



PAQUETE DE TRABAJO 03 DISEÑO EXPERIENCIAL DE MATERIALES Y ACTIVIDADES DE FORMACION

3. EVALUAR MIS COMPETENCIAS Y EXPECTATIVAS EN EL CONSUMO COLABORATIVO. AUTOEVALUACION

INDICE	
PRESENTACION	p.3
AGENDA	p.5
PLANIFICACIÓN DEL CURSO DE FORMACIÓN	p.6
ACTIVIDAD DE FORMACION EXPERIENCIAL 1. INTRODUCCION	p.7
FORMACION PRESENCIAL. DIRECTRICES, DURACION Y HERRAMIENTAS	p.7
MATERIALES DE FORMACION (I.O.2)	p.10

PRESENTACION

El presente documento forma parte del proyecto ERASMUS+ COL-SUMERS. Sus contenidos están basados en los resultados del Paquete de Trabajo la 1 (Co-creación de la metodología de formación y se han desarrollado en colaboración con el paquete de trabajo I.O.2 (materiales de formación).

El Paquete de Trabajo 3 será el resultado final de las siguientes actividades:

- O3-A1. Diseño experiencial de materiales y actividades de formación
- O3-A2. Formación de formadores para el uso de los materiales
- O3-A3. Traducción de los documentos al idioma local.

El proyecto COL – SUMERS tiene el objetivo principal de aumentar las competencias (actitudes, habilidades, conocimientos) de las personas mayores (60 años de edad) sobre cómo explotar el consumo colaborativo (CC) a través de un programa de capacitación innovador.

El curso COLSUMERS se estructura de acuerdo con los siguientes principios

1. La duración del curso es de 30 horas, de las cuales:
 - 11 horas corresponden a sesiones presenciales,
 - 11 horas corresponden a sesiones on-line
 - 8 horas dedicadas al COL-SUMERS LAB
- La metodología será activa, participativa y adaptada a las necesidades de las personas mayores. Se llevará a cabo en diferentes talleres e incluirá:
 - a. Sesiones presenciales.
 - b. Sesiones on-line .
 - c. Actividades prácticas y experienciales que se implementarán en escenarios reales.
 - e. Enfoque práctico con casos de estudio, vídeos, seminarios de expertos y lecturas complementarias.
- Se desarrollará una plataforma de e-Training con el propósito de:
 - a. Asignación de los diferentes materiales y recursos de capacitación.
 - b. Co-working virtual.

Estas directrices deben aplicarse de manera flexible en la práctica. Los formadores deben preparar cada sesión de acuerdo con las necesidades específicas de los alumnos, siempre teniendo en cuenta los objetivos del programa.

Diferencia entre el paquete de trabajo 2 (I.O2Materiales de Formación) y el paquete de trabajo 3 (I.O.3-DETA)

I.O2	I.O3
Materiales de formación	Metodología formativa / Actividades
Contenido	Estructura de las sesiones formativas
Texto	Modelos

En el paquete de trabajo O3 se crea la estructura, los modelos y la estructura del programa formativo mientras que el paquete de trabajo O2 dota del contenido del curso.

Cómo leer este documento.

1. Los DETA están dirigidos a los formadores e incluyen el diseño de las actividades de formación.
2. Los DETAs ofrecen directrices para la implementación de la metodología de formación y facilitan la conducción de las sesiones

Material de Formación y material formadores.

Para facilitar el proceso de aprendizaje del tema se han desarrollado dos paquetes de materiales:

1. Materiales de formación: Materiales para ser utilizados por los asistentes durante las clases. Este material se mostrará y/o entregará a los alumnos durante las clases.
2. Materiales para los formadores: Materiales para ayudar a los formadores a implementar la clase. Este material será utilizado exclusivamente por el profesor.

AGENDA DETA 3

PASO	CONTENIDO	DURACION
SESION 1. PRESENCIAL		
1.1. Sesión de apertura	SESION PRESENTACION <ul style="list-style-type: none"> Objetivos Contenido Planificación 	15 minutos
1.2. Sesión presencial	<ol style="list-style-type: none"> Cuestionario inicial Evaluación de las fortalezas y debilidades en cuanto a competencias a compartir Principales necesidades en términos de apoyo a recibir CC. Principales habilidades digitales para empezar a participar en el consumo colaborativo a través de las TIC. Desarrollo de la Autoevaluación del Consumo Colaborativo 	85 minutos
1.3. Cierre/Revisión	<ul style="list-style-type: none"> e-Formación Plataforma de Trabajo Presentación de sesión de formación en línea. 	20 minutos

