



PROGETTO DI DETTAGLIO
CORSO DI ALFABETIZZAZIONE
DIGITALE
PER CITTADINI

Secondo Livello
COMPUTER e TABLET

pane e internet
IN RETE È PIÙ FACILE!

Centro Servizi regionale Pane e Internet

Gruppo formazione Pane e Internet: Coordinamento Grazia Guermandi

Silvia Roà, Roger Ottani

Luglio 2015

Sommario: Progetto di dettaglio - Secondo livello: Computer.

Introduzione alla scheda progetto	1
Il modello DIGCOMP	1
Destinatari e accesso al Corso	1
Obiettivi formativi e riferimenti alle competenze DIGCOMP	2
Metodologia didattica e strumenti	4
Valutazione e Monitoraggio	5
Programma di dettaglio e materiali	6

Introduzione alla scheda progetto

Il corso di alfabetizzazione digitale di secondo livello risponde alla necessità dei cittadini già alfabetizzati di sfruttare in modo più consapevole il potenziale comunicativo e informativo del web e partecipare in modo attivo alla società dell'informazione.

Con il percorso di secondo livello i cittadini acquisiscono una serie di competenze che gli consentono di condividere informazioni e contenuti con altre persone, di interagire con le community di suo interesse, di beneficiare delle opportunità offerte dai social network.

Nello sviluppo del progetto formativo si assume come punto di riferimento la definizione di competenza digitale intesa come “**competenza chiave nell'arco della vita, necessaria per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione digitale e l'occupazione**” (RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006 relativa alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente –un quadro di riferimento europeo). La progettazione si è basata sulla tassonomia proposta nel modello “DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe” (in breve DIGCOMP) approvato Commissione Europea ad Agosto del 2013.

Il modello DIGCOMP

Partendo dalla definizione della competenza digitale come “**competenza chiave**”, il modello DIGCOMP presenta un'ipotesi dettagliata per lo sviluppo della competenza digitale per i cittadini, con indicazioni puntuali circa:

- le singole competenze da formare per lo sviluppo della competenza digitale a prescindere dal device/sistema operativo utilizzato;
- la descrizione della singola competenza in termini di conoscenze, capacità ed attitudini;
- l'identificazione tre livelli di acquisizione della competenza digitale.

Il Framework DIGCOMP vede la competenza digitale organizzata in **5 macro aree di esercizio**:

1. **Informazione**: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

- 2. Comunicazione:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3. Creazione contenuti:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- 4. Sicurezza:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. Problem-solving:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Nelle pagine che seguono verranno descritte le competenze ed il livello che si intendono raggiungere nel percorso di Digital literacy di secondo livello.

Per approfondimenti il modello DIGCOMP è scaricabile gratuitamente tra le pubblicazioni dell' Institute for prospective Technological Studies (IPTS) al seguente link:

<http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>

Destinatari e accesso al Corso

Il corso è pensato per cittadini che abbiano già un livello *minimo di dimestichezza rispetto all'uso dei dispositivi tecnologici e che siano in grado di navigare e fruire in modo basilare dei servizi offerti dal web.*

Il corso di secondo livello è idealmente frequentato da cittadini che abbiano concluso il percorso di primo livello e che desiderino proseguire nell'apprendimento, in ogni caso non vi sono vincoli rispetto alla partecipazione di cittadini che si siano formati autonomamente.

Per facilitare la costituzione di classi omogenee proponiamo di **organizzare un incontro informativo prima dell'avvio del corso** con lo scopo di condividere il programma delle attività; in tale occasione i potenziali partecipanti svolgeranno un **semplice test di autovalutazione** basato sulle competenze obiettivo del corso di Livello 1, intese al più basso livello di esercizio (LIVELLO A), che per chiarezza esplicitiamo qui di seguito:

- Sono in grado di fare alcune ricerche online attraverso i motori di ricerca. So che diversi motori di ricerca possono fornire risultati diversi.
- So che non tutte le informazioni on-line sono affidabili.
- So come salvare i file e contenuti (ad esempio testi, immagini, musica, video e pagine web). So come tornare al contenuto che ho salvato.

