

pane e internet

CITTADINI AL 100% DIGITALI

CORSO DI ALFABETIZZAZIONE DIGITALE PER CITTADINI



 Regione Emilia-Romagna

PROGETTO DI DETTAGLIO DEL
CORSO DI ALFABETIZZAZIONE
DIGITALE PER CITTADINI

Primo Livello
COMPUTER E SMARTPHONE/TABLET

Centro Servizi regionale Pane e Internet

Marzo 2019

INDICE:

Introduzione alla scheda progetto	4
Il modello DigComp (2.1).....	4
Il progetto Digital Competences Development System (DCDS)	6
Destinatari dei Corsi	6
Obiettivi formativi e competenze DigComp 2.1	7
Metodologia didattica e strumenti.....	8
Programma di dettaglio	9
Percorso Alfabetizzazione digitale per PC	10
MODULO 1: INFORMAZIONE E DATA LITERACY.....	10
MODULO 2: COMUNICAZIONE	11
MODULO 3: SICUREZZA.....	14
Percorso Alfabetizzazione digitale per SMARTPHONE/TABLET.....	15
MODULO 1: INFORMAZIONE E DATA LITERACY.....	15
MODULO 2: COMUNICAZIONE	17
MODULO 3: SICUREZZA	19
Valutazione	20
Valutazione apprendimento.....	20
Valutazione formativa.....	20
Autovalutazione.....	20
Valutazione di qualità	21

Introduzione alla scheda progetto

In questa scheda si presenta il progetto formativo del “Corso di alfabetizzazione digitale dei cittadini di primo livello – Computer e Smartphone/Tablet”, con l'obiettivo di condividere le riflessioni metodologiche, i presupposti e le scelte fatte per giungere ad un percorso formativo coerente con i bisogni raccolti e con i vincoli organizzativi del progetto.

Il corso di alfabetizzazione digitale di primo livello si basa sull'esperienza maturata durante l'erogazione dei corsi di Pane e Internet, riadattata sulla base dei cambiamenti che ci sono stati negli ultimi anni nel mondo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, quali gli aggiornamenti dei sistemi operativi, l'evoluzione tecnologica dei dispositivi mobile che ne ha favorito la distribuzione di massa e la altrettanto massiva diffusione di servizi e applicazioni che richiedono un buon livello di consapevolezza negli utenti che si avvicinano al web con uno scarso bagaglio di competenze.

Il corso di primo livello **risponde alla necessità dei cittadini di essere inclusi nella società dell'informazione ed accedere al suo patrimonio di informazioni, opportunità e conoscenze.**

Nello sviluppo di questo progetto formativo si assume come punto di riferimento la definizione ormai consolidata 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).

Il modello DigComp (2.1)

Partendo dalla definizione della competenza digitale come “competenza chiave”, la progettazione si è basata sulla tassonomia proposta nel modello “DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe” (Anusca Ferrari, 2013), approvato dalla Commissione Europea ad agosto del 2013.

Nella versione attuale, ossia DigComp 2.1 “The Digital Competence Framework for Citizens” (traduzione italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale “Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini”), il modello presenta un'ipotesi dettagliata per lo sviluppo della competenza digitale per i cittadini, con indicazioni puntuali circa:

- le singole competenze da formare a prescindere dal dispositivo/sistema operativo utilizzato;
- la descrizione della singola competenza in termini di conoscenze, capacità ed attitudini;
- l'identificazione di diversi livelli di padronanza della competenza digitale, ossia quattro livelli (base, intermedio, avanzato, altamente specializzato) ciascuno suddiviso in due ulteriori sottolivelli.

Il framework DigComp è utile dal punto di vista progettuale perché:

- fornisce un linguaggio comune rispetto alla competenza digitale;
- è compatibile con l'approccio "bring your own device" che prevede che il cittadino sia alfabetizzato all'uso delle tecnologie usando direttamente il proprio dispositivo;
- consente di progettare in modo modulare e granulare;
- consente di graduare i diversi livelli di difficoltà e approfondimento nello studio;
- è diffuso a livello europeo e consente in prospettiva di riusare o comparare progetti e prodotti.

La catalogazione del DigComp è utilizzata per descrivere le diverse attività di alfabetizzazione digitale che compongono l'offerta formativa della nuova programmazione dei Punti Pane e Internet, auspicando che venga impiegata anche da parte di coloro che intendono contribuire con nuove proposte formative.

