



Erasmus+ project: Continuing professional development in digital education for VET

Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e formazione professionale

Curriculum

2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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

Contenuto

Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione professionale	1
Contenuto	2
Introduzione	3
Presentazione di un nuovo insegnante di IFP (post-covid)	4
Istruzione a distanza e istruzione online	6
Finalità del curriculum e descrizione generale	7
Competenze e obiettivi formativi	8
Programma CPD: Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione professionale	8
1. Moduli di formazione	8
2. Lezioni campione	10
3. Guida al programma di formazione CPD	11
Conclusioni	11

Introduzione

Il COVID-19 ha creato molte sfide al di là del settore sanitario. La nostra società deve sviluppare strategie e strumenti per rispondere a tutti i livelli. Uno dei settori più colpiti è quello dell'istruzione, che deve non solo fornire contenuti efficaci, ma anche garantire la sicurezza di insegnanti e studenti. Dalle scuole alle aziende, passando per la formazione professionale e le università, tutti sono alla ricerca di strumenti che possano aiutarli a raggiungere gli obiettivi educativi senza compromettere la qualità dell'istruzione.

Il settore dell'istruzione ha trovato una risposta chiara alla situazione attuale: la transizione verso la digitalizzazione. È importante chiarire che la digitalizzazione e l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione non significano apprendimento a distanza. La digitalizzazione comporta l'applicazione di nuove tecnologie al processo educativo, che era già iniziato prima della pandemia. L'uso di nuove tecnologie come le classi virtuali, Internet in classe, le visite virtuali e la gamification (l'uso di elementi e principi dei giochi per aumentare il coinvolgimento degli studenti) non significa che insegnanti e studenti debbano trovarsi in luoghi diversi.

Fino a poco tempo fa, la presenza della tecnologia digitale in classe era relativamente minima, poiché era vista come un mezzo per migliorare l'apprendimento, ma la situazione attuale sta rapidamente accelerando questo processo, e non senza un notevole sforzo. È stata introdotta e utilizzata per necessità durante la serrata dello scorso semestre e al momento sembra essere l'unica soluzione possibile alle attuali limitazioni.

L'uso delle TIC nell'istruzione non solo facilita il lavoro degli insegnanti, ma aiuta anche gli studenti a sviluppare le proprie competenze. L'interazione con i sistemi digitali facilita l'apprendimento del loro utilizzo e rende più facile muoversi in un mondo sempre più tecnologico. La crisi attuale non è una sfida ma un'opportunità. Il crollo dell'istruzione tradizionale significa che abbiamo finalmente l'opportunità di abbracciare le TIC e di sfruttarle al meglio.

Le tecnologie che possono essere applicate non si limitano a quelle che già conosciamo e utilizziamo. La maggior parte di noi conosce le aule virtuali e le videoconferenze, ma ce ne sono molte altre. È possibile creare strumenti come quiz in cui gli studenti competono per rispondere alle domande e vedere i risultati degli altri, presentazioni interattive o visite virtuali. Gli strumenti e i loro usi sono infiniti.

Questo curriculum è uno dei diversi risultati del progetto Erasmus+ **denominato "Continuing professional development in VET"** ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare questa difficile situazione nell'IFP.

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

ProEduca z.s., Repubblica Ceca

Archivio della Memoria, Italia

Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educationale, Romania

Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia

CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna

TUS Midwest, Irlanda

Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Introduzione di un nuovo insegnante di IFP (post-covid)

Ci siamo chiesti: Come gli insegnanti di oggi percepiscono il loro ruolo? (dal rapporto IO1)

Noi insegnanti eravamo soliti pensare che una grande aula piena di studenti impegnati fosse l'unico luogo in cui potevamo essere nel nostro "elemento" di insegnanti. Ci piaceva essere oratori entusiasti che trasmettevano le informazioni nel modo in cui volevamo, cioè in modo coinvolgente. Facevamo domande e stimolavamo la discussione, ma ripensandoci ci siamo resi conto che eravamo noi a parlare per la maggior parte. Parlavamo perché dovevamo discutere determinati argomenti in ogni lezione. Nei piani delle lezioni, abbiamo dato priorità ai contenuti che dovevamo trasmettere, quindi avevamo la grande responsabilità di utilizzare il tempo della lezione per trasmettere determinate informazioni agli studenti. Eravamo insegnanti di classe e volevamo assicurarci di guidare efficacemente gli studenti verso la conoscenza.

