



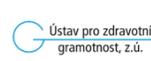
Aumentare l'alfabetizzazione sanitaria dei sordi attraverso metodologie innovative

MANUALE PER OPERATORI NEL CAMPO DELL'ISTRUZIONE DEGLI ADULTI

Erasmus+ - KA220 - Partenariati di cooperazione nell'educazione degli adulti

(Durata: 01.05.2023 - 30.04.2025)

Progetto n. 2022-2-SK-01-KA220-ADU-000102228



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

INDICE DEI CONTENUTI

1. IL PROGETTO IDEAL: OBIETTIVI E BENEFICI	4
1.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO	4
1.2. INTRODUZIONE AL PROGETTO IDEAL	4
2. PERCHÉ UN MANUALE PER EDUCATORI CHE LAVORANO CON ADULTI SORDI	8
2.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO	8
2.2. INTRODUZIONE	8
2.3. PERCHÉ SVILUPPARE UN MANUALE PER EDUCATORI CHE LAVORANO CON ADULTI SORDI?	8
2.4. SCOPO DEL MANUALE	9
2.5. CONTENUTO DEL MANUALE	10
2.6. ALLINEAMENTO AL PROGETTO IDEAL	11
2.7. DEFINIZIONE DI "ADULTI SORDI"	11
2.8. RIFERIMENTI E CITAZIONI	12
3. GLOSSARIO	13
3.1. RIFERIMENTI E CITAZIONI	15
4. CAPITOLO 1: COME PROGETTARE UNITÀ DI APPRENDIMENTO PER ADULTI SORDI	16
4.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO	16
4.2. ASPETTI CHIAVE DA CONSIDERARE	16
4.3. COMPRENDERE IL CONTESTO DEL GRUPPO TARGET	16
4.4. DEFINIRE I CONTENUTI E GLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	17
4.5. SCEGLIERE UNA METODOLOGIA APPROPRIATA	18
4.6. PIANIFICAZIONE E ATTUAZIONE	18
4.7. METODI DI VALUTAZIONE	21
4.8. RIFERIMENTI E CITAZIONI	22
5. CAPITOLO 2: COMPETENZE DIDATTICHE DEGLI EDUCATORI CHE LAVORANO CON GLI ADULTI	23
5.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO	23
5.2. COMPRENDERE LE ESIGENZE DEGLI STUDENTI ADULTI SORDI	23
5.3. COMPETENZE DIDATTICHE CHIAVE PER GLI EDUCATORI	23
5.4. STRATEGIE DI INSEGNAMENTO: CONSIGLI PER GLI EDUCATORI	26
5.5. ESEMPI DI BUONE PRATICHE	27
5.6. RIFERIMENTI E CITAZIONI:	28
6. CAPITOLO 3: METODOLOGIE DI APPRENDIMENTO PER PROMUOVERE LE COMPETENZE DIGITALI	29
6.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO	29
6.2. COMPRENDERE LE COMPETENZE DIGITALI	29
6.3. PERCHÉ LE COMPETENZE DIGITALI SONO IMPORTANTI PER GLI STUDENTI SORDI?	29

6.4.	SFIDE DA CONSIDERARE	29
6.5.	METODOLOGIE PER PROMUOVERE LE COMPETENZE DIGITALI	30
6.6.	RIFERIMENTI E CITAZIONI	34
7.	CAPITOLO 4: MOTIVARE GLI ADULTI SORDI ATTRAVERSO METODOLOGIE INTERATTIVE E COINVOLGENTI	36
7.1.	OBIETTIVO DEL CAPITOLO	36
7.2.	COMPRENDERE LA MOTIVAZIONE	36
7.3.	STRATEGIE PER AUMENTARE LA MOTIVAZIONE	37
7.4.	CONSIGLI PRATICI PER GLI EDUCATORI	39
7.5.	MOTIVAZIONE NELLA PRATICA	40
7.6.	RIFERIMENTI E CITAZIONI	40
8.	CAPITOLO 5: PERCHÉ RESPONSABILIZZARE LE PERSONE SORDE PER MIGLIORARE L'ALFABETIZZAZIONE SANITARIA	42
8.1.	OBIETTIVO DEL CAPITOLO	42
8.2.	L'IMPORTANZA DELLA CRESCITA PERSONALE DEGLI ADULTI SORDI	42
8.3.	SFIDE AFFRONTATE DAGLI ADULTI SORDI	43
8.4.	STRATEGIE PER MIGLIORARE L'ALFABETIZZAZIONE SANITARIA	44
8.5.	SUGGERIMENTI PER EDUCATORI E OPERATORI SANITARI	46
8.6.	CASO STUDIO: CAMPIONI DELLA SALUTE DEI SORDI	46
8.7.	RIFERIMENTI E CITAZIONI	48
9.	CAPITOLO 6: STRATEGIE DI APPRENDIMENTO CHE CONSENTONO ALLE PERSONE SORDE DI MIGLIORARE L'ALFABETIZZAZIONE SANITARIA	49
9.1.	OBIETTIVO DEL CAPITOLO	49
9.2.	COLLEGARE LE STRATEGIE DI APPRENDIMENTO ALLA MOTIVAZIONE E ALLE METODOLOGIE	49
9.3.	STRATEGIE DI APPRENDIMENTO	49
9.4.	SUGGERIMENTI PER GLI EDUCATORI	51
9.5.	RIFERIMENTI E CITAZIONI	52

1. IL PROGETTO IDEAL: OBIETTIVI E BENEFICI

1.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Questo capitolo introduce il progetto IDEAL. Illustra gli obiettivi, i benefici e i risultati principali del progetto. Gli educatori impareranno come il progetto IDEAL supporta gli adulti sordi, compresi gli individui sordo-ciechi e sordo-disabile (sordo+), nel migliorare la loro alfabetizzazione sanitaria.

1.2. INTRODUZIONE AL PROGETTO IDEAL

IDEAL è l'acronimo di **"Increasing Deaf Adult Health Literacy through Innovative Methodologies"**. Il progetto mira a migliorare l'alfabetizzazione sanitaria degli adulti sordi, compresi quelli sordo-ciechi e sordo-disabile (sordo+). Finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea, è iniziato nel 2023 e terminerà nel 2025. Al progetto collaborano sette organizzazioni provenienti da Slovacchia, Repubblica Ceca, Italia, Spagna e Ungheria.

1.2.1. OBIETTIVI DEL PROGETTO IDEAL

L'obiettivo principale del progetto IDEAL è quello di:

- **Migliorare l'alfabetizzazione sanitaria degli adulti sordi**
 - Aiutare gli adulti sordi a saperne di più sulla salute fisica e mentale.
 - Rendere le informazioni sanitarie più accessibili e comprensibili.
 - Tratta argomenti come la prevenzione delle malattie, l'assistenza sanitaria, i problemi di salute complessi e l'impatto delle abitudini dannose su condizioni come le malattie cardiache.

1.2.2. RISPONDERE A ESIGENZE UNICHE

Gli adulti sordi, comprese le persone sordo-cieche e sordo-disabile (sordo+), hanno esigenze di apprendimento uniche. Il progetto IDEAL risponde a queste esigenze attraverso:

- **Formazione specializzata**
 - Creare programmi di formazione che soddisfino le loro esigenze specifiche.
 - Garantire l'accessibilità dei materiali, utilizzando la lingua dei segni, le didascalie, le risorse tattili e altri formati adatti.
- **Utilizzo di metodi didattici innovativi**
 - Applicare nuovi metodi di insegnamento che coinvolgano gli studenti sordi.
 - Incorporare strumenti digitali e tecnologia per migliorare l'apprendimento.
- **Rispetto della lingua e della cultura**
 - Valorizzare la lingua (lingua dei segni) e la cultura della comunità sorda.
 - Promuovere l'inclusività tenendo conto delle differenze culturali.

1.2.3. CHI BENEFICIA DEL PROGETTO IDEAL (GRUPPI TARGET)

Il progetto IDEAL si concentra su due gruppi principali:

1. Beneficiari diretti

- o **Adulti sordi:** Tutti gli individui sordi, compresi i sordo-ciechi e i sordi+, che intendono migliorare le proprie conoscenze in materia di salute.
- o **Educatori di adulti:** Gli insegnanti e i formatori che lavorano con adulti sordi acquisiranno nuovi metodi di insegnamento.

2. Beneficiari indiretti

- o **Comunità sorda:** Le famiglie e gli amici degli adulti sordi beneficeranno di una migliore comunicazione sanitaria.
- o **Associazioni di sordi:** Le organizzazioni che supportano le persone sorde avranno più risorse.
- o **Professionisti e centri sanitari:** Medici, infermieri e operatori sanitari impareranno a comunicare meglio con i pazienti sordi.
- o **Istituzioni pubbliche legate all'inclusione, all'istruzione e alla salute:** Le scuole, le università e le organizzazioni che si occupano di inclusione, istruzione e salute avranno strumenti e conoscenze migliori.

1.2.4. VANTAGGI DEL PROGETTO IDEAL

Il progetto IDEAL porta molti benefici:

- **Comprendere i bisogni di salute**
 - o Identificare le informazioni sanitarie di cui hanno bisogno gli adulti sordi.
- **Responsabilizzare gli adulti sordi**
 - o Fornire strumenti e risorse per aiutarli ad accedere alle informazioni sanitarie e a comprenderle.
 - o Aiutarli a prendere il controllo della loro salute e del loro benessere.
- **Sviluppare metodi di insegnamento efficaci**
 - o Creare i migliori approcci didattici per consentire agli adulti sordi di afferrare i principi della salute.
 - o Formare gli educatori all'uso di metodi adatti agli studenti sordi, compresi i sordo-ciechi e i sordi+.
- **Migliorare le competenze digitali**
 - o Migliorare le capacità degli adulti sordi di utilizzare gli strumenti digitali.
 - o Facilitare la ricerca di informazioni sanitarie online.
- **Educare gli operatori sanitari**
 - o Insegnare a medici e infermieri come comunicare efficacemente con i pazienti sordi.

- o Promuovere il rispetto della lingua dei segni e della cultura sorda in ambito sanitario.
- **Condividere le risorse educative**
 - o Creazione di video didattici nella lingua dei segni.
 - o Condividere i materiali didattici attraverso i social media e un sito web di facile consultazione.

Esempio: *Maria, un'adulta sordo-cieca, utilizza le risorse del progetto IDEAL per imparare a gestire il suo diabete. Grazie ai materiali in formato tattile e ai video con didascalie, capisce meglio la sua condizione e comunica più efficacemente con il suo operatore sanitario.*

1.2.5. COSA PRODURRÀ IL PROGETTO IDEAL

Per raggiungere i suoi obiettivi, il progetto IDEAL creerà:

1. Manuale per educatori di adulti

- o Una guida con nuovi metodi di insegnamento per aiutare gli adulti sordi ad apprendere attivamente.
- o Include strategie per migliorare le competenze digitali.
- o Disponibile in formati accessibili per gli educatori.

2. Programma di educazione alla salute per adulti sordi

- o Un programma di apprendimento che insegna le conoscenze sanitarie di base.
- o Aiuta gli adulti sordi, compresi i sordociechi e i sordi+, a prendersi cura della propria salute fisica e mentale.
- o Utilizza metodi interattivi e coinvolgenti.

3. Video di sensibilizzazione in lingua dei segni

- o Video che trattano temi importanti per la salute e come prevenire le malattie.
- o Realizzato nella lingua dei segni per la comunità sorda.
- o Migliora la comprensione e la consapevolezza.

