare e stimolare gli utenti – 17,05

				<p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali – 13,20</p>		
		<p>KA1 - Definizione del programma di studi e del percorso educativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni</p>	16,61	<p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche – 18,15</p> <p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili</p>	<p>SSR 14 - Capacità pedagogiche – 17,19</p> <p>SSR 12 - Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio – 16,32</p> <p>SSR 1 - Capacità di Project management – 14,63</p> <p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi – 13,43</p>	<p>TSR 6 - Resistenza allo Stress – 18,23</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento – 18,14</p> <p>TSR 1 - Lavoro in gruppo/collaborazione – 17,29</p> <p>TSR 3 - Problem solving e team working – 17,08</p> <p>TSR 5 - Orientamento</p>



				<p>(tecnologie Aptiche) – 17,18</p> <p>KnR 1 - Conoscenza del concetto di disabilità visiva, degli aspetti psicologici generali delle persone con disabilità visiva, del linguaggio e degli strumenti per i non vedenti, dell'ipovisione – 16,58</p> <p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionalis – 13,20</p>		<p>all'utente – 17,08</p> <p>TSR 8 - Abilità nel lavorare in maniera autonoma – 13,82</p>
Attività chiave poco considerate	Nessuna	/	/	/	/	

Informazioni aggiuntive	Somma delle WpKAs maggiori =	0				
	Somma delle WpKAs moderate =	50,66				
	Somma delle WpKAs inferiori =	0				
	PESO RELATIVO DELLA FASE SUL PESO TOTALE DEL PROFILO					29,96%
UNITA'	CATEGORIA DI ANALISI	ATTIVITA' CHIAVE	WpKA	Conoscenze associate – punti WpKnR	Competenze specifiche associate - punti WpSSR	Competenze trasversali associate - punti WpTSR
2 – Implementazione del processo di insegnamento aptico nell' IFP	Attività chiave fortemente considerate	KA 3 - Progettazione didattico-metodologica: preparazione di lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili combinate con componenti video-audio	18,65	KnR 13 – Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti – 18,56 KnR 14 – Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale – 17,48 KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche) – 17,38	SSR 7 - Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili combinate con componenti video-audio – 19,01 SSR 3 – Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e	TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento – 18,14 TSR 10 - Innovatività/Creatività – 17,45 TSR 5 - Orientamento all'utente – 17,08 TSR 8 - Abilità nel lavorare in maniera autonoma –

			<p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) – 17,18</p> <p>KnR 5 - Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinati a componenti video-audio – 17,15</p> <p>KnR 10 - Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione – 16,54</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali – 13,20</p> <p>KnR 3 - Knowledge of of</p>	<p>touch – 17,48</p> <p>SSR 4 – Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali – 17,10</p> <p>SSR 5 – Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati – 16,91</p> <p>SSR 10 - Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie – 15,60</p> <p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi – 13,43</p>	13,82
--	--	--	--	---	-------

				the main computer vocabulary – 11,65		
Attività chiave considerate moderatamente	KA5 – Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	17,25	<p>KnR 13 – Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti – 18,56</p> <p>KnR 14 – Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell’input vocale – 17,48</p> <p>KnR 7 - Conoscenza di un’applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) – 17,18</p> <p>KnR 11 – Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android – 16,70</p> <p>KnR 12 - Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple – 16,65</p>	<p>SSR 6 – Capacità di analizzare l’interazione con gli scenari formativi realizzati dall’utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo– 18,42</p> <p>SSR 9 - Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire – 17,58</p> <p>SSR 4 – Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali – 17,10</p>	<p>TSR 6 - Resistenza allo Stress – 18,23</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell’apprendimento – 18,14</p> <p>TSR 10 - Innovatività/Creatività – 17,45</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale – 16,69</p> <p>TSR 2 - Flessibilità e Adattabilità – 16,11</p> <p>TSR 8 - Abilità nel lavorare in maniera autonoma – 13,82</p>	

			<p>KnR 10 - Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione – 16,54</p> <p>KnR 8 - Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android– 14,89</p> <p>KnR 9 - Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple– 14,73</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali – 13,20</p>	<p>SSR 8 - Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile – 15,87</p> <p>SSR 10 - Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie – 15,60</p> <p>SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi – 13,43</p>	
	<p>KA7 - Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento</p>	15,63	<p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche – 18,15</p>	<p>SSR 6 – Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo– 18,42</p> <p>SSR 3 – Capacità di creare, visualizzare e gestire</p>	<p>TSR 6 - Resistenza allo Stress – 18,23</p> <p>TSR 10 - Innovatività/Creatività – 17,45</p> <p>TSR 7 - Empatia ed ascolto attivo – 17,37</p> <p>TSR 1 - Lavoro in gruppo/collaborazione –</p>