Quando abbiamo iniziato a insegnare online, le classi virtuali ci hanno dato una prospettiva diversa sul nostro ruolo di insegnanti. In un ambiente online, ci troviamo a guidare, ma in modo diverso. Non siamo tanto insegnanti quanto mentori. Non siamo tanto divulgatori quanto facilitatori. L'apprendimento degli studenti non dipende tanto da noi quanto da loro.

Ci piace ancora lavorare con gli studenti. Tuttavia, è ovvio che per aiutare gli studenti a imparare efficacemente a distanza, dobbiamo assumere un ruolo diverso da quello a cui eravamo abituati. Passare dall'insegnamento alla facilitazione significa adottare e applicare nuove modalità di lavoro. Esistono molte analogie tra l'insegnamento online e quello in aula, ma anche molte differenze qualitative.

Abbiamo identificato cinque ruoli specifici dell'insegnante online. Riteniamo che se questi ruoli vengono presi attivamente in considerazione, sia l'insegnante che gli studenti avranno un'esperienza di migliore qualità.

Designer di e-learning:

È importante che un corso online soddisfi gli stessi obiettivi e gli stessi requisiti curriculari della sua controparte in sede, ammesso che ne esista una. Tuttavia, replicare semplicemente il corso in un ambiente online caricando lezioni e diapositive è inefficace. I mezzi di erogazione sono diversi e, di conseguenza, richiedono approcci diversi. L'istruttore online assume il ruolo di progettista di e-learning e deve riconsigliare il corso e progettarlo per l'ambiente online. Per esempio, un corso online comporta tipicamente un'interazione autonoma con il materiale del corso e una partecipazione asincrona alle attività relative al corso (cioè, gli studenti e l'istruttore partecipano in momenti diversi). Inoltre, un tipico corso online è caratterizzato da una forte, se non quasi esclusiva, enfasi sul testo scritto, sia in termini di presentazione dei contenuti del corso che di comunicazione tra gli studenti e l'istruttore. In qualità di progettista di e-learning, l'istruttore online deve adattare (o sviluppare ex novo) il corso in modo da tenere conto di questi fattori e raggiungere gli obiettivi di apprendimento.

Specialista in tecnologia:

È chiaro che la tecnologia è parte integrante dell'apprendimento online e che l'insegnamento online richiede un certo livello di competenza tecnologica. Tuttavia, gli aspetti tecnici del mantenimento di un corso online sono più considerevoli di quanto possa sembrare. L'istruttore online assume un ruolo

di specialista tecnologico e deve scegliere strumenti adeguati agli obiettivi di apprendimento e che siano alla portata delle capacità tecniche degli studenti. È importante che l'insegnante sappia come usare gli strumenti e sia in grado di descriverne chiaramente l'uso agli studenti. Il ruolo comprende anche la gestione della manutenzione tecnologica continua richiesta da un corso online. C'è un'abbondanza di collegamenti e di strumenti che devono essere costantemente monitorati per garantirne il corretto funzionamento. Inoltre, una buona parte del tempo viene spesa regolarmente per caricare, cancellare e modificare file e pagine web, nonché per modificare i link e le date del sito. In qualità di specialista di tecnologia, l'istruttore online si occupa di questi compiti in modo che tutti gli aspetti del sito del corso funzionino costantemente senza intoppi. Altrimenti, la tecnologia può diventare una fonte di frustrazione o di distrazione per gli studenti, oppure ostacolare l'apprendimento. Quando gli aspetti tecnici del corso funzionano senza problemi, gli studenti possono concentrarsi sull'apprendimento.

Content Coach:

Proprio come in una classe all'interno del campus, i contenuti del corso sono una parte estremamente importante dell'esperienza di apprendimento online. Tuttavia, invece di tenere lezioni sui contenuti durante le ore di lezione settimanali prescritte, l'istruttore online svolge il ruolo di allenatore dei contenuti e deve dedicare del tempo a guidare gli studenti nell'elaborazione delle informazioni presentate. L'onere dell'apprendimento è più a carico degli studenti, ma non senza che l'istruttore li guidi nel processo. L'istruttore online deve trovare il modo di garantire l'apprendimento nella classe virtuale, magari fornendo suggerimenti o frammenti concisi sui contenuti, individuando le aree cruciali su cui concentrarsi o proponendo domande di riflessione critica da prendere in considerazione. Il coaching può avvenire a livello di classe, ma più spesso si tratta di tutoraggio a livello di singolo studente.