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

1. **Informazione e data literacy**: 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, esercitare la cittadinanza digitale.
3. **Creazione contenuti**: creare nuovi contenuti e modificarne (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. **Risolvere problemi**: 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.

In ciascuna di queste aree il modello DigComp 2.1 individua le competenze che il cittadino dovrebbe possedere ed il relativo livello di padronanza: nelle pagine che seguono verrà illustrata la progettazione di dettaglio del percorso formativo di primo livello declinata sull'uso di un personal Computer o di un dispositivo Mobile (Smartphone e/o Tablet).

Il modello DigComp 2.1 è scaricabile gratuitamente tra le pubblicazioni del Joint Research Centre (JRC) della Commissione Europea al seguente link: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>.

La traduzione ufficiale in italiano, a cura dell’Agenzia per l’Italia Digitale (AgID), si trova al seguente link: https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf.

Il progetto Digital Competences Development System (DCDS)

Il progetto Pane e Internet adotta in questa progettazione parte dei risultati e prodotti del progetto Europeo (“Dygital Competence Development System DCDS” cofinanziato dal programma Erasmus + (Action K3 Support for Policy Reform, Forward Looking Cooperation Projects), che ha elaborato un Sistema per la diagnosi, valutazione e sviluppo delle competenze digitali, così come sono definite nel frame DigComp 2.1, ai primi due livelli di padronanza.

I prodotti principali del progetto sono un sistema di autodiagnosi delle 21 competenze DigComp e un ambiente di formazione nel quale gli utilizzatori possono sviluppare le competenze ritenute/rilevate come carenti.

Nell’ambito del progetto sono stati progettati 95 Learning Outcomes (risultati di apprendimento) che specificano a livello prestazionale le 21 competenze DigComp (ai primi due livelli di padronanza). In questo modo si sono definiti gli indicatori comportamentali fondamentali che denotano il possesso delle competenze.

La progettazione dei corsi Pei si basa su una selezione dei Learning Outcomes come risultati di apprendimento specifici dei moduli dei due percorsi (PC e Smartphone/Tablet).

Destinatari dei Corsi

Il percorso è pensato per cittadini a rischio di esclusione digitale, ovvero coloro che *tendenzialmente non usano o usano con poca dimestichezza i dispositivi tecnologici come PC desktop, laptop, tablet e smartphone per collegarsi a internet e usare il web.*

Rientrano in questa categoria tipicamente le persone over 65, ma anche persone che per motivi sociali, culturali o economici sono rimaste parzialmente escluse dall’uso delle tecnologie.

Visto il livello del corso e il bisogno/opportunità da parte dei partecipanti di poter sperimentare attivamente, si consiglia di organizzare i corsi con un *numero ideale di 15 partecipanti.*

Obiettivi formativi e competenze

DigComp 2.1

Il focus dell'inclusione digitale è l'uso di internet per accedere a servizi, opportunità e informazioni. Le competenze scelte per questo primo livello di alfabetizzazione digitale sono orientate a facilitare l'accesso a internet da parte dei cittadini e l'elemento tecnologico è considerato strumentale all'uso di internet e del web.

Nella mappa che segue (Fig.1) sono evidenziate le competenze su cui si focalizza il corso rispetto a tutte le competenze descritte nel Framework DigComp 2.1.

Per ogni competenza è stato definito il livello di padronanza che, dal nostro punto di vista, è possibile raggiungere in questo primo percorso formativo, nel fare questo sono stati utilizzati i livelli descritti nel DigComp 2.1 (base, intermedio, avanzato, altamente specializzato), evidenziando anche contenuti specifici e i materiali didattici da produrre per facilitare l'apprendimento (vedi tabelle del programma di dettaglio).

Figura 1: Mappa di sviluppo della competenza digitale con il percorso di digital literacy di primo livello

Area DigComp 2.1	Competenza	Padronanza
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali	Base 2
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Base 2
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Base 1
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Base 1
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Base 1
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Base 1
	2.5 Netiquette	Base 1
	2.6 Gestire l'identità digitale	Base 1
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Base 1
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Base 1

L'alfabetizzazione digitale è possibile se si posseggono alcune competenze minime strumentali all'uso dei dispositivi, che non vengono descritte nel framework DigComp, ma sono comunque dei **prerequisiti** per lo sviluppo delle altre competenze digitali.