4. Sito web e applicazione mobile

- o Un sito web e un'app di facile utilizzo.
- o Fornisce video in lingua dei segni su argomenti di salute e prevenzione.
- o Include una raccolta di risorse didattiche per le sessioni di apprendimento.

5. Seminari per professionisti della salute

- o Evento per medici, infermieri e personale sanitario.
- o Focus sulla comunicazione efficace con i pazienti sordi.
- o Promuovere la comprensione della cultura e della lingua dei sordi.

Come verranno condivisi?

- Il manuale e le risorse saranno disponibili online per gli educatori di tutto il mondo.
- I seminari sensibilizzeranno gli operatori sanitari.
- I social media e le collaborazioni con le associazioni di sordi aiuteranno a condividere i materiali.

1.2.6. SAPERNE DI PIÙ

Per saperne di più sul progetto IDEAL, visitate il nostro sito web: <https://ideal-health.top/>

Qui troverete:

- Aggiornamenti sulle attività e sui risultati del progetto.
- Risorse e materiali per educatori e adulti sordi.
- Informazioni sui prossimi seminari ed eventi.

2. PERCHÉ UN MANUALE PER EDUCATORI CHE LAVORANO CON ADULTI SORDI

2.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Questo capitolo spiega perché il manuale è importante per gli educatori che lavorano con i sordi adulti, comprese le persone sordo-cieche e sordo-disabile (sordo+). Illustra le ragioni per cui è stata creata una guida specializzata e ne descrive il contenuto unico. L'obiettivo è quello di aiutare gli educatori a supportare efficacemente gli adulti sordi nel loro percorso di apprendimento, in particolare per migliorare l'alfabetizzazione sanitaria.

2.2. INTRODUZIONE

Gli educatori svolgono un ruolo cruciale nel sostenere gli adulti sordi. Molti adulti sordi incontrano difficoltà nell'accedere alle informazioni sulla salute a causa delle barriere comunicative e della mancanza di risorse accessibili. Tuttavia, gli educatori possono non avere esperienza nel lavorare specificamente con gli adulti sordi e i metodi di insegnamento esistenti potrebbero non soddisfare pienamente le loro esigenze specifiche.

Questo manuale colma questa lacuna fornendo metodologie di apprendimento su misura. Si concentra sul coinvolgimento attivo, sull'inclusività e sull'uso della tecnologia per migliorare le competenze digitali.

2.3. PERCHÉ SVILUPPARE UN MANUALE PER EDUCATORI CHE LAVORANO CON ADULTI SORDI?

Le sfide affrontate dagli adulti sordi nell'istruzione

- **Accesso limitato alle informazioni**
 - Gli adulti sordi spesso faticano ad accedere alle informazioni a causa delle barriere comunicative.
 - I sistemi educativi potrebbero non soddisfare pienamente le loro esigenze.
- **Risorse educative inadeguate**
 - I metodi e i materiali didattici sono spesso pensati per i giovani sordi.
 - C'è bisogno di una formazione flessibile e adatta agli studenti adulti.

Necessità di formazione specializzata per gli educatori

- **Mancanza di esperienza**
 - Pochi educatori hanno esperienza di lavoro con adulti sordi.
 - Gli educatori lavorano principalmente con bambini sordi o con altri gruppi di allievi svantaggiati.
- **Adattamento dei metodi di insegnamento**

- o Le strategie di insegnamento devono essere adattate agli adulti sordi.
- o Sono necessarie metodologie nuove e più efficaci per aiutare gli adulti sordi a raggiungere i loro obiettivi di apprendimento.

Diversità della popolazione sorda

- **Contesti ed esigenze diverse**

- o Fattori come il grado e l'insorgenza della perdita uditiva, il contesto educativo, sociale ed economico influenzano le esigenze di apprendimento.
- o Alcuni sono sordi dalla nascita, altri perdono l'udito più tardi nella vita.

- **Diverse preferenze di comunicazione**

- o Alcuni usano la lingua dei segni, altri si affidano alla parola, alla lettura labiale o alle tecnologie assistive.
- o Le capacità di lettura e scrittura possono variare.

Importanza della sensibilità culturale

- **Terminologia e identità**

- o Gli educatori devono essere consapevoli di come gli studenti si identificano: Sordo, sordomuto, ipoudente, sordo tardivo, sordo-cieco, sordo-disabile (sordo+).
- o Rispettare l'identità e il metodo di comunicazione preferito da ciascuno.

- **Modalità comunicative**

- o Comprendere i metodi di comunicazione utilizzati dagli studenti.
- o Garantire l'accessibilità attraverso la lingua dei segni, la lingua dei segni tattile e altri ausili.

Esempio: *Un educatore che pianifica un corso di alfabetizzazione sanitaria si rende conto che alcuni studenti preferiscono la lingua dei segni, mentre altri usano la lettura labiale. Fornendo materiali in video in lingua dei segni e in testo scritto, l'educatore assicura che tutti gli studenti possano accedere alle informazioni.*

2.4. SCOPO DEL MANUALE

- **Sostenere gli educatori nell'insegnamento dell'alfabetizzazione sanitaria**

- o Fornire strategie per aiutare gli adulti sordi a conoscere la tutela della salute e l'accesso alle informazioni sanitarie.

- **Offrire metodologie personalizzate**

- o Presentare metodi di insegnamento innovativi che coinvolgano attivamente gli studenti sordi.
- o Utilizzare la tecnologia per migliorare le competenze digitali.

- **Servire come risorsa per vari educatori**
 - **Educatori sordi** che utilizzano la lingua dei segni.
 - **Gli educatori udenti** che lavorano con adulti sordi possono utilizzare interpreti o mediatori della lingua dei segni, oppure possono conoscere essi stessi la lingua dei segni.
 - **Educatori con esperienza con adulti diversi** che desiderano lavorare con studenti sordi.

2.5. CONTENUTO DEL MANUALE

Il manuale contiene sei capitoli organizzati in tre sezioni principali:

1. Supporto per gli educatori

- **Capitolo 1:** Come progettare unità didattiche per adulti sordi
- **Capitolo 2:** Competenze didattiche degli educatori che lavorano con adulti

2. Metodologie di apprendimento

- **Capitolo 3:** Metodologie di apprendimento che promuovono le competenze digitali
- **Capitolo 4:** Motivare gli adulti sordi attraverso metodologie interattive e coinvolgenti

3. Alfabetizzazione sanitaria dei sordi

- **Capitolo 5:** Perché responsabilizzare le persone sorde a migliorare l'alfabetizzazione sanitaria
- **Capitolo 6:** Strategie di apprendimento che consentono alle persone sorde di migliorare l'alfabetizzazione sanitaria

Caratteristiche di ogni capitolo

- **Introduzione**
 - Spiega l'obiettivo principale e il collegamento con il progetto IDEAL.
- **Informazioni sull'argomento**
 - Fornisce i relativi contenuti e discussioni.
- **Esempi e suggerimenti per gli educatori**
 - Include esempi pratici, casi di studio o suggerimenti.
- **Riferimenti e citazioni**
 - Offre fonti per ulteriori letture.

Glossario

- Contiene le definizioni dei termini tecnici e specifici citati nel manuale.

2.6. ALLINEAMENTO AL PROGETTO IDEAL

I capitoli si basano sulle linee guida e sui documenti del progetto IDEAL.

I contenuti seguono gli obiettivi e i metodi del progetto, fornendo agli educatori informazioni coerenti e pratiche.

Sebbene il progetto IDEAL sia sostenuto dalla Commissione Europea, le opinioni contenute in questo manuale sono quelle degli autori e possono non riflettere le opinioni della Commissione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura europea (EACEA).

2.7. DEFINIZIONE DI "ADULTI SORDI"

Definizione in questo manuale

Per semplicità, il termine **"adulti sordi"** include vari gruppi di individui con perdita dell'udito. Gli educatori possono lavorare con gruppi diversi, per cui è importante comprendere e rispettare l'identità di ciascun allievo.

Categorie

1. Sordi (con la S maiuscola)

- o Si identificano come parte di una minoranza culturale e linguistica.
- o Utilizzano la lingua dei segni come lingua principale/nativa.
- o Considerano la sordità come una parte vitale della loro identità.
- o Possono usare o meno la lingua verbale per comunicare.

2. sordi

- o Non si identificano con la comunità culturale dei sordi.
- o Si affidano alla parola e all'udito residuo piuttosto che alla lingua dei segni.
- o Spesso si associano soprattutto a persone udenti.

3. Non udenti

- o Persone con perdita uditiva da lieve a grave.
- o Spesso usano la parola come modalità di comunicazione principale.
- o Può essere coinvolto sia nella comunità dei sordi che in quella degli udenti.

4. Sordo tardivo

- o Ha perso l'udito dopo essere cresciuto con l'udito.
- o Può imparare la lingua dei segni o continuare a usare la lingua parlato.
- o Può prendere in considerazione impianti cocleari o altre tecnologie.

5. sordocieco/Sordocieco

- o Persone con perdita dell'udito e della vista.
- o Utilizza una combinazione di lingua dei segni, lingua dei segni tattili, Braille o altri metodi di comunicazione.

6. Sordi disabili (Sordi+)

- o Individui sordi con ulteriori disabilità (ad esempio, paralisi cerebrale, disabilità cognitive).
- o Possono richiedere un supporto aggiuntivo e metodi di insegnamento adattati.

Sensibilità e rispetto culturale

- **Chiedere agli studenti le loro preferenze**
 - o Usate domande come "Come posso fare qualcosa che ti può essere utile?" per mostrare rispetto.
- **Evitare le supposizioni**
 - o Non dare per scontate le preferenze di comunicazione o l'identità di un discente.
- **Fornire opzioni accessibili**
 - o Offrire materiali in vari formati per soddisfare le diverse esigenze.

Esempio di buona pratica: *Prima di iniziare un corso, un educatore invia un questionario ai discenti chiedendo loro quali sono i metodi di comunicazione preferiti e le eventuali agevolazioni di cui hanno bisogno. Questo permette al formatore di preparare materiali e supporti adeguati.*

2.8. RIFERIMENTI E CITAZIONI

- *Sordo-cieco o sordocieco.* Barra laterale sulla terminologia. The Outreach Center For Deafness and Blindness, Glossario dei termini, <https://deafandblindoutreach.org/dhh-guidelines-for-the-assessment-glossary>.
- Laura Siegel, Agenzia dei Servizi Umani, Dipartimento Disabilità, Agin e Vita Indipendente, <https://dail.vermont.gov/sites/dail/files/documents/HearingTerminology.pdf>
- Associazione canadese dei sordi, Terminologia, <https://cad-asc.ca/issues-positions/terminology/>
- [Sordociechi o sordo-ciechi, barra laterale sulla terminologia](#)

