

“OF-Opus facere fare per capire”: attività di facilitazione digitale in alternanza scuola lavoro

Introduzione a Pane e Internet

Il progetto regionale “Pane e Internet 2014-2017” (DGR 792 del 09/06/2014) è finalizzato a **favorire l’inclusione digitale e a promuovere la cultura digitale** nei cittadini, attraverso la creazione di network locali (Punti Pane e Internet) e la valorizzazione di tutte le potenzialità espresse dal territorio <http://www.paneeinternet.it/public/progetto>.

Il progetto Pane e Internet prevede alcune **linee di attività principali** nel territorio emiliano - romagnolo:

- **Attività di formazione** della competenza digitale considerata come “competenza chiave”
- **Attività di facilitazione digitale** per il sostegno dell’apprendimento continuo dei cittadini
- **Sviluppo e promozione della cultura digitale** a vasti segmenti della popolazione attraverso seminari, convegni e laboratori sull’uso critico, creativo e consapevole delle tecnologie della società dell’informazione.

Ipotesi di lavoro per un laboratorio “Fare per Capire: facilitare la competenza digitale”

La filosofia e le attività di Pane e internet possono essere messe a disposizione dei laboratori del progetto “OF-Opus facere fare per capire” per lo sviluppo della competenza digitale degli studenti della scuola secondaria superiore e la trasmissione della stessa a cittadini a rischio di esclusione digitale.

La competenza digitale è intesa nel progetto Pane e internet come competenza “**chiave**” per i cittadini, partendo da questa definizione è stato preso a riferimento teorico e progettuale il Modello Europeo **Digcomp**¹ che descrive la competenza digitale in 5 aree di esercizio principale: informazione e alfabetizzazione ai dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, problem solving e sicurezza.

Il “DIGCOMP” è stato adottato nel **Piano Nazionale Scuola Digitale**, in particolare nell’azione numero 14 dal titolo “**Un framework comune per le competenze digitali e l’educazione ai media degli studenti**”: in questo senso può essere considerato come una “bussola” per orientare interventi educativi per lo sviluppo di tale competenza.

Con questi presupposti di base Pane e internet propone la realizzazione di un **laboratorio sulla competenza digitale** rivolto agli studenti della scuola secondaria superiore con il titolo “**Fare per Capire: facilitare la competenza digitale**” con i seguenti obiettivi:

¹ DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens - Phase 1: The Conceptual Reference Model, Riina Vuorikari, Yves Punie, Stephanie Carretero, Lieve Van den Brande, 2016 (Digcomp 2.0) <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

- **Promuovere lo sviluppo della competenza digitale nei ragazzi:** la competenza digitale è fondamentale per tutti i cittadini e per tutti i futuri lavoratori. Nel corso dell'incontro verranno trattati alcuni temi: come usare criticamente gli strumenti digitali, perché il digitale sarà il linguaggio delle professioni del futuro, quali sono le opportunità che la rete e le tecnologie offrono.
- **Rendere gli studenti consapevoli dei propri gap conoscitivi:** l'attività di facilitazione ad utenti con scarse competenze digitali pone lo studente di fronte a problemi ed imprevisti che mettono in evidenza i Gap conoscitivi tipici dei giovani
- **Ampliare la competenza digitale ad aree nuove di esercizio:** i giovani concentrano l'uso del web ad alcune aree, grazie all'attività di facilitazione digitale i ragazzi si confronteranno con nuovi strumenti, con la necessità di spiegare e definire nuove modalità di uso, di evidenziare potenziali rischi e opportunità del web. In questo senso approfondiranno le loro competenze **nell'area sicurezza e problem solving** del modello "Digcomp", aree in cui i giovani presentano spesso alcune lacune ed incertezze
- Acquisire **competenze trasversali** o **life skills** propedeutiche ad attività lavorative, si veda nel dettaglio più avanti.

La proposta di attività

Il percorso si articola in due attività principali: **l'attività di formazione ed il laboratorio esperienziale.**

1. **Attività di formazione** consiste in un percorso formativo d'aula per gli studenti organizzato in 4 incontri di 3 ore ciascuno:
 - o 1° Incontro - **Avvio progetto: La competenza digitale e le professioni del futuro**
 - o 2° Incontro - **Il facilitatore digitale, come e cosa insegnare agli adulti**
 - o 3° Incontro - **Prove tecniche di facilitazione: la creazione di mini risorse didattiche**
 - o 4° Incontro - **Avvio del Laboratorio esperienziale sullo Smartphone: organizzazione e temi del laboratorio**
2. **Laboratorio esperienziale** consiste nella sperimentazione diretta dell'attività di facilitazione a favore di cittadini con scarse competenze nell'uso dello smartphone, sono previsti. I ragazzi saranno facilitatori in una serie di incontri chiamati **"T'insegno lo smartphone"**. I destinatari del supporto uno ad uno possono essere i genitori delle scuole che partecipano all'iniziativa o altri cittadini. La durata degli incontri complessiva è di 12 ore.