Tali prerequisiti includono le seguenti conoscenze e abilità:

- conoscere e comprendere l'uso dell'attrezzatura digitale (mouse, tastiera, touchscreen, fotocamera, memorie, etc.), conoscenza che è alla base di qualsiasi uso successivo del computer per fare determinate attività;
- conoscere e comprendere l'uso del programma che fa funzionare il computer (sistema operativo), che è il primo passo per l'uso di qualsiasi altra funzionalità e applicazione;
- sapere cosa sono i dati digitali, quali formati esistono e come visionare i contenuti, fondamentale per accedere alle informazioni.

Questi argomenti sono trattati in modulo extra corsuale denominato **Primo accesso** (conoscere e usare gli strumenti e le funzioni base del dispositivo, comprendere cos'è la rete internet e come collegarsi, capire cosa sono i dati digitali e come creare un file), riservato a coloro che sono del tutto esclusi dal mondo digitale.

Nella predisposizione del programma e dei materiali, in particolare per la produzione delle pratiche guidate ci si è basati sul sistema operativo Windows 10 (con alcune possibili integrazioni successive) per il percorso con PC desktop/laptop e sul sistema operativo Android 8 per il percorso con Smartphone e/o Tablet (con eventuali integrazioni successive). La scelta dei sistemi operativi è stata fatta tenendo in considerazione alcuni fattori tra cui: il loro livello di disponibilità presso le strutture che possono ospitare i corsi, le statistiche disponibili ad inizio 2019 circa il livello di diffusione in Italia dei sistemi operativi, le indicazioni raccolte dai docenti che hanno collaborato con le attività di Pane e Internet.

Il programma di dettaglio del corso è descritto a pagina 9 di questo documento.

Metodologia didattica e strumenti

Il percorso formativo è pensato per un **contesto d'aula** in cui i partecipanti svolgono delle attività esercitative con l'aiuto del docente e del tutor, e poi da soli e/o in gruppi, disponendo di un dispositivo a testa.

Accompagnano le lezioni d'aula i **materiali didattici** che sono stati pensati per uno studio /ripasso individuale. I materiali sono suddivisi tra **Pratiche Guidate** che descrivono passo passo "come fare" una determinata operazione ed i **Book** che presentano elementi teorici e di contesto, fondamentali per introdurre un nuovo oggetto di conoscenza, per fornire una vista d'insieme ed avvicinare i discenti ai nuovi termini e definizioni.

I materiali didattici sono pensati per essere stampati e letti su carta: questa scelta è motivata dal fatto che i discenti da **alfabetizzare possono non avere le competenze minime per apprendere "con le tecnologie"**, semmai sono nella fase di apprendimento "delle tecnologie". La ricerca e le pratiche diffuse di alfabetizzazione digitale suggeriscono di **usare risorse didattiche basate su supporti cartacei** che possano essere lette anche in assenza di dispositivo, e su cui le persone alle prime armi possono **prendere appunti e fare sottolineature**. Dal corso di secondo livello in poi si prevede invece l'uso di materiali didattici multimediali.

Per quanto riguarda lo spazio che ospita i corsi, esso dovrebbe disporre di un proiettore collegato al computer del docente.

Nel caso di docenza con dispositivi mobili (Smartphone/Tablet), per mostrare ai partecipanti le attività del docente suggeriamo di utilizzare una fra le seguenti tre soluzioni.

Soluzione 1

Requisiti:

- Videoproiettore con ingresso USB
- Cavetto USB per lo smartphone
- Android 4.1 o superiore

Collegare il dispositivo al proiettore tramite cavo USB (porta OUT 5V).

Soluzione 2

Requisiti:

- Videoproiettore HDMI
- Dispositivo Chromecast
- WiFi senza particolari blocchi

Procedure completa in: <https://support.google.com/chromecast/answer/6059461?hl=it>.

Soluzione 3

Requisiti:

- Il programma installato sul computer (o i requisiti per farlo)
- L'app installata sullo smartphone
- Rete WiFi o cavetto USB per il telefono

Utilizzare software specifici (software sul pc + app sullo smartphone) che consentono di duplicare sia su WiFi che su cavo usb collegato ad un computer il quale sarà a sua volta connesso al videoproiettore.

www.apowersoft.it (l'account gratuito è sufficiente)

www.airdroid.com (l'account gratuito dovrebbe essere sufficiente) con Chrome.