			<p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche) – 17,38</p> <p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) – 17,18</p> <p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali – 13,20</p>	<p>contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch – 17,48</p> <p>SSR 14 - Capacità pedagogiche – 17,19</p> <p>SSR 4 – Capacità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali – 17,10</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile – 17,01</p> <p>SSR 5 – Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti</p>	<p>17,29</p> <p>TSR 3 - Problem solving e team working – 17,08</p> <p>TSR 5 - Orientamento all'utente – 17,08</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale – 16,69</p> <p>TSR 2 - Flessibilità e Adattabilità – 16,11</p>
--	--	--	---	--	--

					utilizzati – 16,91 SSR 13 - Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità – 16,82 SSR 1 - Capacità di Project management - 14,63 SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi – 13,43	
	Attività chiave poco considerate	Nessuna	/	/	/	/
informazioni aggiuntive	Somma delle WpKAs maggiori =	18,65				
	Somma delle WpKAs moderate =	32,88				
	Somma delle WpKAs inferiori =	0				
	PESO RELATIVO DELLA FASE SUL PESO TOTALE DEL PROFILO					30,48%

UNITA'	CATEGORIA DI ANALISI	ATTIVITA' CHIAVE	WpKA	Conoscenze associate – punti WpKnR	Competenze specifiche associate - punti WpSSR	Competenze trasversali associate - punti WpTSR
3 – Valutazione del processo di insegnamento aptico nell' IFP	Attività chiave fortemente considerate	Nessuna	/	/	/	/
	Attività chiave considerate moderatamente	KA8 - Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti	17,18	<p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche – 18,15</p> <p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche) – 17,38</p> <p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado</p>	<p>SSR 6 – Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo– 18,42</p> <p>SSR 14 - Capacità pedagogiche – 17,19</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile – 17,01</p> <p>SSR 1 - Capacità di Project management – 14,63</p>	<p>TSR 6 - Resistenza allo Stress – 18,23</p> <p>TSR 4 - Abilità nel motivare e stimolare gli utenti – 17,05</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale – 16,69</p>

				<p>di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) – 17,18</p> <p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali – 13,20</p>		
		<p>KA9 - Redazione valutazione finale degli studenti</p>	15,46	<p>KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all’istruzione e alla formazione: ruoli che l’aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche – 18,15</p> <p>KnR 6 - Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili</p>	<p>SSR 6 – Capacità di analizzare l’interazione con gli scenari formativi realizzati dall’utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo– 18,42</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un’interazione tattile – 17,01</p> <p>SSR 10 - Competenze ICT e tutte le nuove</p>	<p>TSR 5 - Orientamento all’utente – 17,08</p> <p>TSR 9 - Capacità di infondere fiducia/affidabilità – 16,65</p>

				(tecnologie Aptiche) – 17,38 KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) – 17,18 KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica – 13,22 KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali – 13,20	tecnologie – 15,60 SSR 2 - Capacità di ricerca di informazioni e di analisi – 13,43	
	Attività chiave poco considerate	Nessuna	/	/	/	/
Informazioni aggiuntive	Somma delle WpKAs maggiori =	0				
	Somma delle WpKAs moderate	32,64				

=		
Somma delle WpKAs inferiori =	0	
PESO RELATIVO DELLA FASE SUL PESO TOTALE DEL PROFILO		19,31%

UNITA'	CATEGORIA DI ANALISI	ATTIVITA' CHIAVE	WpKA	Conoscenze associate – punti WpKnR	Competenze specifiche associate - punti WpSSR	Competenze trasversali associate - punti WpTSR
4 – Coinvolgimento di studenti, genitori e caregiver nel processo di insegnamento apticonell'IFP	Attività chiave fortemente considerate	Nessuna	/	/	/	/
	Attività chiave considerate moderatamente	KA6 - Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	17,12	KnR 4 - Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche – 18,15 KnR 1 - Conoscenza del concetto di disabilità visiva,	SSR 6 – Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo– 18,42 SSR 14 - Capacità pedagogiche – 17,19 SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione	TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento – 18,14 TSR 7 - Empatia ed ascolto attivo – 17,37 TSR 5 - Orientamento all'utente – 17,08 TSR 4 - Abilità nel motivare