Direttore sociale:

Quando si insegna in un corso tradizionale all'interno del campus, i contatti tra il docente e gli studenti sono più prevedibili. Ci sono orari prestabiliti, in genere settimanali, in cui la classe si riunisce e le interazioni sociali sono naturali. La rottura del ghiaccio, le chiacchiere, gli aggiornamenti sul corso e le domande sui contenuti possono avvenire prima, durante e dopo le lezioni. Il senso di comunità e la cultura della classe tendono a crearsi organicamente. Per un corso online, questi aspetti richiedono un po' più di impegno e creatività. L'insegnante online diventa un regista sociale e deve stabilire di proposito un senso di comunità e modalità di interazione tra tutti i partecipanti. Attraverso e-mail, forum di discussione, chat room, video o altri mezzi, la classe virtuale prende vita. È inoltre essenziale che il docente online stabilisca la propria presenza in classe fin dall'inizio e per tutto il semestre. Questo può avvenire attraverso presentazioni personali, chat, risposte tempestive alle richieste e feedback rapidi sui compiti. L'obiettivo è aiutare gli studenti e i discenti a sentirsi parte del gruppo e impegnati nel corso, aumentando così il senso di connessione e riducendo i sentimenti di isolamento.

Corrispondente diretto:

I corsi online tendono a essere intensivi di scrittura e lettura per gli studenti, ma anche per l'istruttore. L'istruttore online accetta il ruolo di corrispondente gestore e deve creare e organizzare tutte le risorse scritte che aiutano gli studenti a padroneggiare i contenuti e a completare i requisiti. L'obiettivo è quello di rendere il materiale maneggevole e comprensibile. Inoltre, il ruolo comporta

una quantità sproporzionata di tempo per fornire un feedback sui compiti scritti e rispondere a tutte le richieste e le comunicazioni scritte degli studenti. L'istruttore online incoraggia, critica e, in ultima analisi, usa le sue parole dattiloscritte per sostenere gli studenti durante l'esperienza di apprendimento. Se il lavoro viene svolto con successo, gli studenti si sentono sicuri e competenti nel loro corso online.

Per capire di quali competenze abbiamo bisogno per insegnare online utilizzando la tecnologia, dobbiamo distinguere tra i due tipi principali di istruzione: l'istruzione a distanza (quando una lezione F2F deve essere impartita online in una situazione di crisi improvvisa) e l'istruzione online (quando la lezione è stata progettata per essere impartita online).

Istruzione a distanza e istruzione online

L'istruzione a distanza è di solito una soluzione per facilitare il programma del corso quando l'istruzione faccia a faccia è interrotta (ad esempio, a causa di un'assenza programmata, di un giorno di neve o di un'emergenza). Gli insegnanti pianificano l'istruzione secondo le necessità, spesso utilizzando la tecnologia preferita dall'insegnante, per ottenere i migliori risultati del corso in base alle circostanze. I contenuti e le attività sono di solito sviluppati gradualmente e vengono regolarmente aggiunti man mano che il corso procede. L'erogazione del corso a distanza in questo modo garantisce la continuità quando i corsi faccia a faccia non sono disponibili. Quando l'insegnamento faccia a faccia continua, la tecnologia può essere utilizzata in misura minore per aiutare gli studenti a raggiungere i risultati di apprendimento.

L'istruzione online è una formazione che si svolge all'interno di un corso che è stato sviluppato in modo da poter essere erogato interamente online. Le esperienze di apprendimento sono pianificate nell'arco di settimane o mesi, di solito con il supporto di un instructional designer e di un team di servizi multimediali. Le esperienze didattiche e gli obiettivi di apprendimento di un corso online vengono solitamente sviluppati prima dell'inizio del semestre. Questi corsi utilizzano una serie di strategie didattiche e tecnologie didattiche che consentono agli studenti di interagire in modo significativo con i contenuti del corso, con l'istruttore e con i compagni di corso, pur consentendo una certa flessibilità negli orari degli studenti.