3. GLOSSARIO

- **Abilità**
 - *Definizione:* La capacità di svolgere compiti e risolvere problemi in modo efficace, spesso sviluppata attraverso la pratica e l'esperienza.
- **Alfabetizzazione sanitaria**
 - *Definizione:* Le persone sono in grado di trovare, comprendere e utilizzare le informazioni per mantenere in salute se stesse, le loro famiglie e le loro comunità.
- **Apprendimento esperienziale**
 - *Definizione:* Apprendimento attraverso esperienze dirette al di fuori di un contesto accademico tradizionale, come tirocini, servizio civile o progetti pratici.
- **Apprendimento permanente**
 - *Definizione:* Ricerca continua di conoscenze e competenze per lo sviluppo personale o professionale nel corso della vita.
- **Approccio oralista**
 - *Definizione:* Metodo educativo che si concentra sull'utilizzo dell'udito residuo e della lettura labiale per sviluppare le abilità linguistiche.
- **Conoscenza**
 - *Definizione:* Informazioni, comprensione e abilità che si acquisiscono attraverso l'istruzione, l'esperienza o la formazione.
- **Cultura sorda**
 - *Definizione:* Le credenze, i comportamenti, l'arte, la storia, i valori e le istituzioni condivise dalla comunità dei Sordi che utilizzano la lingua dei segni come principale mezzo di comunicazione.
- **Educatore**
 - *Definizione:* Persona che ha le qualifiche, le capacità, le conoscenze, la formazione o l'esperienza giuste per insegnare ad altri una determinata materia o abilità.
- **eLearning**
 - *Definizione:* Apprendimento tramite strumenti digitali, come Internet, computer, tablet o smartphone.
- **Identità linguistica legata alle lingue dei segni**
 - *Definizione:* Il senso di appartenenza e di identità culturale associato all'uso della lingua dei segni come mezzo primario di comunicazione.
- **Lingua dei segni**

- o *Definizione:* Lingua visivo-gestuale con una propria grammatica e sintassi, che utilizza le forme delle mani, i movimenti, le espressioni facciali e il linguaggio del corpo, utilizzato principalmente dalle persone Sorde.
- **Metodologia di apprendimento**
 - o *Definizione:* insieme di metodi e fasi che gli insegnanti utilizzano per aiutare e migliorare le esperienze di apprendimento degli studenti.
- **Non udenti**
 - o *Definizione:* Persone che hanno una perdita uditiva da lieve a grave e che di solito parlano per comunicare. Possono anche far parte della comunità dei sordi.
- **Perdita dell'udito**
 - o *Definizione:* L'incapacità parziale o totale di sentire, che può influire sulla comunicazione e sull'apprendimento. Può variare da lieve a profonda e può essere presente fin dalla nascita o manifestarsi più tardi.
- **Processo di apprendimento**
 - o *Definizione:* Il processo continuo attraverso il quale le persone acquisiscono nuove conoscenze, abilità, atteggiamenti e valori, influenzando le loro decisioni e azioni.
- **Sordi (con la S maiuscola)**
 - o *Definizione:* Le persone che si considerano parte della comunità sorda, utilizzano la lingua dei segni come principale mezzo di comunicazione. Considerano l'essere sordo come una parte importante di ciò che sono, sia culturalmente che linguisticamente.
- **sordi (con la s minuscola)**
 - o *Definizione:* Persone che hanno molti problemi di udito ma non si considerano parte della comunità dei sordi. Di solito usano la parola e l'udito che gli è rimasto invece della lingua dei segni.
- **Sordi disabili (Sordi+)**
 - o *Definizione:* Persone sorde che presentano anche altre disabilità come paralisi cerebrale, difficoltà di apprendimento, difficoltà di pensiero o altre disabilità fisiche.
- **sordo-cieco/sordocecità**
 - o *Definizione:* Persone che non possono sentire o vedere bene. Possono usare la lingua dei segni, la lingua dei segni tattile, il Braille o altri modi per comunicare. Tutti questi modi possono essere utilizzati.
- **Stili di apprendimento**
 - o *Definizione:* Le modalità di apprendimento preferite dalle persone, come quelle visive (vedere), uditive (sentire), leggere/scrivere o cinestesiche (fare).
- **Tecnologia assistiva**

- o *Definizione:* Strumenti e sistemi che aiutano le persone con difficoltà uditive a comunicare e ad apprendere. Alcuni esempi sono gli apparecchi acustici, gli impianti cocleari, i servizi di sottotitolazione e le app di comunicazione.

Suggerimento per gli educatori: *Quando lavorate con adulti sordi, conoscere queste parole vi aiuta a comunicare e a insegnare meglio. Chiedete sempre come amano comunicare e assicuratevi di soddisfare le loro esigenze.*

3.1. RIFERIMENTI E CITAZIONI

- The Outreach Center For Deafness and Blindness, Glossario dei termini, <https://deafandblindoutreach.org/dhh-guidelines-for-the-assessment-glossary>
- Laura Siege, Agenzia dei Servizi Umani, Dipartimento Disabilità, Agin e Vita Indipendente, <https://dail.vermont.gov/sites/dail/files/documents/HearingTerminology.pdf>
- Associazione canadese dei sordi, Terminologia, <https://cad-asc.ca/issues-positions/terminology/>
- [Sordociechi o sordo-ciechi, barra laterale sulla terminologia](#)
- Nutbeam, Don. 1998. "Glossario della promozione della salute". Health Promot. Int., 13 (4): 349-364. doi: 10.1093/heapro/13.4.349
- <https://www.pearsoned.com/making-a-case-for-experiential-learning-in-higher-education/>

4. CAPITOLO 1: COME PROGETTARE UNITÀ DI APPRENDIMENTO PER ADULTI SORDI

4.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Questo capitolo guida gli educatori nella progettazione di unità didattiche efficaci rivolte agli adulti sordi, compresi gli individui sordo-ciechi e sordo-disabili (sordo+), con particolare attenzione alla salute e all'alfabetizzazione sanitaria. Comprendere le esigenze uniche degli studenti sordi è essenziale per creare esperienze educative inclusive e d'impatto.

4.2. ASPETTI CHIAVE DA CONSIDERARE

Quando si progetta un'unità di apprendimento per adulti sordi, bisogna considerare i seguenti aspetti:

1. **Comprendere il gruppo target**
2. **Definizione dei contenuti e degli obiettivi di apprendimento**
3. **Scelta della metodologia e dell'approccio appropriati**
4. **Pianificazione e implementazione**
5. **Valutazione e feedback**

4.3. COMPRENDERE IL CONTESTO DEL GRUPPO TARGET

Prima di creare un'unità didattica, è fondamentale capire le caratteristiche e le esigenze dei vostri studenti sordi.

Considerazioni:

- **Preferenze di comunicazione:**
 - Uso della lingua dei segni (tenere presente le variazioni regionali).
 - Preferenza per la lettura labiale, la lingua dei segni tattile o il testo scritto.
 - Alcuni possono avere esigenze aggiuntive (Sordi+), come problemi di vista.
- **Sensibilità culturale:**
 - Rispettare la cultura e l'identità Sorda.
 - Riconoscere l'importanza della comunità e delle esperienze condivise.

Accessibilità e diritti:

- Aderire alla *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità*, garantendo l'accessibilità dell'istruzione.
- **Fornire informazioni:** Offrire contenuti nelle modalità di comunicazione preferite dai discenti (video in lingua dei segni, materiali scritti chiari).

- **Misure di accessibilità:** Implementare i supporti necessari, come interpreti di lingua dei segni o ausili visivi.

Esempio: *Un'educatore sta preparando un corso di alfabetizzazione sanitaria per adulti sordi, tra cui alcuni affetti dalla sindrome di Usher (una condizione che colpisce udito e vista). Per soddisfare le esigenze di tutti, fornisce materiali in video in lingua dei segni, dispense a caratteri grandi, si assicura che l'aula abbia un'illuminazione adeguata senza abbagliamenti e utilizza risorse tattili per chi ha problemi di vista.*

4.4. DEFINIRE I CONTENUTI E GLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Definite chiaramente cosa intendete insegnare e perché è importante per i vostri studenti.

Domande chiave:

1. **Che cosa insegnerà?**
 - **Argomenti sulla salute**
 - *Esempio:* Comprendere le istruzioni mediche.
 - *Esempio:* Accesso ai servizi sanitari.
 - **Competenze**
 - *Esempio:* Interpretare le informazioni sanitarie.
 - *Esempio:* Autopromozione in ambito medico.
2. **Perché è importante?**
 - **Potenziamento**
 - Aiuta gli studenti a prendere decisioni informate sulla salute.
 - Migliora l'indipendenza nella gestione della salute.
 - **Orientamento**
 - Migliora la capacità di orientarsi nel sistema sanitario.
 - *Esempio:* Programmare gli appuntamenti con sicurezza.
3. **Come lo insegnerete?**
 - **Metodi interattivi**
 - *Esempio:* Gioco di ruolo delle conversazioni medico-paziente.
 - *Esempio:* Discussioni di gruppo sulle esperienze di salute.
 - **Materiali accessibili**
 - *Esempio:* Video in lingua dei segni che spiegano termini medici.

- o *Esempio:* Dispense di facile lettura con immagini.

Esempio di buona pratica: *Quando si insegna la gestione dei farmaci, includere attività in cui i discenti si esercitano a leggere le etichette delle prescrizioni utilizzando supporti visivi. Fare dei giochi di ruolo per comunicare con i farmacisti attraverso la lingua dei segni o le note scritte.*

4.5. SCEGLIERE UNA METODOLOGIA APPROPRIATA

Selezionare metodi di insegnamento che coinvolgano e motivino gli studenti sordi.

Raccomandazioni:

- **Partecipazione attiva:**
 - o Incoraggiare le discussioni di gruppo sui temi della salute.
 - o Utilizzate scenari di vita reale per esercizi di gioco di ruolo.
- **Approccio bilingue:**
 - o Fornire contenuti sia in lingua dei segni che in forma scritta.
 - o Utilizzate materiali visivi come infografiche, immagini e video.
- **Costruire sulla base delle conoscenze pregresse:**
 - o Iniziare discutendo le esperienze dei discenti con l'assistenza sanitaria.
 - o Affrontare le idee sbagliate e colmare le lacune di conoscenza.

Suggerimento per gli educatori: Fare riferimento al [Capitolo 3](#) per le metodologie didattiche dettagliate adatte alle persone sorde.

Esempio: *In una lezione sulla programmazione degli appuntamenti medici, avviate una discussione sulle difficoltà incontrate. Quindi, dimostrate le strategie efficaci utilizzando video in lingua dei segni e praticatele attraverso un gioco di ruolo interattivo.*

4.6. PIANIFICAZIONE E ATTUAZIONE

Una pianificazione efficace garantisce un'esperienza di apprendimento senza problemi.

Gestione del tempo:

- **Durata della sessione:**
 - o Mantenere le sessioni concise per mantenere l'attenzione. Lasciare agli studenti il tempo di vedere i supporti visivi prima delle spiegazioni.
 - o Prevedere brevi pause per evitare l'affaticamento visivo. (ad esempio, 5-10 minuti ogni 30-45 minuti).
- **Ritmo:**
 - o Equilibrio tra istruzione e attività interattive.

- o Lasciate il tempo necessario per domande e chiarimenti.

Disposizione degli spazi:

- **Allestimento dell'aula:**

- o Disporre i posti a sedere a forma di C o di cerchio in modo che tutti abbiano una chiara linea visiva.
- o Assicuratevi che la stanza sia ben illuminata e non abbagliata.

- **Accessibilità:**

- o Controllare preventivamente che lo spazio non presenti barriere.
- o Garantire uno spazio adeguato per i movimenti e la comunicazione visiva.