- Riesco a comunicare con gli altri utilizzando le funzionalità di base di strumenti di comunicazione, (ad esempio un cellulare, VoIP, chat o e-mail).
- Posso condividere file e contenuti con altri attraverso semplici strumenti tecnologici (ad esempio, l'invio di allegati alle e-mail, il caricamento di immagini su internet, ecc.).
- Conosco le norme comportamentali di base che si applicano quando si comunica con gli altri utilizzando gli strumenti digitali.
- Sono consapevole dei benefici e dei rischi legati alla identità digitale.
- Posso creare semplici contenuti digitali (ad esempio testo o tabelle, o immagini, o audio, etc.).
- So che alcuni dei contenuti che uso possono essere coperti da copyright.
- Posso usare strumenti di base per proteggere i miei dispositivi (per esempio: utilizzo anti-virus, password, ecc).
- So che posso condividere solo alcuni tipi di informazioni su di me o gli altri in ambienti online.

A conclusione del test i partecipanti potranno essere divisi in gruppi classe il più possibile omogenei. **Nel caso in cui una persona sia molto distante dal livello di accesso richiesto suggeriamo al docente di indirizzare il corsista verso un corso di primo livello.** Il test di entrata verrà fornito ai docenti tra i materiali didattici del corso.

Obiettivi formativi e riferimenti alle competenze DIGCOMP

Lo sviluppo della competenza digitale inizia con l'acquisizione di un set di competenze minime sull'uso di un dispositivo e con l'accesso alla rete e ai suoi servizi; superati questi passi iniziali che contraddistinguono il corso di Digital Literacy di Livello 1, l'apprendimento prosegue per migliorare nei cittadini la capacità di selezionare cosa serve ed interessa tra la miriade di servizi e applicazioni offerte dalla rete.

Con il corso di Digital Literacy di livello 2 il cittadino passa da un'ottica di **"fruizione"** dei contenuti e dei servizi del web, ad un'ottica di **"contribuzione"**, acquisendo quelle conoscenze e competenze che gli consentono di interagire con i contenuti reperiti nel web e con i network per lui significativi.

Compatibilmente con le capacità operative del discente che sono ancora di livello basilare, si vuole sottolineare la possibilità da parte dell'utente di **contribuire alla produzione e alla condivisione di contenuti nel web**, si vuole incoraggiare il cittadino a "sfruttare" le **potenzialità dei social network** per usi collegati ai propri bisogni della vita

(tempo libero, lavoro, interessi, etc.), si vuole incoraggiare ad **apprendere attraverso il web e le sue community**.

Questo passaggio da “**fruitore**” a “**contributore**” implica una presa di responsabilità rispetto ai contenuti che il cittadino pubblica e condivide nel web; consapevolezza essenziale anche per lo sviluppo del senso critico rispetto a quanto viene condiviso da altri in rete.

Nella figura che segue (Fig.1) sono evidenziate in **arancione** le competenze obiettivo del corso di secondo livello, in **verde** sono state riportate le competenze obiettivo del percorso di primo livello oggetto del test iniziale di autovalutazione.

Per ogni competenza è stato definito il livello di padronanza che, dal nostro punto di vista, è possibile raggiungere con questo percorso formativo. Nel fare questo sono stati utilizzati **i livelli decritti nel DIGCOMP** (A – base; B – intermedio; C- avanzato), **evidenziando anche contenuti specifici e i materiali didattici da produrre per facilitare l'apprendimento** (vedi tabelle del programma di dettaglio).

Dal punto di vista didattico alcuni contenuti del percorso di primo livello vengono ripresi nel corso di secondo livello per facilitare il recupero e il consolidamento delle informazioni e conoscenze pregresse.

I cittadini potranno ripassare in autonomia tutti i contenuti del livello precedente attraverso la lettura dei materiali didattici del corso, ovvero i **book per le conoscenze teoriche e le pratiche guidate per le abilità operative**. Nella progettazione abbiamo indicato i materiali da ripassare del corso di primo livello, ovviamente si tratta di un suggerimento che il discente potrà seguire o meno in base al suo livello di padronanza di ciascun argomento.