				<p>degli aspetti psicologici generali delle persone con disabilità visiva, del linguaggio e degli strumenti per i non vedenti, dell'ipovisione – 16,58</p> <p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali – 13,20</p>	<p>tattile – 17,01</p> <p>SSR 13 - Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità – 16,82</p>	<p>e stimolare gli utenti – 17,05</p> <p>TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale – 16,69</p> <p>TSR 9 - Capacità di infondere fiducia/affidabilità – 16,65</p>
	<p>KA10 - Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers</p>	<p>17,11</p>	<p>KnR 7 - Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) – 17,18</p> <p>KnR 2 - Conoscenza della normativa europea e</p>	<p>SSR 14 - Capacità pedagogiche – 17,19</p> <p>SSR 11 - Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile – 17,01</p> <p>SSR 13 - Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una</p>	<p>TSR 6 - Resistenza allo Stress – 18,23</p> <p>TSR 12 - Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento – 18,14</p> <p>TSR 3 - Problem solving e</p>	



				nazionale in materia di inclusione scolastica – 13,22 KnR 15 - Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali – 13,20	comunità – 16,82 SSR 1 - Capacità di Project management – 14,63	team working – 17,08 TSR 11 - Capacità di comunicazione verbale e non verbale – 16,69
	Attività chiave poco considerate	Nessuna	/	/	/	/
informazioni aggiuntive	Somma delle WpKAs maggiori =	0				
	Somma delle WpKAs moderate =	34,23				
	Somma delle WpKAs inferiori =	0				
	PESO RELATIVO DELLA FASE SUL PESO TOTALE DEL PROFILO					

5 ALLEGATO N. A: QUESTIONARIO

QUESTIONARIO DELLA POSIZIONE LAVORATIVA
DELL'ESPERTO APTICO NELLA FORMAZIONE PROFESSIONALE
ALLEGATO A

PROJECT NUMBER 2021-1-PL01-KA220-VET-000033182



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



QUESTIONARIO DI ANALISI DELLA POSIZIONE LAVORATIVA DELL'ESPERTO APTICO NELLA FORMAZIONE PROFESSIONALE

Istruzioni

Lo scopo di questo questionario è quello di raccogliere informazioni su una posizione lavorativa e le sue competenze, attività e requisiti educativi/di esperienza dei formatori/insegnanti IFP che utilizzano modelli pedagogici e strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento.

Le risposte devono rappresentare accuratamente il modo in cui la posizione lavorativa viene svolta attualmente.

Si prega di prestare attenzione a compilare correttamente il seguente questionario.

1. Sii obiettivo e preciso nelle tue risposte. Considera le tue normali responsabilità e attività quotidiane.
2. Descrivi la posizione lavorativa quotidiana così come viene svolta oggi, non come potrebbe essere in futuro o come pensi che dovrebbe essere.
3. Tutte le domande devono essere risolte completamente. Una spiegazione deve accompagnare qualsiasi domanda ritenuta non applicabile.

ANALISI DELLA POSIZIONE LAVORATIVA E DEL FABBISOGNO FORMATIVO DELL'ESPERTO APTICO NELLA FORMAZIONE PROFESSIONALE

Posizione lavorativa del professionista

1. Posizione attuale del docente/insegnante:
2. Titolo di Studio: a) Licenza Media b) Diploma Scuola Media Superiore c) Laurea di I Livello d) Laurea Specialistica/Vecchio Ordinamento e) Altro (Specificare) _____
3. Indicare da quanto tempo lavora con studenti con disabilità sensoriali o disturbi dell'apprendimento:
4. Indicare quante ore a settimana lavora con gli studenti?
5. Hai ricevuto una formazione rilevante nel campo dei modelli pedagogici e delle strategie di apprendimento cognitivo basate su esperienze tattili per studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento? (SI/NO) Se si, a che tipo di percorsi formativi ha partecipato? _____

Attività Chiave necessarie

Analizzate le attività chiave necessarie **per l'UTILIZZO DEI MODELLI PEDAGOGICI E STRATEGIE DI APPRENDIMENTO COGNITIVO BASATE SU ESPERIENZE TATTILI** elencate di seguito, sulla base della vostra attività professionale.