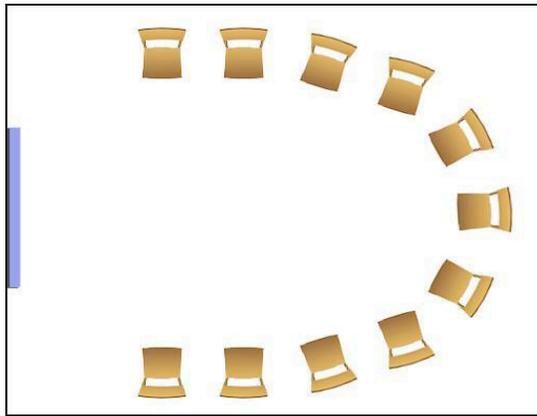


Figura: Aula a C senza tavolo

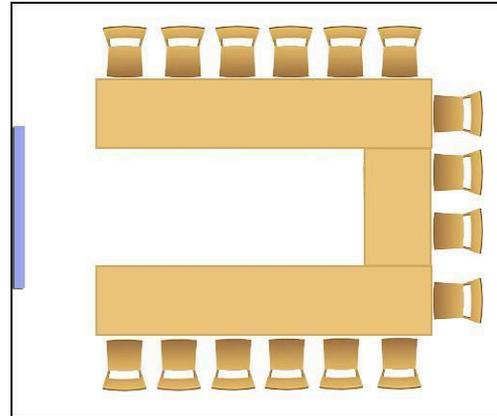


Figura: Aula a C con tavolo

Risorse e materiali:

- **Ausili visivi:**

- o Utilizzare i proiettori per visualizzare immagini e video.
- o Fornite dispense con immagini chiare e testi di facile lettura.

- **Preparazione tecnologica:**

- o Testare tutte le attrezzature prima della sessione.
- o Predisporre piani di riserva in caso di difficoltà tecniche.



Figura: Schermo di proiezione



Figura: Proiettore



Figura: Aula con proiettore e schermo di proiezione



Figura: Schermo di proiezione



Figura: Alfabeto in lingua dei segni

Esempio: Per una sessione di due ore sulla comprensione delle prescrizioni mediche, pianificare segmenti di 25 minuti con pause di 5 minuti. Utilizzate una sala ben illuminata con posti a sedere che consentano a tutti i partecipanti di vedersi. Preparate un mix di video in lingua dei segni che spieghino le istruzioni per i farmaci più comuni, attività interattive per leggere le etichette delle ricette mediche ed esercizi di ruolo per comunicare con i farmacisti. Assicuratevi che l'allestimento della sala consenta a tutti i partecipanti di interagire e vedere le immagini.

4.7. METODI DI VALUTAZIONE

Valutare i risultati dell'apprendimento e raccogliere feedback per migliorare le sessioni future.

Metodi di valutazione accessibili:

- **Valutazioni visive:**
 - Utilizzare quiz illustrati su argomenti riguardanti la salute.
 - Chiedete agli studenti di dimostrare le loro abilità, come la compilazione di moduli medici.
- **Presentazioni in lingua dei segni:**
 - Incoraggiare gli studenti a presentare un argomento di salute in lingua dei segni.
 - Se si preferisce, possono inviare dei video.
- **Valutazioni scritte semplificate:**
 - Usate un linguaggio diretto.
 - Prevedere un tempo supplementare per il completamento.

Feedback e riflessione:

- **Raccogliere il feedback degli studenti:**
 - Utilizzare sondaggi con scale visive (ad esempio, faccine).
 - Fornire opzioni per il feedback in lingua dei segni o per iscritto.
- **Auto-riflessione:**
 - Riflettere sull'efficacia dei vostri metodi.
 - Adattare le sessioni future in base al feedback.

Esempio di buona pratica: Alla fine dell'unità sulla comprensione delle istruzioni dell'educatore, i discenti fanno un quiz per abbinare i termini medici alle immagini. In seguito, condividono il feedback sulla sessione attraverso un breve video o una nota scritta.

Suggerimento per gli educatori: La flessibilità è fondamentale. Siate pronti ad adattare il vostro approccio in base alle esigenze degli studenti e alle risorse disponibili. Un feedback regolare aiuta a perfezionare i metodi di insegnamento e garantisce un'esperienza di apprendimento coinvolgente.

4.8. RIFERIMENTI E CITAZIONI

- Nazioni Unite. (2006). Convenzione sui diritti delle persone con disabilità. <https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-persons-disabilities>.
- Alcina Madueño, A. (2009). Le lingue dei segni nella formazione degli insegnanti sordi in Spagna: Una visione storica. *Revista de Educación*, 349, 437-449.
- Antia, S. y Metz, K. K. (2014). La co-iscrizione negli Stati Uniti: Un'analisi critica dei vantaggi e delle sfide. En M. Marschark, et al (Eds.), *Bilingualism and Bilingual Deaf Education* (pp. 424-442). Oxford
- Araque Hontangas, N. e Barrio de la Puente, J. L. (2010). Attenzione alla diversità e sviluppo di processi educativi inclusivi. *Prisma Social: Revista de Investigación Social*, 4 (Narración y construcción social de la realidad).
- Booth, T. e Ainscow, M. (2011). *Index for Inclusion: developing learning and participation in schools*; (3a edizione). Bristol: Centro studi sull'educazione inclusiva (CSIE).
- Muñoz Baell, I. M., Ruiz-Cantero, M. T., Álvarez-Dardet, C., Ferreiro Lago, E. y Aroca Fernández, E. (2011). Comunidades sordas: ¿pacientes o ciudadanas? = Comunità di sordi: pazienti o cittadini? *Gaceta Sanitaria*, 25(1), 72-78.
- Direzione generale dell'educazione infantile, primaria e speciale. Centri di scolarizzazione preferenziale per alunni con disabilità uditiva. Comunità di Madrid.

5. CAPITOLO 2: COMPETENZE DIDATTICHE DEGLI EDUCATORI CHE LAVORANO CON GLI ADULTI

5.1. OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Questo capitolo evidenzia le competenze didattiche chiave di cui gli educatori hanno bisogno quando lavorano con adulti sordi, compresi quelli sordo-ciechi e sordo-disabili (sordo+). Grazie a queste competenze, gli educatori possono creare ambienti di apprendimento inclusivi, coinvolgenti ed efficaci, che rispettano la diversità e promuovono l'apprendimento permanente.

2.2. COMPRENDERE LE ESIGENZE DEGLI STUDENTI ADULTI SORDI

Gli studenti adulti sordi provengono da contesti diversi e hanno preferenze comunicative e stili di apprendimento unici. Alcuni usano la lingua dei segni, altri si affidano alla lettura labiale o alle tecnologie assistive. Gli educatori devono essere sensibili a queste differenze per offrire pari opportunità di apprendimento.

Considerazioni chiave:

- **Preferenze di comunicazione:**
 - **Utenti della lingua dei segni:** Possono preferire l'istruzione in lingua dei segni.
 - **Lettura labiale:** Alcuni si affidano alla lettura labiale e alla lingua parlata.
 - **Tecnologie assistive:** Altri utilizzano dispositivi come apparecchi acustici o impianti cocleari.
- **Stili di apprendimento:**
 - **Approccio visivo:** Molti studenti sordi preferiscono ausili visivi come diagrammi, immagini e video.
 - **Approccio cinestesico:** Alcuni imparano meglio attraverso attività pratiche.
- **Diversità all'interno della comunità Sorda:**
 - Individui sordo-ciechi: Possono aver bisogno di materiale tattile o Braille.
 - Sordo-disabili (sordo+): Le persone sorde con disabilità aggiuntive possono avere bisogno di un supporto personalizzato.

2.3. COMPETENZE DIDATTICHE CHIAVE PER GLI EDUCATORI

1. Adattabilità e flessibilità

- **Descrizione:** La capacità di adattare i metodi di insegnamento per adattarli ai vari stili di apprendimento e alle preferenze di comunicazione.

- **Buone pratiche:**
 - Modificare i piani di lezione in base ai feedback e alle esigenze degli studenti.
 - Coinvolgere interpreti di lingua dei segni o imparare i segni di base.
 - Siate pronti a utilizzare metodi di comunicazione alternativi.

Esempio: *Un educatore si accorge che alcuni allievi sono visivi, quindi inserisce nelle sue lezioni un maggior numero di supporti visivi, come diagrammi e video.*

2. Comunicazione efficace

- **Descrizione:** Utilizzare metodi di comunicazione chiari e accessibili per garantire la comprensione.
- **Buone pratiche:**
 - Usate un linguaggio semplice ed evitate il gergo.
 - Supportare le spiegazioni con supporti visivi.
 - Mantenete il contatto visivo e assicuratevi che il vostro viso sia visibile per coloro che leggono le labbra.

Esempio: *Quando dà istruzioni, l'insegnante usa un linguaggio semplice, fa dei gesti e scrive i punti chiave alla lavagna.*

3. Sensibilità e consapevolezza culturale

- **Descrizione:** Comprendere e rispettare la cultura sorda e le esperienze delle persone sorde.
- **Buone pratiche:**
 - Informatevi sulla cultura e sulle norme dei sordi.
 - Evitare di fare ipotesi sulle capacità o sulle preferenze.
 - Mostrare rispetto per l'identità e i valori della comunità sorda.

Esempio: *L'educatore partecipa a seminari sulla cultura sorda per comprendere meglio le prospettive degli studenti.*

4. Empatia e responsabilizzazione

- **Descrizione:** Dimostrare di comprendere le difficoltà degli studenti e incoraggiare l'autopromozione.
- **Buone pratiche:**
 - Ascoltare attivamente le esperienze degli studenti.
 - Convalidare i loro sentimenti e le loro prospettive.
 - Incoraggiare gli studenti a esprimere le loro esigenze.

Esempio: *Un insegnante crea un ambiente favorevole in cui gli studenti si sentono a proprio agio nel condividere i loro pensieri.*

5. Strategie didattiche inclusive

- **Descrizione:** Progettare lezioni accessibili a tutti gli studenti.
- **Buone pratiche:**
 - Utilizzare metodi di insegnamento multimodali che combinano approcci visivi, uditivi e cinestesici.
 - Fornire materiali in vari formati (ad esempio, video in lingua dei segni, testi scritti, presentazioni visive).

Esempio: *Fornire i contenuti delle lezioni in video in lingua dei segni, testi scritti e presentazioni visive.*

6. Competenze digitali

- **Descrizione:** Utilizzare la tecnologia per migliorare l'apprendimento e rispondere alle esigenze di accessibilità.
- **Buone pratiche:**
 - Incorporare strumenti digitali come video con sottotitoli e piattaforme online con funzioni di accessibilità.
 - Utilizzare le tecnologie assistive per supportare la comunicazione.

Esempio: *Utilizzo di un software di videoconferenza con sottotitoli in tempo reale per sessioni di apprendimento a distanza.*

7. Capacità di risolvere i problemi

- **Descrizione:** Identificare e affrontare le sfide che si presentano nell'ambiente di apprendimento.
- **Buone pratiche:**
 - Sviluppare piani di backup per i problemi tecnologici.
 - Incoraggiare la risoluzione collaborativa dei problemi tra gli studenti.

Esempio: *Se si verifica un problema tecnico, l'educatore dispone di materiali offline pronti per continuare la lezione senza interruzioni.*

8. Mentalità di apprendimento permanente

- **Descrizione:** Impegnarsi nello sviluppo professionale continuo e nell'autoformazione.
- **Buone pratiche:**
 - Rimanere aggiornati sugli ultimi metodi di insegnamento, sulle tecnologie e sulle ricerche relative all'educazione dei sordi.
 - Impegnarsi in un apprendimento continuo sull'inclusività e l'accessibilità.

Esempio: *L'insegnante frequenta regolarmente corsi di sviluppo professionale sull'educazione inclusiva.*

9. Feedback e riflessione

- **Descrizione:** Dare e ricevere feedback costruttivi per migliorare l'esperienza di apprendimento.
- **Buone pratiche:**
 - Fornire un feedback regolare agli studenti.
 - Incoraggiare gli studenti a condividere le loro opinioni e i loro suggerimenti.
 - Riflettere sulle proprie pratiche di insegnamento e adeguarsi di conseguenza.