Figura 1: Mappa di sviluppo della competenza digitale con il percorso di digital literacy di secondo livello (in arancione le competenze obiettivo del 2° livello, in verde le competenze obiettivo del 1° livello)

AREA DIGCOMP	COMPETENZE	LIVELLI PADRONANZA
INFORMAZIONE	1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE INFORMAZIONI	A B C
	1.2 VALUTARE LE INFORMAZIONI	A B C
	1.3 MEMORIZZARE E RECUPERARE LE INFORMAZIONI	A B C
COMUNICAZIONE	2.1 INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE	A B
	2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI E CONTENUTI	A B
	2.3 IMPEGNARSI NELLA CITTADINANZA ON-LINE	A B
	2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO I CANALI DIGITALI	A B
	2.5 NETIQUETTE	A B
	2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	A B
CREAZIONE CONTENUTI	3.1 SVILUPPARE CONTENUTO	A
	3.2 INTEGRARE E RIELABORARE	A
	3.3 COPYRIGHT E LICENZE	A B C
	3.4 PROGRAMMARE	A
SICUREZZA	4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	A B
	4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI	A B
	4.3 TUTELARE LA SALUTE	A B
	4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	A B
PROBLEM SOLVING	5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	A
	5.2 IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE	A
	5.3 INNOVARE E CREARE UTILIZZANDO LA TECNOLOGIA	A
	5.4 IDENTIFICARE I GAP DI COMPETENZA DIGITALE	A

Il programma di dettaglio del corso è sviluppato a pagina 7 di questo documento.

Metodologia didattica e strumenti

Il corso di digital literacy di secondo livello prevede momenti di formazione d'aula in presenza di un docente esperto e momenti di apprendimento individuale attraverso contenuti digitali messi a disposizione sulla piattaforma SELF. Il numero di ore complessivo è pari a 25 di cui **18 di aula e 7 online** (in questo computo non sono stati inseriti i materiali considerati di ripasso).

Mentre il corso di primo livello era interamente pensato per un apprendimento in presenza, nel percorso di secondo livello si vuole sviluppare al massimo l'**autonomia** del discente e si vuole passare da un'ottica in cui il soggetto "**apprende la tecnologia**" ad una ottica in cui il soggetto "**apprende con la tecnologia**".

I momenti di aula non serviranno solo per esporre contenuti nuovi, ma saranno utilizzati anche per rivedere insieme contenuti appresi individualmente online o per introdurre contenuti che verranno poi approfonditi online.

Un altro cambiamento importante rispetto al corso di primo livello consiste nel proporre al discente sin dal primo modulo di svolgere alcune **“operazioni abilitanti”** rispetto l'uso di nuovi software e tecnologie: ***laddove possibile i discenti dovranno provare a scaricare, installare e personalizzare le applicazioni chiave del percorso formativo.***

Si è optato in ogni caso di mantenere la centralità dell'aula per le attività più complesse, o più “delicate” dal punto di vista della sicurezza o privacy. In questo senso il docente rappresenta sempre il punto di riferimento del corsista ed è giusto che il corsista possa fare affidamento sul suo know-how per risolvere questioni importanti.

Il percorso formativo di alfabetizzazione di secondo livello ***può essere seguito sia nella versione “Computer, Laptop” che nella versione “Mobile, Tablet”***: nel programma che segue sono riportate alcune piccole differenze di cui dovrà tenere conto il docente per la realizzazione delle attività d'aula.

Nello svolgimento del corso il docente dovrà avere a disposizione un'aula attrezzata come segue:

- per corsi su desktop/laptop - una superficie di proiezione e un proiettore collegato al computer del docente;
- per corsi su tablet una superficie di ***proiezione*** e un ***proiettore collegato ad una videocamera*** che inquadrerà l'interazione che il docente ha con il tablet. Mostrare infatti il solo schermo non permette di illustrare l'interazione delle dita sul touch screen.

Sarebbe utile anche un sistema di amplificazione audio.

Per la connessione a Internet, nel caso in cui non vi siano computer già collegati ad una rete locale, dovrebbe essere fornito un collegamento WI FI.

Valutazione e Monitoraggio

Nell'ambito del percorso saranno presenti diversi strumenti a supporto della valutazione e del monitoraggio delle azioni, in particolare:

- ***Monitoraggio delle presenze***
- ***Questionario di autovalutazione in entrata*** basato sulle competenze obiettivo del corso di Digital Literacy di Livello 1
- ***Questionario di autovalutazione in uscita*** basato sulle competenze obiettivo del Corso di Digital Literacy di Livello 2

- **Questionario di gradimento;** Valutazione dell'attività formativa (in digitale, da portale, integrato in banca dati. Verificare se aggiornare l'esistente).
- **Interviste e focus;** su un campione di utenti dei corsi, per verificare e valutare l'impatto del corso, i punti di forza e le criticità, per la riprogettazione di nuovi contenuti e attività.