In breve, l'apprendimento a distanza avviene quando un istruttore trasferisce un corso dal campus a un corso online. Tuttavia, il corso online è intenzionalmente progettato per l'apprendimento online secondo i principi della progettazione dell'e-learning. La tabella seguente mostra alcune differenze tra questi metodi di insegnamento:

	Remoto	Completamente online
Filosofia del design	Da parte dell'istruttore con un certo supporto; l'esperienza di apprendimento varia a seconda del livello di competenza dell'istruttore con le tecnologie di apprendimento.	L'istruttore è l'autore dei contenuti, supportato da un instructional designer e da un supporto multimediale; vengono prese in considerazione varie tecnologie per facilitare un'esperienza di apprendimento auto-diretto.

Quadro di sviluppo	Spesso si sviluppano settimana per settimana, tenendo conto del piano generale del corso.	Completamente sviluppato all'inizio del corso; può passare attraverso più iterazioni prima che lo sviluppo sia considerato completo.
Consegna dell'istruzione	Asincrono (cioè lezioni registrate) O sincrono (cioè lezioni in tempo reale nelle applicazioni di web conferencing).	Principalmente asincrono; alcune componenti sincrone.
Preparazione degli studenti	Gli studenti potrebbero essere meno preparati dal punto di vista tecnologico, avendo accesso solo a un dispositivo mobile e a una connettività limitata nelle loro case; la pianificazione didattica dovrebbe riflettere queste limitazioni.	Gli studenti sanno fin dall'inizio che tutte le lezioni si svolgeranno online, quindi probabilmente hanno accesso alla tecnologia che consente loro di impegnarsi attivamente nell'esperienza di apprendimento.
Utilizzo del sistema di gestione dell'apprendimento	Uso generale del sistema per comunicare con gli studenti, trasmettere i contenuti del corso e amministrare valutazioni e voti.	Uso avanzato di strumenti e componenti per facilitare l'interazione sociale della classe e le attività di apprendimento.
Presenza dell'istruttore	Rispecchia le aspettative dell'istruzione faccia a faccia.	Gli studenti devono essere auto-diretti e l'istruttore li controlla regolarmente per monitorare i progressi e fornire feedback.
Interazioni con i compagni di classe	Periodico; spesso avviato dall'istruttore.	L'interazione è incorporata nelle attività di apprendimento; aggiunta di spazi definiti all'interno dell'ambiente di apprendimento per l'interazione sociale.

Finalità del curriculum e descrizione generale

Questo programma di formazione si basa sui risultati di un'analisi completa delle esigenze degli insegnanti di IFP in relazione all'apprendimento online. Poiché gli insegnanti di IFP devono orientarsi verso l'insegnamento online, le classi virtuali offrono una prospettiva diversa sul ruolo degli educatori come formatori. I docenti hanno già notato che per aiutare efficacemente gli studenti ad avere successo nell'apprendimento a distanza o online, l'insegnamento online richiede che il docente assuma alcuni ruoli diversi rispetto al passato. Passare dalla divulgazione alla facilitazione significa adottare e applicare nuovi modi di lavorare. Sebbene vi siano ancora molte somiglianze tra l'insegnamento online e quello classico, vi sono molte aree di differenza qualitativa. I risultati dell'indagine (IO1) e la conseguente revisione della letteratura hanno confermato la transizione verso i nuovi ruoli sopra menzionati del formatore come formatore online. Grazie all'implementazione attiva di questi ruoli, sia l'istruttore che gli studenti otterranno un'esperienza di migliore qualità.

Competenze e obiettivi formativi

Sulla base di un'analisi approfondita delle ricerche e delle indagini disponibili, ai fini di questa formazione abbiamo identificato il seguente elenco di competenze vitali per gli insegnanti dell'istruzione e della formazione professionale per progettare e realizzare lezioni online coinvolgenti:

1. Competenza digitale, uso degli strumenti TIC per l'insegnamento e l'apprendimento nell'IFP
2. Collaborazione online, sincrona e asincrona (scambio di idee, comunicazione...),
3. Analisi delle competenze in generale e delle competenze proprie del partecipante,
4. Adozione critica dei principi generali dell'e-learning e delle soluzioni specifiche nel loro contesto,
5. Progettazione di corsi online coinvolgenti per il lavoro individuale o di gruppo in base ai risultati di apprendimento,
6. Creare e gestire (pubblicare, selezionare, riutilizzare, condividere e valutare) materiali audiovisivi di insegnamento/apprendimento in linea con i risultati di apprendimento,
7. Facilitare, ispirare e motivare i partecipanti in un ambiente di e-learning per raggiungere i risultati dell'apprendimento,
8. Metacognizione (consapevolezza e riflessione critica sulle proprie capacità di insegnamento e apprendimento).