Esempio: *Dopo ogni lezione, l'educatore chiede un feedback all'allievo per adattare le future strategie di insegnamento.*

10. Rispetto per la diversità della comunicazione

- **Descrizione:** Riconoscere e accogliere i diversi metodi di comunicazione.
- **Buone pratiche:**
 - Utilizzare la lingua dei segni, il testo scritto, i gesti e altri ausili alla comunicazione, se necessario.
 - Siate aperti ai metodi di comunicazione preferiti dagli studenti.

Esempio: *In una classe con esigenze comunicative diverse, l'educatore utilizza una combinazione di lingua dei segni e presentazioni visive.*



Figura: esempi di competenze didattiche (fonte: <https://stock.adobe.com/it>)

2.4. STRATEGIE DI INSEGNAMENTO: CONSIGLI PER GLI EDUCATORI

- **Coinvolgere attivamente gli studenti**
 - Includete attività interattive come discussioni di gruppo, giochi di ruolo e progetti pratici.
 - **Esempio:** *Organizzare progetti di gruppo in cui gli studenti collaborano e condividono le esperienze.*
- **Creare un ambiente inclusivo**

- o Favorire un'atmosfera di classe in cui tutti gli studenti si sentano rispettati e valorizzati.
- o Stabilire regole di base che promuovano il rispetto reciproco e scorragino la discriminazione.
- o **Esempio:** *All'inizio del corso, coinvolgete gli studenti nella definizione di norme di classe che enfatizzino l'inclusività.*
- **Utilizzare le tecnologie assistive**
 - o Incorporare le tecnologie che aiutano la comunicazione e l'apprendimento, come i loop per l'udito, i servizi di sottotitolazione o le app per la comunicazione.
 - o **Esempio:** *Utilizzare applicazioni che traducono il parlato in testo in tempo reale per gli studenti che preferiscono leggere.*
- **Piano per l'accessibilità**
 - o Assicurarsi che tutti i materiali e le attività siano accessibili agli studenti con esigenze diverse.
 - o Se necessario, fornire dispense in formato grande, Braille o elettronico.
 - o **Esempio:** *Offrire copie digitali di materiali che possono essere adattati alle dimensioni dei caratteri o letti ad alta voce dai lettori di schermo.*
- **Collaborare con gli studenti**
 - o Coinvolgere gli studenti nella pianificazione e nel processo decisionale relativo alla loro istruzione.
 - o Chiedete agli studenti quali sono i loro interessi e integrate questi argomenti nel programma di studio.
 - o **Esempio:** *Condurre un sondaggio per scoprire quali argomenti interessano agli studenti e adattare le lezioni di conseguenza.*

2.5. ESEMPI DI BUONE PRATICHE

- **Programma Frontrunners**
 - o Un programma internazionale di formazione alla leadership per giovani adulti sordi.
 - o Enfatizza l'empowerment, la collaborazione e il networking globale.
 - o **Sito web:** <https://www.frontrunners.dk/>
- **Iniziativa SignHealth**
 - o Un'organizzazione che fornisce istruzione e servizi sanitari in lingua dei segni.
 - o Promuove informazioni sanitarie accessibili per le persone sorde.
 - o **Sito web:** <https://signhealth.org.uk/>

2.6. RIFERIMENTI E CITAZIONI:

- Carpenter, E. A. C., Meltzer, A., & Marquart, M. (2020). Migliori pratiche per l'inclusività degli studenti sordi/ipoacustici nella classe sincrona online. *World Journal of Education*, 10(4), 26. Recuperato da <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1265346.pdf>
- Forza di accesso. (2023). Comunicazione con i sordi: Come entrare in contatto con le persone sorde. Recuperato da <https://accessforce.org/article/deaf-communication-connect-deaf-people/>
- Insegnare le competenze che contano nell'educazione degli adulti. (n.d.). Recuperato da <https://lincs.ed.gov/state-resources/federal-initiatives/teaching-skills-matter-adult-education>
- Commissione europea. (2017). Educazione degli adulti - apprendimento permanente per i sordi sia per il lavoro che per la vita quotidiana - Un documento politico. *EPALE*. Recuperato da <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/adult-education-lifelong-learning-deaf-both-work-and-everyday-life-policy-paper>

3. CAPITOLO 3: METODOLOGIE DI APPRENDIMENTO PER PROMUOVERE LE COMPETENZE DIGITALI

3.2. OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Questo capitolo guida gli educatori nella scelta e nell'utilizzo di metodi didattici che aiutino gli adulti sordi, sordo-ciechi e sordo-disabili (sordo+) a migliorare le proprie competenze digitali. Utilizzando questi metodi, gli educatori possono mettere gli studenti in condizione di navigare con fiducia nel mondo digitale, accedere a importanti informazioni sulla salute e migliorare la qualità della loro vita.

3.3. COMPRENDERE LE COMPETENZE DIGITALI

Cosa sono le competenze digitali?

Le competenze digitali sono le abilità necessarie per utilizzare dispositivi digitali come computer e smartphone, applicazioni e reti per trovare e gestire le informazioni. Esse comprendono:

- **Competenze di base:**
 - Utilizzare un computer o uno smartphone.
 - Accesso a Internet.
- **Competenze avanzate:**
 - Creare contenuti digitali.
 - Comunicare online.
 - Comprendere la sicurezza online.

3.4. PERCHÉ LE COMPETENZE DIGITALI SONO IMPORTANTI PER GLI STUDENTI SORDI?

- **Accesso alle informazioni:** Le competenze digitali consentono alle persone sorde di accedere a una grande quantità di informazioni, tra cui risorse sanitarie, materiale didattico e notizie.
- **Comunicazione:** La tecnologia facilita la comunicazione attraverso video in lingua dei segni, videochiamate e piattaforme di messaggistica.
- **Indipendenza:** La conoscenza degli strumenti digitali consente una maggiore indipendenza nelle attività quotidiane, come l'home banking, gli acquisti online e l'accesso ai servizi.

3.5. SFIDE DA CONSIDERARE

- **Accesso alla tecnologia:**

- Non tutti gli studenti hanno accesso ai dispositivi più recenti o a una rete internet affidabile.
- Le infrastrutture limitate in alcune aree possono costituire un ostacolo.

Esempio: *Nelle zone rurali, la connettività a Internet può essere debole, rendendo difficile l'apprendimento online.*

- **Cambiamenti rapidi:**

- La tecnologia si evolve rapidamente, rendendo difficile rimanere aggiornati.

Esempio: *Una nuova applicazione potrebbe sostituire una vecchia, richiedendo agli studenti di adattarsi.*

- **Diversi livelli di abilità:**

- Gli studenti possono avere diversi livelli di alfabetizzazione digitale.

Esempio: *Alcuni possono trovarsi a proprio agio con gli smartphone ma non con i computer.*

- **Rischi potenziali:**

- Un uso eccessivo può portare alla dipendenza da schermo.
- La riduzione dell'interazione faccia a faccia può avere un impatto sulle abilità sociali.

3.6. METODOLOGIE PER PROMUOVERE LE COMPETENZE DIGITALI

3.6.1. PRATICA DIRETTA E APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE

Descrizione:

- Gli studenti si confrontano direttamente con gli strumenti digitali in un contesto pratico.
- Enfatizza l'apprendimento attraverso il fare, aiutando a conservare le informazioni.

Implementazione:

- **Iniziare con le nozioni di base:** Per i principianti, iniziare con le competenze fondamentali, come l'accensione di un dispositivo, l'uso della tastiera e del mouse o la navigazione in un'interfaccia.
- **Compiti di vita reale:** Esercitarsi in attività come l'invio di un'e-mail, la ricerca online o l'utilizzo di applicazioni per la salute.
- **Istruzioni accessibili:** Fornire guide passo-passo con immagini e supporto della lingua dei segni, se possibile.

Esempio di buona pratica: *Un educatore mostra ai discenti come utilizzare un'applicazione per la salute. I discenti scaricano l'app, impostano i profili e si esercitano a inserire i dati sul benessere durante la sessione.*



Figura: *Pratica ed apprendimento esperienziale (Freepik)*

3.6.2. APPRENDIMENTO BASATO SU PROGETTI (PBL)

Descrizione:

- Gli studenti lavorano su un progetto nel tempo, applicando le competenze digitali per raggiungere un obiettivo.
- Incoraggia la risoluzione dei problemi, la collaborazione e il pensiero critico.

Implementazione:

- **Definire un progetto chiaro:** Esempi: Costruire un semplice sito web o produrre un video in lingua dei segni.
- **Lavoro collaborativo:** I progetti di gruppo favoriscono il lavoro di squadra e permettono agli studenti di aiutarsi a vicenda.
- **Rilevanza nel mondo reale:** Scegliere progetti che abbiano benefici pratici per gli studenti.

Esempio: *Gli studenti lavorano insieme per creare una newsletter digitale che promuova la consapevolezza della salute nella comunità sorda, utilizzando un software editoriale di base.*

3.6.3. WORKSHOP INTERATTIVI E PROGRAMMI DI FORMAZIONE

Descrizione:

- Sessioni strutturate incentrate su competenze digitali specifiche.
- Guidati da un istruttore con possibilità di domande e interazione.

Implementazione:

- **Selezione dell'argomento:** Concentratevi su argomenti rilevanti come la sicurezza online, l'uso responsabile dei social media o l'accesso ai servizi governativi online.

- **Formati flessibili:** I workshop possono essere svolti di persona o online, per rispondere a esigenze diverse.
- **Risorse di supporto:** Fornire materiali in video in lingua dei segni e in formati di facile lettura.

Esempio: *Un workshop online insegna agli studenti come partecipare alle videoconferenze utilizzando piattaforme come Zoom, compresa l'impostazione delle riunioni e l'utilizzo delle funzioni di accessibilità.*

3.6.4. ESERCITAZIONI ONLINE E PIATTAFORME DI E-LEARNING

Descrizione:

- Corsi online a cui gli studenti possono accedere secondo i propri ritmi.
- Combina video, quiz e contenuti interattivi.

Implementazione:

- **Contenuti accessibili:** Assicurarsi che le piattaforme siano adatte ai sordi, offrendo traduzioni e didascalie in lingua dei segni.
- **Sistemi di supporto:** Fornire assistenza agli studenti che possono avere difficoltà con i contenuti, come tutor o forum online.
- **Moduli brevi:** Suddividere i contenuti in segmenti gestibili per mantenere il coinvolgimento.

Esempi di pratica Godd:

- **SignoCampus:** (www.signocampus.es), un sito web di apprendimento per persone sorde che offre corsi di lingua dei segni. Gli studenti possono partecipare a un corso di alfabetizzazione digitale con lezioni in lingua dei segni.
- **Tutorial su YouTube:** Esercitazioni gratuite sulle competenze digitali con l'impegno della comunità.



Figura: Tutorial online e piattaforme di e-learning (Freepik)

3.6.5. APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO E BADGE DIGITALI

Descrizione:

- Incorpora elementi di gioco come punti, badge e classifiche per motivare gli studenti.

Implementazione:

- **Equilibrio:** Usate il gioco per motivare, ma fate attenzione all'eccessiva competizione che può scoraggiare alcuni studenti.
- **Inclusività:** Assicurarsi che i giochi siano accessibili e che tengano conto dei diversi livelli di abilità degli studenti.
- **Limitazioni:** Stabilire limiti di tempo salutari per evitare un uso eccessivo e affrontare i potenziali rischi di dipendenza.