1. Indicate l'importanza e la difficoltà percepita per ciascuna attività di seguito elencata, su una scala da 1 a 5, (1 è il più basso livello di importanza o difficoltà e 5 è il livello più alto)

Esempio:

#	<u>Esempi di attività richieste</u>	<u>Livello di Importanza associato (da 1 a 5)</u>	<u>Livello di Difficoltà associato (1 a 5)</u>
1	Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni	4	3
2	Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento	5	5
3	Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)	3	4
4	Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio	0	0
5	Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch	5	2
6	Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento	5	2
7	Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento	5	3

In merito alle Attività-Chiave elencate di seguito, completate la tabella sulla base di come classificate le vostre attività; l'importanza, nonché il livello di difficoltà associati (1 è il livello più basso di importanza o difficoltà e 5 è il livello più alto)

#	<u>Attività richieste</u>	<u>Livello di Importanza associato (da 1 a 5)</u>	<u>Livello di Difficoltà associato (1 a 5)</u>
1.	Definizione del piano di studi e del percorso/progetto formativo degli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento: analisi dei bisogni		
2.	Definizione degli obiettivi da raggiungere per gli studenti con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento		
3.	Progettazione didattico-metodologica: preparazione delle lezioni e relative esercitazioni/attività (contenuti/materiali formativi) basate su esperienze tattili, abbinate a componenti video-audio (ASMR)		
4.	Selezione di strumenti e dispositivi digitali necessari alla didattica basata su esperienze tattili abbinate a componenti video-audio		
5.	Trasferimento di know-how agli studenti per il corretto utilizzo di strumenti didattici basati su componenti video-audio e touch		

6.	Coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento		
7.	Organizzazione e realizzazione di attività e percorsi mirati, gestione della progressione dell'apprendimento		
8.	Monitoraggio, verifica e valutazione dei risultati conseguiti dagli studenti		
9.	Redazione valutazione finale degli studenti		
10.	Informazione e coinvolgimento dei genitori e dei caregivers		
11.	Altro (Specificare) _____		

Conoscenze

Analizzate le **conoscenze** che utilizzate per svolgere le vostre attività chiave. In corrispondenza delle diverse tipologie di conoscenze elencate di seguito, indicate i livelli di importanza e di difficoltà attribuiti ed il livello di fabbisogno formativo (1 è il livello più basso di importanza, difficoltà o bisogno di formazione e 5 è il livello più alto)

#	<u>Conoscenze Richieste</u>	<u>Livello di Importanza associato (da 1 a 5)</u>	<u>Livello di Difficoltà associato (1 a 5)</u>	<u>Livello di Bisogno di formazione associato (1 a 5))</u>
1.	Conoscenza del concetto di disabilità visiva, aspetti psicologici generali del non vedente, linguaggio e strumenti per non vedenti, ipovedenti.			
2.	Conoscenza della normativa europea e nazionale in materia di inclusione scolastica			
3.	Conoscenza dei principali vocaboli informatici			
4.	Conoscenza della tecnologia del tatto, alias Haptics, applicata all'istruzione e alla formazione: ruoli che l'aptica può svolgere in un contesto multisensoriale, approcci per la creazione di contenuti aptici, interazioni aptiche			
5.	Conoscenza dell'accessibilità e delle tecnologie assistive, utilizzo di strumenti e dispositivi basati su esperienze tattili abbinati a componenti video-audio			
6.	Conoscenza delle tecniche per lo sviluppo delle abilità tattili (tecnologie Aptiche)			
7.	Conoscenza di un'applicazione ibrida multiplatforma fruibile da dispositivi mobili, in grado di presentare contenuti informativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto)			
8.	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Android			
9.	Conoscenza degli attuatori vibrazionali/tattili dei dispositivi Apple			
10.	Conoscenza delle interfacce tattili di progettazione con modelli di vibrazione			
11.	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Android			
12.	Conoscenza degli ausili per non vedenti su dispositivi Apple			
13.	Conoscenza dei sistemi di simulazione visiva per i non vedenti			
14.	Conoscenza dei sistemi di sintesi vocale e di riconoscimento dell'input vocale			
15.	Conoscenze conoscitive e di coordinamento, progettuali e gestionali			
ALTRE CONOSCENZE CHE CONSIDERATE RILEVANTI E NON SONO STATE MENZIONATE				
16.				
17.				
18.				