Dopo aver completato questo programma di formazione, gli insegnanti saranno in grado di sviluppare un corso di e-learning nel settore dell'istruzione e della formazione professionale con esercizi ed elementi di una strategia di insegnamento online, utilizzando una varietà di strumenti e metodi di insegnamento scelti appositamente per soddisfare gli obiettivi della formazione. In particolare, gli insegnanti dovranno essere in grado di:

- valutare le loro attuali competenze;
- dimostrare le proprie capacità sulla base del lavoro svolto (dopo ogni modulo);
- essere in grado di progettare un corso di e-learning;
- essere in grado di erogare un corso di e-learning;
- eseguire i compiti dei moduli successivi.

Programma CPD: Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione professionale

Il programma CPD sviluppato nel progetto COVET è composto da tre parti indipendenti:

1. Moduli di formazione
2. Set di istruzioni con esempi di lezioni online
3. Guide al programma di formazione CPD

1. Moduli di formazione

I tre moduli formativi offrono otto unità formative:

Modulo 1: Competenze dell'insegnante di IFP

Unità 1.1: Comprendere le competenze e le competenze digitali

Unità 1.2: Definizione del ruolo del facilitatore

Competenze acquisite: al termine di questo modulo il discente (un insegnante di IFP) sarà in grado di:

- comprendere il significato di competenza nell'ambito dell'IFP e per l'IFP;

- sapere di quali competenze hanno bisogno gli insegnanti professionali moderni;
- utilizzare il concetto di competenza in modo autentico;
- applicare le competenze sul campo per preparare e sviluppare efficacemente gli insegnanti di IFP;
- comprendere i compiti e le competenze di un istruttore di corsi online;
- saper valutare le proprie capacità di facilitazione;
- utilizzare e organizzare la facilitazione di un corso e-learning;
- applicare e visualizzare i dati sui propri progressi.

Modulo 2: E-Learning per insegnanti IFP

Unità 2.1: Esplorazione dell'ambiente e-learning

Unità 2.2: Sviluppo di risorse e-learning

Unità 2.3: Tecnologie di apprendimento digitale per insegnanti di IFP

Unità 2.4: Processo di valutazione nell'e-learning

Competenze acquisite: al termine di questo modulo il discente (un insegnante di IFP) sarà in grado di:

- capire cosa sia l'e-learning;
- analizzare i diversi elementi dei corsi di e-learning;
- esplorare diverse possibilità di e-learning;
- adattare i contenuti forniti alle proprie esigenze;
- valutare e sviluppare le vostre risorse di apprendimento;
- creare semplici contenuti video e pubblicarli online;
- acquisire competenze nello sviluppo di risorse didattiche di base;
- scoprire gli strumenti gratuiti per lo sviluppo dei contenuti;
- comprendere l'ambiente di apprendimento online;
- prendere decisioni informate su quali strumenti digitali utilizzare nel proprio contesto;
- progettare e facilitare le discussioni online;
- gestire la funzione di forum di discussione in un ambiente online;
- comprendere le migliori pratiche di valutazione e feedback nel vostro contesto;
- applicare i principi delle migliori pratiche di valutazione nel vostro modulo;
- decidere quali valutazioni è meglio utilizzare nel vostro modulo;
- saper sviluppare e utilizzare una griglia di valutazione.

Modulo 3: Risorse e attività online

Unità 3.1: Risorse online: (Ri)uso e valutazione

Unità 3.2: Progettazione di attività online

Competenze acquisite: al termine di questo modulo il discente (un insegnante di IFP) sarà in grado di:

- identificare e analizzare gli O.E.R.;
- per identificare e differenziare i depositi online;
- per valutare le risorse online;
- utilizzare e riutilizzare le risorse online;
- progettare un'attività online;
- identificare gli strumenti online appropriati per la vostra attività;
- differenziare le 5 fasi del modello didattico presentato;
- sviluppare una lezione online in modo migliore.