Esempio di buona pratica: *Un'applicazione premia gli studenti con badge per il completamento di moduli sulla sicurezza online, incoraggiando la progressione e consentendo loro di imparare al proprio ritmo.*

- **App Duolingo Language:** *Gli utenti guadagnano punti e badge, incoraggiando i progressi.*
- **Khan Academy:** *Fornisce missioni e punti abilità con badge quando gli studenti padroneggiano i concetti.*



Figura: *Apprendimento gamificato e badge digitali (Freepik)*

3.6.6. CONSIDERAZIONI PER GLI EDUCATORI

- **Adattarsi ai livelli tecnologici:** Valutare le competenze digitali degli studenti e adattare i contenuti di conseguenza.
- **Accessibilità:** Garantire che tutti gli strumenti e i contenuti digitali siano accessibili, utilizzando la lingua dei segni, didascalie e testi di facile lettura.

- **Disponibilità delle risorse:** Tenete conto degli studenti che potrebbero non avere accesso a determinate tecnologie o a connessioni Internet stabili.

Esempio: *Fornire materiale offline o programmare le sessioni quando è disponibile l'accesso a Internet.*

- **Supporto e assistenza:** Fornire aiuto agli studenti che incontrano difficoltà, possibilmente attraverso un supporto tra pari o un tutoraggio aggiuntivo.
- **Piani alternativi:** Preparatevi a situazioni in cui la tecnologia potrebbe fallire, come ad esempio un'interruzione di corrente, tenendo pronti i materiali offline.
- **Apprendimento continuo:** Incoraggiare l'apprendimento continuo per tenersi al passo con le nuove tecnologie.

3.6.7. AFFRONTARE LE SFIDE POTENZIALI

- **Accesso limitato alla tecnologia:**
 - Utilizzate dispositivi ampiamente disponibili, come gli smartphone.
 - Incorporare attività offline, ove possibile.
- **Per gli studenti più grandi:**
 - Siate pazienti e fornite un sostegno supplementare.
 - Collegare le competenze digitali a compiti quotidiani significativi.
- **Rapidi cambiamenti tecnologici:**
 - Insegnare concetti fondamentali applicabili a tutti i dispositivi.
 - Incoraggiare l'adattabilità e l'apprendimento dell'apprendimento.

Esempio: *Insegnare a navigare tra i diversi browser, in modo che gli studenti possano utilizzare qualsiasi software internet.*

3.6.8. L'IMPORTANZA DELL'INTERAZIONE UMANA

Sebbene la tecnologia sia uno strumento potente, l'interazione umana rimane essenziale.

- **Bilanciare l'uso della tecnologia:** Combinare l'apprendimento digitale con le interazioni faccia a faccia, quando possibile.
- **Sensibilità culturale:** Essere consapevoli della cultura sorda e incorporarla nelle esperienze di apprendimento.
- **Creare una comunità:** Promuovere la collaborazione e la condivisione tra gli studenti.

Esempio di buona pratica: *Organizzare discussioni di gruppo in cui gli studenti condividono le loro esperienze con la tecnologia, promuovendo un senso di comunità.*

3.7. RIFERIMENTI E CITAZIONI

- **Pratica e apprendimento esperienziale**
 - Kolb, D. A. (1984). *Apprendimento esperienziale: L'esperienza come fonte di apprendimento e sviluppo*. Prentice-Hall.
 - Mayer, R. E. (2009). *Apprendimento multimediale*. Cambridge University Press.
 - "Apprendimento pratico: Vantaggi e tecniche", *Indeed Career Guide*, 2021. Disponibile su: [Indeed.com](https://www.indeed.com)
- **Apprendimento basato sul progetto (PBL)**
 - Barron, B. e Darling-Hammond, L. (2008). "Insegnare per un apprendimento significativo: A Review of Research on Inquiry-Based and Cooperative Learning", in *Powerful Learning: What We Know About Teaching for Understanding*, Jossey-Bass.
 - Thomas, J. W. (2000). "Una rassegna della ricerca sull'apprendimento basato su progetti". Disponibile su: [BIE.org](https://www.bie.org)
 - "Certificati di carriera Google: Crescere con Google". Disponibile su: [Google.com](https://www.google.com)
 - "Programmazione Scratch per bambini", MIT Media Lab. Disponibile su: [Scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)
- **Workshop interattivi e programmi di formazione**
 - Fullan, M. (2011). *L'apprendimento è il lavoro*, documento non pubblicato, Università di Toronto.
 - Assemblea generale, "Bootcamp e workshop". Disponibile su: [GeneralAssembly.com](https://www.generalassembly.com)
 - Adobe, "Workshop Creative Cloud". Disponibile su: [Adobe.com](https://www.adobe.com)
- **Tutorial online e piattaforme di e-learning**
 - "Piattaforme di apprendimento online: Cosa bisogna sapere". *Harvard Extension School*, 2021. Disponibile su: [Harvard.edu](https://www.harvard.edu)
 - Udemy, "Offerta di corsi e opportunità di apprendimento". Disponibile su: [Udemy.com](https://www.udemy.com)
 - Coursera, "Programmi certificati e percorsi di apprendimento". Disponibile su: [Coursera.org](https://www.coursera.org)
 - Tutorial su YouTube. Disponibile su: [YouTube.com](https://www.youtube.com)
- **Apprendimento gamificato e badge digitali**
 - Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). "Dagli elementi di design del gioco alla giocosità: Definire la Gamification". In *Atti della 15a Conferenza accademica internazionale MindTrek*.
 - "Duolingo: App per l'apprendimento delle lingue". Disponibile su: [Duolingo.com](https://www.duolingo.com)

- o "Khan Academy: Caratteristiche di gamificazione dell'apprendimento". Disponibile su: [Khanacademy.org](https://www.khanacademy.org)
- **SignoCampus**
 - o SignoCampus. "Página Principal". Disponibile su: [SignoCampus.es](https://www.signocampus.es)

4. CAPITOLO 4: MOTIVARE GLI ADULTI SORDI ATTRAVERSO METODOLOGIE INTERATTIVE E COINVOLGENTI

4.2. OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Questo capitolo fornisce agli educatori strategie pratiche per motivare gli adulti sordi, compresi gli individui sordo-ciechi e sordo-disabili (sordo+), attraverso metodi di insegnamento interattivi e coinvolgenti. Comprendendo i diversi tipi di motivazione e implementando attività che risuonano con gli studenti sordi, gli educatori possono aumentare il coinvolgimento, promuovere un apprendimento efficace e sostenere gli studenti nel raggiungimento dei loro obiettivi.

4.3. COMPRENDERE LA MOTIVAZIONE

Che cos'è la motivazione?

La motivazione è la spinta che stimola gli individui ad agire per raggiungere un obiettivo. È essenziale per l'apprendimento a tutte le età. Gli studenti motivati tendono a:

- Essere più impegnati.
- Persistere più a lungo.
- Ottenere risultati migliori.

Tipi di motivazione

1. Motivazione intrinseca:

- Viene dall'interno dell'individuo.
- Gli studenti si impegnano in un'attività perché la trovano piacevole o interessante.

2. Motivazione estrinseca:

- Guidati da ricompense esterne o dall'evitare conseguenze negative.
- Tra gli esempi vi sono gli elogi, i premi o l'evitare le sanzioni.

3. Motivazione negli studenti sordi

- **Rilevanza personale:** L'apprendimento collegato a obiettivi o esperienze personali aumenta la motivazione.
- **Autonomia:** Sentirsi padroni del proprio apprendimento aumenta la motivazione.
- **Padronanza:** Il desiderio di migliorare le competenze e di superare le sfide motiva gli studenti.

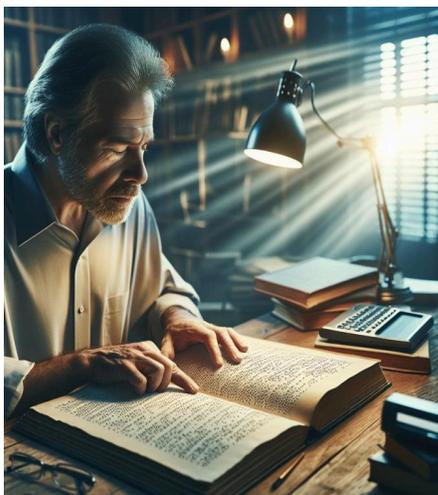


Figura: Un'illustrazione che mostra un adulto sordo motivato ad apprendere
(Fonte: Generazione di immagini tramite AI - DALLE3 Image-Gen)

4.4. STRATEGIE PER AUMENTARE LA MOTIVAZIONE

4.4.1. ATTIVITÀ INTERATTIVE

Coinvolgere gli studenti attraverso attività che richiedono la partecipazione.

- **Gioco di ruolo**
 - **Descrizione:** Gli studenti recitano scenari di vita reale.
 - **Vantaggi:**
 - Costruisce la fiducia.
 - Sviluppa le capacità di comunicazione.
 - Consente l'espressione di opinioni personali.

Esempio di buona pratica: *Simulazione di una visita medica per esercitarsi in conversazioni relative alla salute. Questo aiuta gli studenti a prepararsi a situazioni reali in un ambiente sicuro.*

- **Sessioni di brainstorming**
 - **Descrizione:** Discussione di gruppo per generare idee.
 - **Linee guida:**
 - Incoraggiare tutti i partecipanti a contribuire.
 - Nessuna idea viene criticata.
 - Costruire sulle idee degli altri.

Nota: *il facilitatore deve mantenere la sessione focalizzata e inclusiva.*

Esempio di buona pratica: *Discutere i modi per migliorare l'accesso alle informazioni sanitarie per le persone sorde.*

4.4.2. VISITE SUL CAMPO

L'apprendimento al di fuori della classe può aumentare la motivazione.

- **Vantaggi:**
 - Fornisce esperienze pratiche.
 - Collega le conoscenze teoriche a contesti reali.
 - Incoraggia l'interazione sociale.
- **Implementazione:**
 - **Preparazione:** Stabilire obiettivi chiari e informare i partecipanti su cosa aspettarsi.
 - **Durante il viaggio:** Coinvolgere gli studenti con compiti o domande.
 - **Follow-up:** Discutere le esperienze e rinforzare l'apprendimento al termine.

Esempio di buona pratica: *Visitare un centro sanitario per conoscere i servizi disponibili.*



Figura: Un'illustrazione che mostra un viaggio sul campo per un gruppo di adulti sordi firmanti
(Fonte: Generazione di immagini con l'IA - DALLE3 Image-Gen)

4.4.3. INCORPORARE LE TECNOLOGIE DIGITALI

Motivare gli studenti negli ambienti digitali è sempre più importante.

- **Utilizzo di piattaforme online**
 - **Strumenti interattivi:** Utilizzare piattaforme che consentono videoconferenze, sondaggi e chat (ad esempio, Zoom, Microsoft Teams).
 - **Contenuti accessibili:** Garantire che tutti i materiali digitali siano accessibili, con interpretazioni e didascalie in lingua dei segni.
- **Utilizzo del gioco**
 - **Descrizione:** Applicazione di elementi di gioco all'apprendimento.

- o **Vantaggi:**
 - Aumenta il coinvolgimento.
 - Fornisce ricompense immediate (ad esempio, badge, punti).
- o **Suggerimenti:**
 - Mantenere le attività brevi per evitare l'affaticamento.
 - Programmare pause regolari durante le sessioni online.
 - Incoraggiare il lavoro di gruppo per mantenere l'interazione sociale.