Capacità/abilità Specifiche

Analizzate le **Capacità/Abilità Specifiche** che utilizzate per svolgere le vostre attività chiave. In corrispondenza delle diverse tipologie di conoscenze elencate di seguito, indicate i livelli di importanza e di difficoltà attribuiti ed il livello di fabbisogno formativo (1 è il livello più basso di importanza, difficoltà o bisogno di formazione e 5 è il livello più alto)

#	<u>Capacità/Abilità Specifiche Richieste</u>	<u>Livello di Importanza associato (da 1 a 5)</u>	<u>Livello di Difficoltà associato (1 a 5)</u>	<u>Livello di Bisogno di formazione e associato (1 a 5)</u>
1.	Capacità di Project management			
2.	Capacità di ricerca di informazioni e di analisi			
3.	Capacità di creare, visualizzare e gestire contenuti/materiali formativi considerando componenti video-audio e touch			
4.	Possibilità di utilizzare contenuti video o con interazione 3D, tracce audio, pattern acustico-vibrazionali, ASMR/contenuti audio binaurali			
5.	Capacità di gestire la semantica relativa alla consegna dei contenuti in relazione al tipo di diversa abilità del soggetto e gli indicatori chiave di performance attesi di trasferimento didattico in relazione ai contenuti utilizzati			
6.	Capacità di analizzare l'interazione con gli scenari formativi realizzati dall'utente e le relative tendenze di miglioramento osservate nel tempo			
7.	Capacità di creare e gestire contenuti formativi tenendo conto dei 3 sensi (vista-udito-tatto) utilizzando esperienze tattili abbinata a componenti video-audio.			
8.	Capacità di utilizzare PC/tablet/smartphone per insegnamento/formazione tattile			
9.	Capacità di utilizzare modelli vibrazionali per codificare le informazioni da trasferire			
10.	Competenze ICT e tutte le nuove tecnologie			
11.	Capacità di valutare il feedback degli utenti da un'interazione tattile			
12.	Capacità di definire l'esperienza dell'utente utilizzando l'interazione tattile e audio			
13.	Capacità di condividere esperienze tattili e lezioni in una comunità			
14.	Capacità pedagogiche			
OTHERS SPECIFIC SKILLS THAT YOU CONSIDER RELEVANT AND WAS NOT MENTIONED				
15.				
16.				
17.				

Competenze Trasversali (Attitudini e Comportamenti)

Descrivete le **Competenze Trasversali** che utilizzate per svolgere le vostre attività chiave. In corrispondenza delle diverse tipologie di conoscenze elencate di seguito, indicate i livelli di importanza e di difficoltà attribuiti ed il livello di fabbisogno formativo (1 è il livello più basso di importanza, difficoltà o bisogno di formazione e 5 è il livello più alto)

#	<u>Competenze Trasversali Richieste</u>	<u>Livello di Importanz a associato (da 1 a 5)</u>	<u>Livello di Difficoltà associato (1 a 5)</u>	<u>Livello di Bisogno di formazione associato (1 a 5)</u>
1.	Lavoro in gruppo/collaborazione			
2.	Flessibilità e Adattabilità			
3.	Problem solving e team working			
4.	Abilità nel motivare e stimolare gli utenti			

5.	Orientamento all'utente			
6.	Resistenza allo Stress			
7.	Empatia ed ascolto attivo			
8.	Abilità nel lavorare in maniera autonoma			
9.	Capacità di infondere fiducia/affidabilità			
10.	Innovatività/Creatività			
11.	Capacità di comunicazione verbale e non verbale			
12.	Capacità di costruire, gestire e sostenere relazioni soggetti in formazione con disabilità sensoriali e disturbi dell'apprendimento			
ALTRE COMPETENZE TRASVERSALI CHE CONSIDERATE RILEVANTI E NON SONO STATE MENZIONATE				
13.				
14.				
15.				

Attrezzature, strumenti e materiali utilizzati nel lavoro quotidiano

Elencate di seguito le attrezzature, gli strumenti e i materiali che utilizzate per svolgere le vostre attività

#	Tipo	SI	NO
1.1	Internet		
1.2	PC, tablet o smartphone		
1.3	Occhiali per simulare l'utente ipovedente		
1.4	Interfaccia per registrare e tenere traccia del feedback degli utenti		
1.5	Piattaforma/App per la consegna di lezioni e contenuti che soddisfano i requisiti di sicurezza		
1.6	Altro (Specificare) _____		
1.7			
1.8			
1.9			
1.10			

Prodotti e Risultati Associati alle vostre Attività-Chiave

Elencare di seguito i Prodotti e I Risultati associati alle vostre attività-chiave con gli studenti:

#	Tipo di prodotto/risultato tangibile	SI	NO
1.1	Slide e Guida all'uso		
1.2	Lezioni Video/audio		
1.3	Piattaforma di condivisione contenuti/lezioni		
1.4	Rapporto di valutazione di studenti e insegnanti/formatori basato sui feedback sul corso		
1.5	Altro (Specificare) _____		
1.6			
1.7			
1.8			
1.9			
1.10			

Supervision organizzativa

Ha un supervisore/responsabile? (Si/No)



INH@PTIC
VET

<https://inhapticvet.eu>