Programma di dettaglio e materiali

Le tabelle che seguono presentano una sequenza logica con tempi indicativi da destinare alle attività didattiche. Le ore dedicate alla formazione d'aula ed online vanno considerate come una proposta da adattare in base alla classe.

Il programma è strutturato in moduli, ciascun modulo raggruppa delle competenze collegate alle aree del DIGCOMP ed i relativi livelli da raggiungere (A e in alcuni casi B), a cui sono associati i contenuti, i materiali (book o pratiche guidate) ed i tempi indicativi da dedicare agli argomenti/attività.

COMPETENZA- descritta per competenza del FMWK DIGCOMP o altra classificazione per alcune unità del Modulo o			
<i>Livello competenza FMWK DIGCOMP</i> <i>A-B-C (se presente)</i>	<i>- Contenuti/Argomenti</i>	<i>Risorse didattiche</i>	<i>Tempi</i>

Il programma, i tempi e i materiali sono da intendersi come linee guida da modellare sui partecipanti e sul gruppo classe, restando sempre la centralità dell'apprendimento, rispetto all'insegnamento e all'arrivare a terminare il programma proposto

MODULO 1: INFORMAZIONE

**7 ore aula
2 ore online**

1.1. Navigare, ricercare e filtrare informazioni

		Lezione ed esercitazioni pratiche	
		Lettura	
		Book 2.1: guida alla ricerca avanzata	
		<i>Ripasso dal livello 1 Personal computer:</i>	
		<i>Pratica 05 - Ricercare informazioni nel web</i>	1 ora aula
		<i>Pratica 09 - Cercare, scaricare e installare applicazioni dal web</i>	+
		<i>Ripasso dal livello 1 tablet:</i>	30 min online
		<i>Pratica Tablet 04 - Ricercare informazioni web</i>	
		<i>Pratica Tablet 09 - Usare l'applicazione Play Store</i>	
B - Posso navigare in internet e cercare informazioni on-line. Posso articolare le mie esigenze informative e posso selezionare le informazioni che trovo.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare funzionalità avanzate di ricerca: Google (utilizzo operatori e Advanced Search) - Usare Gmail: Ricercare nella posta e nei contatti - Usare le Immagini: Filtrare per dimensione, tipo, etc.. - <i>Per il TABLET: Valgono gli stessi obiettivi e contenuti usando le APP di Google</i> 		

1.1. Navigare, ricercare e filtrare informazioni

	<ul style="list-style-type: none"> - Applicare altri strumenti di ricerca nelle piattaforme di condivisione contenuti multimediali (Youtube, Vimeo) e siti di informazione (Testate giornalistiche, *Blog), community digitali (Tripadvisor, Ebay, etc...) 		
<p>C - Posso utilizzare un'ampia gamma di strategie di ricerca nella navigazione in internet, posso filtrare e monitorare le informazioni che ricevo * (non affrontiamo il microblogging)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Youtube/Vimeo: Cercare video, iscriversi ai canali - Cercare notizie sui quotidiani - Cercare soluzioni di alloggio (hotel, alberghi, etc.) per un viaggio - Cercare soluzioni per il tempo libero (Viaggi, hotel treni, aerei, autonoleggio, etc.) - Cercare e comparare prodotti nei negozi e-commerce - <i>Per il TABLET: Valgono gli stessi obiettivi e contenuti usando le APP dei siti di Viaggi, tempo libero etc.</i> 	<p>Lezione ed esercitazioni pratiche</p>	<p>2 ore aula</p>

1.2. Valutare le informazioni

	<ul style="list-style-type: none"> - Valutare la credibilità di una informazione: fonte, autore, aggiornamento dell'informazione, diffusione nel web, documentazione a supporto 	<p>Lezione ed esercitazioni pratiche</p> <p><i>Ripasso Lettura Book 1.5: Valutare le informazioni del web (Da livello 1)</i></p>	<p>1 ora aula</p>
<p>B - Posso comparare diverse fonti informative</p>			
<p>C - Sono critico rispetto le informazioni che trovo e posso incrociare le informazioni e valutarne la credibilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare una fonte informativa ambigua applicando le diverse strategie di valutazione (ricerche incrociate) - Analisi di casi di frode e bufale diffuse nel web 	<p>Lezione ed esercitazioni pratiche</p>	<p>1 ora aula</p>