Esempio di buona pratica: *Utilizzo di un'applicazione educativa che premia gli studenti con badge per il completamento di moduli sull'alfabetizzazione sanitaria.*

4.4.4. RISPONDERE A ESIGENZE DIVERSE

- **Pratiche inclusive**
 - o **Adattabilità:** Personalizzare le attività per adattare ai diversi stili di apprendimento e alle diverse abilità.
 - o **Supporto:** Fornire ulteriore assistenza a coloro che possono avere difficoltà.
 - **Consapevolezza della teoria del granchio**
 - o **Comprensione:** La "teoria del granchio" si riferisce a individui che trattengono gli altri per gelosia o negatività.
 - o **Mitigazione:**
 - Favorire un ambiente di apprendimento positivo in cui si celebra il successo.
 - Incoraggiare gli studenti a sostenere i risultati degli altri.
-

4.5. CONSIGLI PRATICI PER GLI EDUCATORI

- **Collegare i contenuti alla vita reale**
 - o Scegliere argomenti pertinenti alle esperienze quotidiane degli studenti.
 - o Mostrare come le nuove competenze possano migliorare la qualità della vita.
- **Fornire informazioni chiare**
 - o Spiegare chiaramente lo scopo, i benefici e la durata del corso.
 - o Utilizzate un linguaggio diretto e supporti visivi.
- **Rimuovere le barriere**
 - o Affrontare le sfide finanziarie, di comunicazione e di accessibilità.
 - o Fornire materiali nei formati preferiti dagli studenti.

- **Creare un ambiente di apprendimento attraente**
 - Utilizzare metodi di insegnamento diversificati (immagini, attività pratiche).
 - Incoraggiare un'atmosfera amichevole e informale.
- **Promuovere la collaborazione**
 - Coinvolgere i leader della comunità o gli oratori ospiti.
 - Incoraggiare l'apprendimento tra pari e i progetti di gruppo.
- **Promuovere l'espressione di sé**
 - Incoraggiare gli studenti a condividere i loro pensieri e le loro idee.
 - Convalidare i loro contributi e fornire un feedback positivo.

4.6. MOTIVAZIONE NELLA PRATICA

Esempio di scenario:

Un educatore sta tenendo un corso di alfabetizzazione sanitaria per adulti sordi. Per motivare i discenti, usa le seguenti metodologie:

- **Gioco di ruolo interattivo:** simulare conversazioni con gli operatori sanitari nella lingua dei segni.
- **Visita sul campo:** Visitare una clinica locale per capire i servizi offerti e praticare la comunicazione.
- **Coinvolgimento digitale:** Utilizzate un'applicazione in cui gli studenti tengano traccia delle loro abitudini di salute e guadagnino premi.
- **Progetti di gruppo:** Gli studenti creano un video di sensibilizzazione sulla salute in lingua dei segni.

Suggerimento di buona pratica: *Assicuratevi che tutte le attività siano accessibili e tengano conto delle diverse esigenze degli studenti, comprese le persone sordo-cieche e sordo-disabili (sordo+).*

4.7. RIFERIMENTI E CITAZIONI

- Ávila Caica, O. L. (2011). Insegnante: Riesci a vedere quello che dico? Un'esperienza di ricerca con studenti sordi. *Profile Issues in Teachers' Professional Development*, 13(2), 131-146.
- Csizér, K. e Kontra, E. H. (2020). Caratteristiche di apprendimento delle lingue straniere di studenti sordi e con gravi problemi di udito. *The Modern Language Journal*, 104(1), 233-249. <https://doi.org/10.1111/modl.12630>
- Deci, E. L. e Ryan, M. R. (2000). La teoria dell'autodeterminazione e la facilitazione della motivazione intrinseca, dello sviluppo sociale e del benessere. *American Psychologist*, 55 (1), 68-78.

- Doğan, Y., & Batdı, V. (2021). Rivisitazione del brainstorming in un contesto educativo: Un'analisi meta-tematica. *Journal of learning for development*, 8(3), 541-556.
- Dornyei, Z. & Ushioda, E. (2011). *Insegnare e ricercare la motivazione*. Longman.
- Harmer, J. (2007). *La pratica dell'insegnamento della lingua inglese*. Pearson Education Limited.
- Lee, P. e Pang, V. (2014). L'influenza degli orientamenti motivazionali sui risultati accademici degli adulti che lavorano nella formazione continua. *International Journal of Training Research*, 12(1), 5-15. <https://doi.org/10.5172/ijtr.2014.12.1.5>
- Accademie Nazionali di Scienze, Ingegneria e Medicina (2018). *Come le persone imparano II: Learners, Contexts, and Cultures*. The National Academies Press. <https://doi.org/10.17226/24783>
- Russell, C. e Shepard, J. (2010). Ambienti di gioco di ruolo online per l'istruzione superiore. *British Journal of Educational Technology*, 14(6), 992-1002. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01048.x>

5. CAPITOLO 5: PERCHÉ RESPONSABILIZZARE LE PERSONE SORDE PER MIGLIORARE L'ALFABETIZZAZIONE SANITARIA

5.2. OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Questo capitolo sottolinea l'importanza di mettere in grado le persone sorde, comprese quelle sordo-cieche e sordo-disabili (sordo+), di migliorare la propria alfabetizzazione sanitaria. Comprendendo le sfide che devono affrontare e implementando strategie per superare queste barriere, gli educatori e gli operatori sanitari possono garantire agli adulti sordi un accesso paritario ai servizi e alle informazioni sanitarie.

5.3. L'IMPORTANZA DELLA CRESCITA PERSONALE DEGLI ADULTI SORDI

Parità di accesso all'assistenza sanitaria

- **Diritto umano all'assistenza sanitaria:**
 - Le persone sorde hanno il diritto di ricevere la stessa qualità di assistenza sanitaria delle persone udenti.
 - Garantire una comunicazione accessibile è essenziale per un'assistenza sanitaria equa.

Miglioramento dei risultati della salute

- **Migliore gestione delle condizioni di salute:**
 - Una maggiore alfabetizzazione sanitaria consente alle persone sorde di comprendere le proprie condizioni di salute.
 - Possono prendere decisioni informate sui trattamenti e sui cambiamenti dello stile di vita.
- **Una cura preventiva efficace:**
 - La comprensione delle informazioni sulla salute porta a una migliore partecipazione a screening, vaccinazioni e misure preventive.

Benessere mentale

- **Riduzione della frustrazione e dell'ansia:**
 - Una comunicazione efficace riduce al minimo i malintesi durante le visite mediche.
 - Le persone sorde si sentono più sicure di sé e meno stressate.
- **Accettazione della cultura sorda:**
 - Riconoscere e abbracciare l'identità e la cultura sorda promuove l'autostima.
 - Incoraggia il senso di comunità e di appartenenza.



Figura: Adulti sordi diversi che accedono alle informazioni sulla salute attraverso vari mezzi, evidenziando l'importanza della comunicazione sanitaria inclusiva. (Fonte: Generazione di immagini tramite AI - Adobe Firefly)

5.4. SFIDE AFFRONTATE DAGLI ADULTI SORDI

Barriere della comunicazione

- **Mancanza di interpreti di lingua dei segni:**
 - Molte strutture mediche non forniscono interpreti qualificati di lingua dei segni.
 - I pazienti sordi faticano a comunicare i propri sintomi e a comprendere le diagnosi.
- **Conoscenze limitate degli operatori sanitari:**
 - Molti operatori sanitari non conoscono la lingua dei segni di base o la cultura sorda.
 - Questo porta a una comunicazione errata e a potenziali diagnosi errate.

Informazioni accessibili limitate

- **Scarsità di risorse in lingua dei segni:**
 - Le informazioni sanitarie sono raramente disponibili in lingua dei segni.
 - Il materiale scritto può essere troppo complesso o non in formati di facile lettura.
- **Mancanza di ausili visivi:**
 - I materiali di sensibilizzazione spesso non includono elementi visivi che aiutino la comprensione.

Mancanza di informazioni sulla prevenzione

- **Informazioni inaccessibili sulla prevenzione:**
 - Informazioni importanti su screening, vaccinazioni e stili di vita sani non sono facilmente accessibili alle persone sorde.

- o Ne consegue una minore partecipazione alle misure di prevenzione sanitaria.

Esempio: *Maria, una donna sorda, ha perso importanti vaccinazioni perché le informazioni erano disponibili solo in annunci parlati presso la sua clinica. Senza risorse in lingua dei segni o ausili visivi, non era a conoscenza delle opportunità.*



Figura: Un'illustrazione che mostra individui diversi che utilizzano la lingua dei segni e la tecnologia, evidenziando l'importanza dell'alfabetizzazione sanitaria e dell'accessibilità nella comunità dei sordi. (Fonte: Generazione di immagini tramite IA - Google ImageFX/Copilot Microsoft)

5.5. STRATEGIE PER MIGLIORARE L'ALFABETIZZAZIONE SANITARIA

1. Fornire informazioni sanitarie accessibili

- **Risorse in lingua dei segni:**
 - o Creare video sulla salute in lingua dei segni con sottotitoli.
 - o Utilizzare ausili visivi come diagrammi, pittogrammi e modelli del corpo.
- **Ausili visivi:**
 - o Utilizzare diagrammi, pittogrammi e modelli per spiegare i temi della salute.
 - o Assicurarsi che i materiali siano visivamente accattivanti.
- **Materiali di facile lettura:**
 - o Semplificare i testi medici utilizzando un linguaggio chiaro.
 - o Utilizzate caratteri grandi e punti elenco per una migliore leggibilità.

2. Formare gli operatori sanitari

- **Conoscenza di base della lingua dei segni:**
 - o Incoraggiare gli operatori sanitari a imparare le frasi di base della lingua dei segni.
 - o Promuovere la comprensione della cultura sorda e delle esigenze di comunicazione.
- **Utilizzo di interpreti:**

- o Durante gli appuntamenti, fornire sempre interpreti qualificati di lingua dei segni.
- o Utilizzare i servizi di interpretariato video quando gli interpreti di persona non sono disponibili.
- **Tecniche di comunicazione visiva:**
 - o Utilizzare note scritte, disegni e gesti per facilitare la comunicazione.
 - o Assicurarsi che le istruzioni importanti siano fornite in formati accessibili.
- 3. Impegnarsi in iniziative di comunità**
 - **Campioni della salute dei sordi**
 - o Dare alle persone sorde la possibilità di diventare difensori della salute.
 - o Formarli per educare i coetanei e promuovere la consapevolezza della salute nella comunità.
 - **Campagne di sensibilizzazione**
 - o Collaborare con le organizzazioni dei sordi per informare gli operatori sanitari sulle esigenze dei pazienti sordi.
 - o Lanciare campagne utilizzando i social media, i workshop e gli eventi di comunità.
 - **Ruoli di supporto nell'assistenza sanitaria**
 - o Includere mediatori o difensori del paziente che comprendano la cultura sorda.
 - o Formare il personale per lavorare efficacemente con le persone sorde.
- 4. Promuovere la prevenzione**
 - **Informazioni accessibili sulla prevenzione**
 - o Offrire informazioni su screening, vaccinazioni e abitudini salutari in lingua dei segni.
 - o Utilizzare supporti visivi per sottolineare l'importanza delle misure preventive.
 - **Incoraggiare controlli regolari**
 - o Assistere le persone sorde nella programmazione di appuntamenti con servizi accessibili.
 - o Fornire promemoria e follow-up nel metodo di comunicazione preferito.