PLANIFICACIÓN

	F2F / ONLINE	PARTICIPANTES	DURACION	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6
1. Introducción a CC: Impactos económicos, sociales y de sostenibilidad	F2F	TODOS	1h.						
	ONLINE	TODOS	1h.						
2.-Impacto del consumo colaborativo en la sostenibilidad(medio ambiente, sociedad y economia).	F2F	TODOS	1h						
	ONLINE	TODOS	1h						
3. Evaluar mis competencias y expectativas en CC, Autoevaluación	F2F	TODOS	2h.						
4. Consumo colaborativo en el ámbito del bienestar (salud y emocional)	F2F	TODOS	2h.						
	ONLINE	TODOS	2h.						
5. Consumo colaborativo para reducir los desechos (incluidos los alimentos) y promover el reciclaje y la reutilización	F2F	TODOS	2h.						
	ONLINE	TODOS	2h.						
6.Consumo colaborativo en el ámbito de la energia y consumo de agua.	F2F	TODOS	1H						
	ONLINE	TODOS	1H						
7. Consumo colaborativo en el ámbito de la movilidad	F2F	TODOS	2h.						
	ONLINE	TODOS	2h.						
8. Consumo colaborativo para compartir bienes esenciales (ropa, hogar...)	F2F	TODOS	2h.						
	ONLINE	TODOS	2h.						
9. COL-SUMERS LAB	F2F / ONLINE	TODOS	8 h.						



Paso	DISEÑO EXPERIENCIAL DE ACTIVIDADES DE FORMACION (DETA) 3. EVALUACIÓN DE MIS COMPETENCIAS Y EXPECTATIVAS EN EL CONSUMO COLABORATIVO, AUTOEVALUACION
0	<p>- La duración de esta DETA se estima en 2 horas contiguas a la sesión presencial de DETA 1.</p> <p>- No olvides tener la lista de asistencia lista.</p> <p>- No te olvides de tomar fotos y si es posible grabar algún vídeo de las actividades.</p> <p>-Las pausas de café no están incluidas en la duración. El descanso del café debe tardar aproximadamente 30 minutos.</p>
0.1	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar las fortalezas y debilidades de los alumnos en cuanto a las competencias de los alumnos a compartir con el Consumo Colaborativo (CC) • Para evaluar la expectativa, lo que puede obtener/ofrecer a través de CC para cubrirlos realmente • Identificar las principales necesidades de los alumnos en términos de recibir apoyo. • Evaluar las fortalezas y debilidades de las habilidades transversales • Construir un perfil de autoevaluación tanto para las personas como para las comunidades en términos de Consumo Colaborativo (CC) • Desarrollo de habilidades digitales básicas. <p>Participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personas Mayores (≥ 60 años) <p>Contenidos Formativos: TEMA 2. EVALUACION DE MIS COMPETENCIAS Y EXPECTATIVAS EN CC, AUTOEVALUACION.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de las fortalezas y debilidades en cuanto a competencias a compartir. • Principales necesidades en términos de recibir apoyo en el CC. • Principales habilidades digitales para empezar a participar en el Consumo Colaborativo a través de plataformas TIC. • Desarrollo de Autoevaluación del Consumo Colaborativo.
1	SESION PRESENCIAL –DIRECTRICES, DURACION Y HERRAMIENTAS
1.1	<p>Al comienzo de la DETA 1/2 el formador presentara un breve cuestionario que todos los alumnos tendrán que rellenar, disponibles como "<i>Cuestionario Inicial</i>" en la carpeta DETA 1/2. Los documentos se almacenarán hasta el final del programa, donde los alumnos tendrán que rellenar un cuestionario final y se compararán los resultados de ambos.</p> <p>Nota: También hay una opción en línea para ambos cuestionarios para aquellos de ellos que deseen llenarlo en línea.</p> <p>- Duración: 15 minutos</p> <p>- Herramientas: cuestionario inicial y bolígrafo.</p> <p>APERTURA.</p> <p>El instructor explicará que esta siguiente parte de LA DETA 1/2 requiere participación, entrega en mano del impreso en la mesa y se asegurará de que no haya dudas básicas, ya que esto requiere una comprensión de lo que es CC.</p>