2. Lezioni campione

Come materiale didattico e formativo complementare al programma di formazione, forniamo una serie di **36 lezioni campione** che descrivono il processo di trasformazione dalla formazione offline a quella online.

Le lezioni coprono un'ampia gamma di argomenti di diverse famiglie professionali:

Artigianato:

- Handcrafts - Uncinetto

Ingegneria

- Colata in sabbia
- Altri Paesi del Commonwealth
- Metodi di lavorazione non convenzionali
- Lettura e assegnazione di disegni di produzione
- Densità e punti di fusione dei metalli e delle loro leghe
- Collegamento di sorgenti di corrente continua
- Metodi di lavorazione non convenzionali 2
- Angoli di base sulle macchine utensili
- Materiali degli strumenti
- Tolleranze generali
- Revisione per gli esami finali

TIC

- Come utilizzare i grafici nell'applicazione LibreOffice Writer
- Come creare una selezione nell'editor di immagini GIMP
- Sviluppo remoto
- Account dell'utente
- Automazione domestica
- La classe capovolta spiegata con Nearpod

Media

- Creare pagine web con Word
- Multimedia - Cosa fa un editor di foto?
- Comunicazione visiva e semiotica: Copertine di album
- Mappatura culturale digitale
- Storyboard
- Montaggio video

Economia

- Salute e lavoro
- Come calcolare una busta paga
- Imposta sul reddito delle persone fisiche
- Organizzazione dello Stato spagnolo
- Sistema di prestiti e ammortamenti
- Scadenza del contratto di lavoro
- Diritto del lavoro

Consulenza di carriera

- Candidatura e colloquio di lavoro
- Consulenza di carriera - Colloquio di lavoro

- TIC - Utilizzo di risorse collaborative nella consulenza online
- Consulenza di carriera - Gestione del tempo
- Consulenza di carriera - Consapevolezza di sé

Ogni lezione fornisce un processo unico, passo dopo passo, che illustra il pensiero e il processo decisionale dell'insegnante di IFP che ha progettato la lezione:

- Descrizione della versione originale (offline) della lezione (piano didattico)
- Descrizione degli aspetti da modificare per il passaggio alla consegna online.
- Elenco degli elementi da modificare e relative motivazioni.
- Elenco delle applicazioni o degli strumenti necessari
- Elenco delle applicazioni, degli strumenti e delle competenze che è stato necessario apprendere
- Elenco delle applicazioni e degli strumenti necessari per ottenere o acquistare
- Feedback dalla prova della lezione online, quali delle scelte indicate sopra hanno avuto successo, quali no, e le lezioni apprese.
- Descrizione del risultato finale - una nuova lezione online

3. Guida al programma di formazione CPD

La parte finale del programma di formazione CPD è una Guida per gli utenti che fornisce informazioni dettagliate sulla pagina web da cui è possibile trovare e scaricare tutti i materiali di formazione. Fornisce inoltre istruzioni sulla struttura della formazione e su come procedere durante la (eventuale) formazione CPD e la gestione della carriera e dell'istruzione individuale.

Tutti i programmi di formazione CPD sono accessibili all'indirizzo: <https://www.covet-project.eu/>.

Conclusioni

Lo sviluppo professionale continuo consente all'apprendimento di diventare consapevole e proattivo, anziché passivo e reattivo. Comporta che un individuo documenti e tenga traccia delle crescenti competenze, conoscenze ed esperienze acquisite nel corso della sua carriera.

Il CPD combina diverse metodologie di apprendimento, tra cui corsi di formazione, seminari, workshop, conferenze ed eventi, webinar e programmi di eLearning online. Il CPD può anche includere la condivisione di tecniche, pensieri e idee sulle migliori pratiche, il tutto finalizzato al miglioramento individuale nell'ambiente di lavoro.

Il programma di formazione COVET CPD introdotto in questo documento combina le migliori pratiche di organizzazione del processo di apprendimento con l'utilizzo di metodi pedagogici validi e di strumenti digitali disponibili che aiutano ad arricchire il processo di apprendimento.

Il programma di formazione CPD: Digital Training Delivery in Vocational Education and Training è stato progettato per gli insegnanti e i formatori dell'Unione Europea.