1.3. Memorizzare e recuperare le informazioni

		Lezione ed esercitazioni pratiche	2 ore aula +
C - Posso applicare diversi metodi e strumenti per organizzare file contenuti e informazioni. Posso utilizzare diverse strategie per recuperare il contenuto che io o altri hanno organizzato e archiviato.	-	Conoscere e utilizzare il Cloud per memorizzare e condividere i contenuti	
	-	Conoscere come installare le applicazioni cloud per il computer: Google Drive e Dropbox	30 min online
	-	Creare delle cartelle su Google Drive	
	-	Condividere file o cartelle con altri	
	-	<i>Per il TABLET: Valgono gli stessi obiettivi e contenuti usando le APP specifiche di Google Drive, Dropbox e relative funzioni</i>	
		Letture <i>Book 2.2 Guida ai servizi Cloud più comuni, quali sono e cosa consentono di fare</i>	
		Video tutorial installazione e configurazione di base di Google Drive e Dropbox	1 ora online
		(Materiale da reperire in rete)	

MODULO 2: COMUNICAZIONE e CREAZIONE DEL CONTENUTO

**8 ore aula
4 ore online**

2.1. Interagire con le tecnologie

B - Riesco a comunicare con gli altri utilizzando le funzionalità degli strumenti di comunicazione sincrona, (ad esempio un cellulare, VoIP, chat)	-	Conoscere gli strumenti di comunicazione sincrona; usare Hangout e Skype in modalità testuale, audio e audio/video.	Lezione ed esercitazioni pratiche	2 ore aula
	-	Usare Hangout: Scaricare, installare, creare una rete di contatti ed utilizzare le funzionalità dell'applicazione (esercitazioni dell'uso del VOIP, chat, videochiamata, etc.)		
	-	Usare skype: Scaricare, installare, creare una rete di contatti ed utilizzare le funzionalità dell'applicazione (esercitazioni dell'uso del VOIP, chat, videochiamata, etc.	Fruizione di Video tutorial su Hangout e Skype (Materiale da reperire in rete)	1 ora online
	-	<i>Per il TABLET: Valgono gli stessi obiettivi e contenuti usando le APP specifiche di Skype e Hangout (Hangout è già integrato, la App di</i>		

2.2. Condividere informazioni e contenuti

	<ul style="list-style-type: none">- Attivare di un profilo personale Facebook e capire le soluzioni idonee alla tutela della propria privacy.	Lezione ed esercitazioni pratiche	4 ore aula
	<ul style="list-style-type: none">- Creare un network di amicizie e capire le dinamiche comunicative (chi vede cosa, liste, notifiche, etc...).		
	<ul style="list-style-type: none">- Comprendere la differenze tra la "bacheca personale" e lo "stream" di notizie.		
B - Posso partecipare a comunità online e social network dove condivido conoscenze e contenuti.	<ul style="list-style-type: none">- Interagire con il proprio network in Facebook: Aggiornare il proprio stato, condividere dei post, esprimere il gradimento a pagine e a post (Mi Piace), comunicare in privato con la chat di FB- Condividere contenuti: creazione album fotografici, creazione di una pagina personale, la condivisione di risorse esterne- Creare e/o partecipare a comunità su Facebook: partecipazione a gruppi ed eventi, creazione di un gruppo o di un evento- <i>Per il TABLET: Valgono gli stessi obiettivi e contenuti usando la APP di Facebook</i>	Lettura <i>Book 2.3: Guida all'uso consapevole di Facebook</i>	1 ora online

3.3 Copyright e licenze

B - Ho una conoscenza di base delle differenze sul diritto d'autore, Copyleft e Creative Commons e posso applicare alcune licenze per il contenuto che creo.	-	Conoscere i principi di regolamentazione delle licenze d'uso e la pubblicazione delle informazioni	Lezione ed esercitazioni pratiche	30 min Aula
	-	Conoscere il copyright e le norme di licenza e so che ci sono diversi modi di concessione di licenze di produzione di proprietà intellettuale	+	
	-	Conoscere le differenze tra copyright, Creative Commons, Copyleft e le licenze di pubblico domini	<i>Ripasso Lettura Book 1.6: Conoscere i concetti chiave del diritto d'autore e licenze (Da livello 1)</i>	