	<p>Contenido de Formación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluación de fortalezas y debilidades con respecto a las competencias a compartir CC. 2. Principales necesidades en términos de apoyo a recibir CC. 3. Principales habilidades digitales para empezar a participar en el Consumo Colaborativo a través de plataformas TIC 4. Desarrollo de Autoevaluación en el Consumo Colaborativo. <p>El instructor guiará una discusión entre los aprendices en función de un área diferente cada vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las 4 principales áreas que se explicarán en gran medida en las siguientes DETA son: movilidad, reducción de residuos, reciclaje y reutilización, bienestar y bienes esenciales. • Cada uno de los sectores tendrá una diapositiva (POWER POINT PPT) con algunas imágenes como ayuda visual, pero los ejemplos fuera de ellas también son bienvenidos y alentados. • La duración de la discusión de cada sector (ver "<i>Tres discusiones en uno</i>" a continuación) será, aproximadamente, de 20 minutos. Después de esos minutos, el tema cambiará. Si no hay más comentarios antes de que hayan pasado los 20 minutos, ese tiempo se añadirá a los próximos debates. • También pueden proponer ejemplos fuera de estas áreas y basados en los sectores principales que acaban de ver en DETA 1. • La metodología es muy simple y estática (discusión dirigida por el formador a través del levante de las manos), ya que entendemos que algunos ancianos son reticentes a un enfoque más dinámico. Sin embargo, si este no es el caso para el grupo, puede encontrar una opción más dinámica en la carpeta de DETA 1. <p>1.2 Tres discusiones en una:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La primera discusión será sobre sus necesidades y hábitos en esa área. Las preguntas para motivar esto serán las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué es lo que más consumo en esta área? ¿Estoy de acuerdo con este consumo, o deseo algunos cambios? En caso afirmativo, ¿cuáles? ○ ¿Qué tengo dificultades para consumir y por qué? (aquellos tienen que ser productos o servicios que quieren consumir, no ningún ejemplo de cosas que no pueden consumir) • La segunda discusión será sobre cómo resolver o mejorar cada uno de los ejemplos que dieron a través del uso del Consumo Colaborativo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Si no se les presentan opciones, el formador puede darles algunas pistas. ○ Cada idea será concretada por el formador a través de ejemplos de aplicaciones o iniciativas que puedan utilizar, explicándoles más o menos cómo funcionan y comentando que se explicarán a fondo en futuras sesiones. ○ Para motivar la participación, el formador también puede utilizar algunas preguntas como las siguientes: <i>¿Cómo puede CC ayudarme en esta área? ¿Cómo puedo ahorrar dinero? ¿Cómo puedo producir menos residuos? ¿Cómo puedo sentirme mejor o hacer que los demás se sientan mejor?</i> ○ El formador tiene que tratar de hacerles pensar no sólo en soluciones externas, sino también en cómo pueden ser parte de esa solución, lo que pueden ofrecer (por ejemplo, vender cosas, trabajo voluntario en organizaciones de CC...) 9 • El tercer debate se dará cuenta de las dificultades que plantean y de cómo superarlas.
--	---

1.2	<p>Notas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El formador que guíe esta formación tendrá que tomar notas sobre las dificultades que plantean algunos productos y/o servicios de manera que cada alumno pueda verlo (por ejemplo, pizarra, rotafolio, etc.) • Mientras tanto, los alumnos escribirán opciones interesantes para ellos y a qué sector se refieren utilizando el material necesario. • La alternativa más dinámica requiere alumnos con predisposición y más tiempo. • En algunos ejemplos, sería útil tener videos u otras opciones para mostrar la Aplicación o el concepto. Por ejemplo, los bancos de tiempo pueden entenderse perfectamente a través de este video https://www.youtube.com/watch?v=aB8ifVJ34JU y otras opciones como compartir coche podría explicarse muy brevemente a través de capturas de pantalla, videos cortos, experiencias propias, etc. <p>- Tenga en cuenta que tendrá diferentes perfiles con diferentes niveles de habilidades / conocimientos TIC , tratar de dar ejemplos comprensibles para todo tipo de perfiles.</p> <p>- Tiempo: 85 minutos.</p> <p>- Herramientas: Presentación Diapositivas (Power Point).</p> <p>- Incluido tiempo para preguntas y discusión.</p>
1.3	<p>Conclusión:</p> <p>Habrà tiempo para preguntas y dudas al final de esta fase, pero la conclusión será la de LA DETA 1/2, ya que este punto formará parte de ella.</p>

MATERIALES DE FORMACION (I.O.2)

SESION	MATERIALES
Presencial SESIÓN/online SESION	
1.1. SESION DE APERTURA	Presentación del Curso (Power Point) Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Objetivos • Contenidos • Planificación
1.2. SESION PRESENCIAL/online	Cuestionario inicial Materiales de Formación (Power Point) Contenidos: <ol style="list-style-type: none"> 1.-Evaluación de fortalezas y debilidades en cuanto a competencias a compartir 2.-Principales necesidades en términos de apoyo a recibir CC 3.- Desarrollo de Habilidades Digitales. 4.- Desarrollo de La Evaluación del Consumo Colaborativo.Cuestionarios de evaluación.