Figura: Rappresentazione artistica di adulti sordi diversi che si impegnano nell'alfabetizzazione sanitaria attraverso la lingua dei segni, passando da consultazioni virtuali a cure mediche di persona. (Fonte: Generazione di immagini tramite IA - Google ImageFX/Copilot Microsoft)

5.6. SUGGERIMENTI PER EDUCATORI E OPERATORI SANITARI

- **Accettare l'identità sorda**
 - Riconoscere e rispettare la cultura e le preferenze linguistiche dei sordi.
 - Promuovere un ambiente inclusivo che valorizzi la diversità.
- **Attenzione ai rischi**
 - Assicurarsi che le informazioni siano accurate e culturalmente appropriate.
 - Confermare la comprensione ponendo domande aperte.
- **Utilizzare più strategie di comunicazione**
 - Combinare metodi come la lingua dei segni, il materiale scritto e gli ausili visivi.
 - Siate flessibili e adattatevi alle esigenze individuali.
- **Fornire una formazione continua**
 - Rimanere aggiornati sulle migliori pratiche di comunicazione con le persone sorde.
 - Partecipare a workshop, sessioni di formazione e programmi di competenza culturale.

Esempio di buona pratica: *Una clinica organizza regolarmente sessioni di formazione per il personale sulla cultura sorda e sulla lingua dei segni di base. Inoltre, stabilisce un protocollo per garantire la disponibilità di interpreti quando necessario.*



Figura: Ritratto illustrato di una dottoressa che utilizza la lingua dei segni, simbolo dell'alfabetizzazione sanitaria e dell'accessibilità alla comunicazione per la comunità dei non udenti, su uno sfondo di fogliame espressivo e artistico.
(Fonte: Generazione di immagini tramite IA - ImageFX/Copilot Microsoft)

5.7. CASO STUDIO: CAMPIONI DELLA SALUTE DEI SORDI

Panoramica

Il progetto Campioni della salute dei sordi consente alle persone sorde di assumere il controllo della propria salute. Migliora l'accesso alle informazioni e ai servizi sanitari, riconoscendo il loro diritto a un'assistenza sanitaria accessibile.

Caratteristiche principali

- **Formazione di persone sorde:**
 - Le persone sorde vengono formate come campioni della salute.
 - Imparano a conoscere i temi della salute e a condividere le informazioni all'interno della loro comunità.
- **Collaborazione con i fornitori di servizi sanitari:**
 - Collaborare con gli operatori sanitari per migliorare i servizi.
 - Sensibilizzare i pazienti sordi sulle loro esigenze specifiche.

Impatto

- **Miglioramento dell'alfabetizzazione sanitaria**
 - Maggiore comprensione dei problemi di salute tra le persone sorde.
 - Ha permesso alle persone sorde di prendere decisioni informate sulla salute.
- **Migliore accesso ai servizi**
 - Miglioramento della comunicazione tra pazienti sordi e operatori sanitari.
 - Uso più diffuso degli interpreti di lingua dei segni nelle strutture sanitarie.

Fonte

- Il progetto Deaf Health Champions è stato messo in evidenza durante una conferenza tenutasi l'11 marzo 2015 presso il Manchester Conference Centre.
- Tra le organizzazioni coinvolte, SignHealth, UK Council on Deafness e Merseyside Society for Deaf People.

 THE DEAF HEALTH
CHARITY
SIGNHEALTH UK Council
on Deafness msdp
MERSEYSIDE SOCIETY
for
DEAF PEOPLE

Deaf Health Champions Conference Wednesday 11th March 2015, Manchester Conference Centre

Figura: Striscione promozionale per la Conferenza dei campioni della salute dei sordi tenutasi mercoledì 11 marzo 2015 presso il Centro conferenze di Manchester, con i loghi dell'associazione di beneficenza per la salute dei sordi SignHealth, del Consiglio britannico sulla sordità e della Società del Merseyside per le persone sorde. (Fonte:

https://gallery.mailchimp.com/106f9cf656526700cea1351f5/files/DeafHealth_Champions_Conference_Briefing_2.pdf)

5.8. RIFERIMENTI E CITAZIONI

- SignHealth. (2024). L'associazione per la salute dei sordi - SignHealth. Recuperato da <https://signhealth.org.uk>
- Rete delle professioni psicologiche. (2015). Conferenza dei campioni della salute dei sordi. Recuperato da <https://ppn.nhs.uk/north-west/resources/news/item/a-deafhealth-champions-conference>
- Conferenza dei campioni della salute dei sordi. (2015). Recuperato da https://gallery.mailchimp.com/106f9cf656526700cea1351f5/files/DeafHealth_Champions_Conference_Briefing_2.pdf
- Piao, Z., Lee, H., Mun, Y., Lee, H., & Han, E. (2023). Esplorare lo stato di alfabetizzazione sanitaria delle persone con problemi di udito: una revisione sistematica. *Archives of Public Health*, 81(206). <https://doi.org/10.1186/s13690-023-01216-x>

6. CAPITOLO 6: STRATEGIE DI APPRENDIMENTO CHE CONSENTONO ALLE PERSONE SORDE DI MIGLIORARE L'ALFABETIZZAZIONE SANITARIA

6.2. OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Questo capitolo presenta strategie di apprendimento efficaci che aiutano le persone sorde, comprese quelle sordo-cieche e sordi-disabili (sordo+), a migliorare la loro alfabetizzazione sanitaria. Utilizzando approcci personalizzati che rispondono alle loro specifiche esigenze di comunicazione, le persone sorde possono accedere, comprendere e utilizzare le informazioni sanitarie per prendere decisioni informate e difendere il proprio benessere.

6.3. COLLEGARE LE STRATEGIE DI APPRENDIMENTO ALLA MOTIVAZIONE E ALLE METODOLOGIE

Partendo dai concetti di motivazione e metodologie interattive discussi nei capitoli precedenti, introduciamo strategie specifiche che gli educatori possono utilizzare per migliorare l'alfabetizzazione sanitaria degli studenti sordi. Queste strategie si concentrano sull'apprendimento individuale e di gruppo, promuovendo il coinvolgimento e la responsabilizzazione.

6.4. STRATEGIE DI APPRENDIMENTO

6.4.1. WEBQUEST

Che cos'è una WebQuest?

Una WebQuest è un'attività di apprendimento basata sull'indagine in cui gli studenti ottengono informazioni da Internet per completare un compito specifico. È strutturata e guidata, consentendo agli studenti di concentrarsi sull'analisi e sull'applicazione delle informazioni piuttosto che sulla loro ricerca.

Come la WebQuest migliora l'alfabetizzazione sanitaria delle persone sorde

- **Risorse online accessibili:** Utilizza video con sottotitoli, materiali in lingua dei segni e contenuti visivi adatti agli studenti sordi.
- **Guida strutturata:** Fornisce un percorso chiaro per esplorare i temi della salute, rendendo l'apprendimento più efficiente.
- **Partecipazione attiva:** Coinvolge gli studenti nell'esplorazione, nell'analisi e nella sintesi delle informazioni sulla salute.
- **Personalizzazione:** Può essere adattato a diverse abilità linguistiche e stili di apprendimento.
- **Collaborazione:** Incoraggia il lavoro di squadra e il sostegno reciproco tra gli studenti.

Struttura di una WebQuest

1. Introduzione

- o Presenta il tema della salute in modo coinvolgente.
- o Fa riferimento agli interessi degli studenti per stimolare la motivazione.

2. Compito

- o Definisce chiaramente ciò che gli studenti dovranno realizzare (ad esempio, la creazione di un opuscolo sulla salute).
- o Incoraggia la risoluzione dei problemi e il pensiero critico.

3. Processo e risorse

- o Illustra le istruzioni passo-passo.
- o Fornisce link a risorse accessibili nella lingua dei segni o con immagini.

4. Valutazione

- o Stabilisce criteri chiari per il successo.
- o Permette agli studenti di autovalutarsi e di ricevere un feedback.

5. Conclusione

- o Riassume ciò che è stato appreso.
- o Incoraggia la riflessione e l'approfondimento.

Esempio: *Gli studenti lavorano in gruppo per creare una presentazione visiva sulle abitudini alimentari sane. Utilizzando i siti web forniti con video in lingua dei segni e infografiche, raccolgono informazioni e presentano i risultati alla classe.*



Figura: (fonte <https://stock.adobe.com/it>)

6.4.2. APPROCCIO DI EDUCAZIONE TRA PARI

Che cos'è l'educazione tra pari?

L'educazione tra pari implica che individui con background simili condividano conoscenze ed esperienze per educarsi a vicenda. Nel contesto degli studenti sordi, significa che gli individui sordi insegnano e imparano dai loro compagni sordi.

Vantaggi per le persone sorde

- **Comunicazione efficace:** La lingua e le esperienze culturali condivise migliorano la comprensione.
- **Definizione di ruolo:** Gli allievi vedono i loro compagni gestire con successo i problemi di salute e questo li ispira.
- **Coinvolgimento della comunità:** Favorisce un ambiente di sostegno che valorizza la salute collettiva.
- **Empowerment:** Incoraggia l'autopromozione e la fiducia nella gestione della salute.

Implementazione dell'educazione tra pari

- **Formazione degli educatori tra pari:** Dotare le persone interessate di conoscenze sulla salute e di capacità di insegnamento.
- **Discussioni di gruppo:** Organizzare sessioni in cui i colleghi condividono esperienze e strategie.
- **Workshop e seminari:** Sessioni interattive condotte da educatori tra pari su argomenti di salute.

Esempio: *Un adulto sordo che gestisce efficacemente il diabete condivide la propria esperienza con un gruppo, dimostrando come monitorare i livelli di zucchero nel sangue e mantenere uno stile di vita sano.*



Figura: (fonte: <https://stock.adobe.com/it>)

6.5. SUGGERIMENTI PER GLI EDUCATORI

- **Semplificare i contenuti**
 - Utilizzare un linguaggio chiaro e di facile lettura.

- o Suddividete le informazioni in sezioni piccole e gestibili.

- **Incorporare ausili visivi**
 - o Utilizzare immagini, diagrammi e video nella lingua dei segni.
 - o Assicurarsi che tutti i materiali siano accessibili e visivamente accattivanti.

- **Promuovere l'apprendimento attivo**
 - o Incoraggiare gli studenti a partecipare attivamente attraverso discussioni e progetti.
 - o Includere attività che richiedono pensiero critico e risoluzione di problemi.

- **Promuovere la collaborazione**
 - o Organizzare attività di gruppo che favoriscano il lavoro di squadra.
 - o Incoraggiare la condivisione di esperienze personali legate alla salute.

- **Adattare la lingua e le risorse**
 - o Fornire materiali nella lingua preferita dagli studenti.
 - o Assicurarsi che le risorse online siano accessibili e adeguate.

Esempio: *Un educatore fornisce informazioni sulla salute sia in video in lingua dei segni che in testo scritto, consentendo ai discenti di scegliere il formato più adatto a loro.*

6.6. RIFERIMENTI E CITAZIONI

- Dodge, B. (2001). "FOCUS: cinque regole per scrivere un ottimo WebQuest". *Learning & Leading with Technology*, 28(8), 6-9.
- Dodge, B. (1995). "Webquest: Una tecnica per l'apprendimento via Internet". *Distance Educator*, 1(2), 10-13.
- Boyle, J., Mattern, C. O., Lassiter, J. W., & Ritzler, M. S. (2011). "Peer 2 Peer: Efficacia di un intervento di educazione tra pari basato su un corso per aumentare l'attività fisica tra gli studenti universitari". *Journal of American College Health*.
- Green, J. (2001). "L'educazione tra pari". *Promozione ed educazione*.