Competenze specifiche in uscita

Il laboratorio esperienziale di facilitazione digitale consente agli studenti di aumentare la propria consapevolezza rispetto all'uso del web e di esercitare alcune **competenze trasversali o life skills** utili per la loro **formazione personale e professionale.**

Idealmente ciascun ragazzo segue un singolo utente per 12 ore di attività di facilitazione.

Le principali competenze che gli studenti possono sperimentare sono:

Competenze metodologiche

- Saper adattare la propria azione di supporto in funzione del tipo di utenza e del contesto in cui opera
- Acquisire consapevolezza dell'organizzazione di un servizio al cittadino
- Organizzare i propri saperi impliciti in conoscenze esplicite e quindi trasferibili ad altri
- Acquisire maggiore consapevolezza circa l'uso delle tecnologie.

Competenze relazionali

- Saper accogliere ed ascoltare l'esigenza dell'utente
- Saper comunicare in modo adeguato, adattando la comunicazione all'interlocutore

Competenze organizzative

- Sapere attivare e gestire i processi organizzativi secondo le modalità proposte dal progetto (per esempio organizzare una sessione di facilitazione, gestire il tempo a disposizione con l'utente, etc.).

Nel laboratorio si attiva una **forma di scambio intergenerazionale** in cui il giovane diventa più consapevole delle sue competenze e conoscenze tecnologiche attraverso la relazione di aiuto con l'adulto. Nell'interazione facilitatore-utente, il ragazzo ha la possibilità di **riflettere sulle proprie modalità comunicative**, sull'uso del linguaggio e sugli effetti delle sue azioni sulla soddisfazione dell'utente del servizio.

L'attività di facilitazione è particolarmente adatta per gli studenti del **terzo/quarto anno di scuola secondaria superiore, in quanto le competenze acquisite possono essere propedeutiche allo svolgimento di attività professionali più specifiche collegate all'indirizzo di studi scelto.**

I ragazzi interessati potranno infine essere iscritti al **corso online per facilitatori digitali** della durata di circa 10 ore, erogato tramite la piattaforma Moodle della Regione Emilia-Romagna www.self-pa.net. Gli studenti avranno un periodo di tempo a disposizione per completare il percorso, a conclusione del quale riceveranno un attestato di partecipazione dalla Regione Emilia-Romagna.

Referente attività

Grazia Guermandi – Responsabile area formazione
e-mail: GGuermandi@Regione.Emilia-Romagna.it Tel. 051 - 5277850

Laboratorio esperienziale

“T’ insegno lo Smartphone”

Il laboratorio “T’insegno lo smartphone” è strutturato in 4 incontri di 3 ore ciascuno nel corso dei quali gli studenti faciliteranno gli utenti all’uso dello smartphone. L’attività di laboratorio è presidiata da un tutor per garantire un clima d’aula fattivo e per supportare i facilitatori nei micro-gruppi di lavoro.

Gli utenti dovranno partecipare alla formazione portando il loro smartphone.

Organizzazione degli incontri:

- o T’insegno lo smartphone: conosci il tuo cellulare
- o T’insegno lo smartphone: cerchiamo informazioni e APP
- o T’insegno lo smartphone: usiamo WhatsApp e Google Map.
- o T’insegno lo smartphone: risolviamo problemi con il cellulare.

L’attività si svolge presso un’aula informatica in presenza di WI-FI: il totale delle attività è pari a 12 ore per ciascun gruppo di utenti/ ragazzi.

Gli studenti lavorano in coppie formate che supportano un utente, avranno a disposizione un PC fisso connesso a Internet per realizzare al meglio le attività di laboratorio.