2.3. Impegnarsi nella cittadinanza online

B - posso utilizzare attivamente alcuni servizi online di base, (esempio: e-government, servizi bancari, sanitari)	-	Accedere ai servizi online: Comprendere quali sono i servizi utili al cittadino, quali vantaggi ci sono nell'uso dei servizi di e-government e di partecipazione	Lezione in aula docente	1 ora aula
	-	Usare servizi online utili al cittadino: il docente farà riferimento ai servizi di e-government del territorio in cui si svolge il corso (può concordarli con il Coordinatore del Punto PEI)		1 ora online
	-	Presentazione servizi del comune/i in cui si svolgono i corsi		

2.5. Netiquette

		<i>Ripasso</i>	
		<i>Letture</i> <i>Book 1.10: Conoscere la netiquette</i> <i>(Da livello 1)</i>	
B - Conosco i principi del galateo on-line e sono in grado di applicarli nel mio contesto.	<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere i comportamenti e modelli di comunicazione non appropriati dal punto di vista sociale/etico come il cyber bullismo e stalking online- Conoscere le conseguenze legali dei comportamenti online	Fruizione Webinar con esperto che introduce l'argomento cyber bullismo e stalking online + Slide di supporto (Da produrre)	30 min online

2.6. Gestire l'identità digitale

		Lezione in aula	
		<i>Ripasso</i>	30 minuti
B - Posso costruire la mia identità digitale e tenere traccia delle mie tracce digitali	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere le interconnessioni tra il mondo digitale e quello reale e so ricostruire le mie tracce digitali.- Conoscere le strategie per difendere e la propria identità digitale.	<i>Book 1.7: Conoscere cos'è e come funziona un account.</i> <i>(Da livello 1)</i> Fruizione Webinar online con esperto che introduce l'argomento della reputazione online e della "digital footprint" per il lavoro o altro + Slide di supporto (Da produrre)	30 min Online

MODULO 3: SICUREZZA PROBLEM SOLVING

3 ore aulaE
1 ore online

4.1. Proteggere i dispositivi

B - So come proteggere i miei dispositivi digitali e aggiornare le mie strategie di sicurezza.	- Riconoscere e sapersi proteggersi da malware.	Lezione ed esercitazioni pratiche	2 ore aula
	- Conoscere il funzionamento di antivirus e firewall	+	
	- Verificare lo stato di protezione del computer e aggiornare il sistema operativo	Ripasso	
	- <i>Per il TABLET: verrà trattato il tema dell'antivirus non del firewall; il docente potrà scegliere le APP di antivirus gratuite a sua discrezione.</i>	Lettura <i>Book 1.10: Usare computer e Internet in sicurezza.</i> (Da livello 1) Lettura <i>Pratica 1.10: Attivare misure di sicurezza per il computer.</i> (Da livello 1)	

4.2. Proteggere i dati personali

B - Posso proteggere la mia privacy online e quella degli altri. Ho una conoscenza generale delle questioni di privacy e ho una conoscenza di base di come i miei dati sono raccolti e utilizzati.	- Comprendere le condizioni di utilizzo dei servizi online (ovvero l'uso dei propri dati che può essere fatto dai fornitori di servizi)	Fruizione di un Webinar online con esperto che introduce l'argomento Privacy nel mondo digitale con riferimenti al social network ed alla protezione dei minori	30 min online
	- Scegliere le impostazioni di privacy che meglio corrispondono al livello di sicurezza desiderato	+	
	- Comprendere l'importanza di tutelare la privacy di altre persone.	Slide di supporto per far conoscere e sensibilizzare al concetto di privacy in Internet e sui Social Network in particolare	

5.1 Risolvere problemi tecnici

- | | | | |
|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - A – Posso chiedere supporto e assistenza per problemi tecnici nell'uso dei dispositivi e dei programmi | <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere ed utilizzare le comunità online di aiuto per risolvere i problemi tecnici (Blog, forum e gruppi) e per apprendere nuove conoscenze - Esercitazioni in aula su come e dove ricercare informazioni di supporto. | <ul style="list-style-type: none"> - Lezione con esercitazioni - lettura online <i>Book 2.4: Affrontare e risolvere i problemi tecnici</i> (guida all'utilizzo delle risorse internet per risolvere problemi di natura tecnica) | <p>1 ora aula</p> <p>30 min online</p> |
|--|---|---|--|



pane e internet
IN RETE È PIÙ FACILE!

www.paneeinternet.it