Programma

Attività	Programma/Descrizione
Primo incontro laboratorio “T’insegno lo smartphone: <u>conosci il tuo cellulare</u> ”	<p>L’incontro si tiene presso l’aula informatica, gli utenti sono invitati a partecipare portando i loro smartphone.</p> <p>L’incontro prevede una breve introduzione al laboratorio da parte di un docente che avrà un ruolo di supervisione.</p> <p>Il laboratorio può essere destinato 10 utenti cittadini, ciascun utente è tutorato 1 uno o da una coppia di studenti.</p> <ul style="list-style-type: none">• Obiettivi: conoscere le impostazioni dello smartphone e le connessioni ad internet. Le postazioni di lavoro devono avere un PC connesso, l’utente al centro e 1 ragazzo (al massimo 2) per utente ai lati. Si costituiscono i mini-Gruppi, tutte le persone hanno il loro cellulare.• Step 1: analisi delle impostazioni del telefono: che tipo di connessioni ad internet sono possibili? Spiegare come ci si può collegare a Internet: wi-fi e 3-4G, altro• Step 2: esercitarsi con il corsista a reperire queste informazioni nelle impostazioni del proprio telefono• Step 3: il facilitatore mostrerà all’utente come ci si collega a

	<p>Internet: abilitazione del traffico dati e connessione con il WI-FI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ipotesi di pausa • Step 4: Fare delle prove di connessione e navigazione partendo dal browser del cellulare • Step 5: fare esercizi di digitazione di testo sulla tastiera del cellulare per aprire una pagina di un sito internet • Step 6: svolgere le prime prove di navigazione dai loro smartphone • NB: se la persona non ha per esempio la possibilità di connettersi in rete in quel momento, gli studenti possono comunque fargli vedere come funziona un browser dal PC (fargli vedere l'icona del programma di navigazione, provare a digitare un indirizzo internet, navigare nelle pagine).
--	--

Attività	Programma/Descrizione
<p><u>Laboratorio intergenerazionale 2:</u> "T'insegno lo smartphone": cerchiamo informazione e il mondo delle APP</p>	<p>- Secondo incontro Laboratorio Smartphone: <u>cerchiamo informazioni e il mondo delle APP.</u></p> <p>Obiettivo:</p> <p>I ragazzi e gli utenti continuano a lavorare nei gruppi già formati nel primo laboratorio, il primo contenuto da trattare è la <u>ricerca di informazioni</u> in internet: prima lo si fa vedere all'utente dal browser del PC e lì si fa esercitare nello spazio testo di google da lì, poi lo si fa provare usando la App di Google che dovrebbe essere presente in tutti i cellulari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Step1: esercizi di ricerca di informazioni usando un motore di ricerca • Step 2: navigare nei risultati • Step 3: proviamo a cercare informazioni dal nostro cellulare: google APP • Step 4: Scopriamo le APP: i ragazzi mostrano le loro APP, quali sono, quali possono essere interessanti anche per una persona adulta • Step 4: Verifica nel cellulare dell'utente delle App che ha a disposizione, provare ad utilizzarle con lui, capire la logica e cosa si può fare con quella App. • Ipotesi di pausa • Step 5: Come trovare le app: cercare nel Play Store, chiedere all'utente in base ai suoi interessi che tipo di app potrebbe essere utile per lui • Step 6: far vedere le APP utili per tutti (per esempio è ottima a Bologna la App sugli orari T-per "Bologna Bus" o altre) • Step 7: Provare a scaricare nel cellulare della persona la App che gli interessa.
Attività	Programma/Descrizione
<p><u>Laboratorio intergenerazionale 3:</u> "T'insegno lo smartphone": usiamo WhatsApp e la mappa di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terzo incontro Laboratorio Smartphone: <u>Usiamo WhatsApp e Google Map</u> • Step 1: I ragazzi fanno vedere come usano tra loro WhatsApp sui loro cellulari

google	<ul style="list-style-type: none"> • Step 2: Scaricare WhatsApp, impostazione del profilo • Step 3: Impostazione e gestione contatti • Step 4: Far fare delle prove agli utenti facendo scrivere un messaggio a persone che conoscono. <p><u>Come possiamo usare Google Map: come trovare una strada, come trovare casa propria.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Step 5: Mostrare le impostazioni di geo - localizzazione, far presente che il proprio cellulare può localizzare la posizione della persona • Step 6: Far mostrare come Google Map visualizza la tua posizione • Step 7: Far vedere come può essere utilizzato Google Map per tracciare un itinerario
--------	--

Attività	Programma/Descrizione
<p><u>Laboratorio intergenerazionale 4:</u> <u>"T'insegno lo smartphone": risolviamo problemi con il cellulare!</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quarto incontro Laboratorio Smartphone: risolviamo problemi con il cellulare! • Step 1: I ragazzi identificano con gli utenti dei problemi di vita comune che possono essere risolti con lo smartphone • Step 2: cercano la APP o lo strumento utile con gli utenti • Step 3: fanno delle prove di utilizzo con gli utenti <p>Ultima ora dell'incontro può essere dedicata ad una serie di domande e risposte tra utenti e studenti in plenaria. In conclusione si chiederà agli utenti da fare una piccola scheda di "valutazione" dell'attività di facilitazione digitale</p>