Per la connessione a internet, nel caso non vi siano computer già collegati tramite una rete locale, dovrebbe essere data la possibilità di collegare il proprio dispositivo con un'eventuale semplice configurazione. **In ogni caso i dispositivi utilizzati dai partecipanti devono essere connessi a Internet.**

Programma di dettaglio

Il corso è pensato per essere erogato in aula per una durata di 16 ore.

Il programma è strutturato in moduli, ciascun modulo raggruppa delle competenze collegate alle aree del DIGCOMP ed i relativi livelli da raggiungere (livello 1 e in alcuni casi 2), a cui sono associati i contenuti, i materiali (book o pratiche guidate) ed i tempi indicativi da dedicare agli argomenti/attività.

Nelle pagine che seguono si presenta una sequenza logica di obiettivi e contenuti, con i tempi indicativi per un percorso formativo basato sull'uso del PC o sullo Smartphone/Tablet. Le risorse didattiche di riferimento per ogni modulo non sono indicate perché in via di revisione.

Percorso Alfabetizzazione digitale per PC - (16,5 h)

MODULO 1: INFORMAZIONE E DATA LITERACY - ore 8

PRIMA UNITÀ – ore 4	
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
1.1.1 individuare l'icona del browser sul mio dispositivo, aprire il browser e usare i pulsanti della barra di navigazione (esempio avanti e indietro, aggiorna, torna alla home, chiudi) 1.1.2 navigare pagine web (in un sito web o tra più siti web) usando collegamenti ipertestuali e menu 1.1.3 salvare indirizzi web nei preferiti 1.1.4 ricercare una pagina web visitata precedentemente dalla cronologia del mio browser o dai preferiti 1.1.5 trovare informazioni sul web usando motori di ricerca conosciuti (Google, Bing, Yahoo!) 1.1.8 scaricare e salvare files da Internet	<ul style="list-style-type: none">- Principali browser web e uso del browser: navigazione a schede, pulsanti aggiorna, avanti e indietro, zoom- Iper testo e link; Siti e pagine web; Indirizzi web- Inserire un indirizzo web e navigare un sito attraverso i collegamenti a testo e immagini e i menu- Cosa sono e come funzionano i motori di ricerca- Google e altri motori: ricerca con parole chiave; presentazione dei risultati; strumenti per raffinare la ricerca- Gli altri strumenti di ricerca Google su contenuti specifici: Immagini, Video, Notizie- Lo strumento Maps per cercare indirizzi e creare percorsi

SECONDA UNITÀ – ore 1	
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
1.2.2 distinguere tra siti web ufficiali e siti web non ufficiali, controllando l'URL, la proprietà del sito web e altri aspetti (si intende siti web di servizi o fornitori di prodotto) 1.2.3 distinguere tra contenuti digitali di tipo promozionale e sponsorizzato da contenuti non sponsorizzati in Internet	<ul style="list-style-type: none">- La credibilità delle informazioni.- Esempi di fake news e "bufale"- Siti web ufficiali e non ufficiali- Contenuti informativi- Contenuti pubblicitari o sponsorizzati

TERZA UNITÀ – ore 3	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
<p>1.3.1 Organizzare cartelle (creare, cancellare, copiare, rinominare) per gestire files sul mio PC</p> <p>1.3.2 identificare tipi di files sulla base della loro estensione</p> <p>1.3.3 Vedere e ordinare files in una cartella in differenti modi</p> <p>1.3.4 Creare, archiviare, aprire, copiare, spostare, rinominare e cancellare files nel mio PC</p> <p>1.3.5 Creare, aprire, copiare, spostare, copiare, cancellare files e cartelle su un dispositivo di archiviazione esterno/portatile (hard disk, memoria USB, scheda di memoria, CD)</p> <p>1.3.6 comprimere o estrarre files o cartelle (zip, rar ...) sul mio pc</p>	<ul style="list-style-type: none"> - File e cartelle. - Tipi di file - Segnalibri e cronologia web - Salvare un file dal web (Cartella download) - L'organizzazione in cartelle - Conservare i dati sul dispositivo - Creare una cartella, Rinominare, copiare, spostare ed eliminare file e cartelle - Comprimere/estrarre file o cartelle

MODULO 2: COMUNICAZIONE - ore 7

PRIMA UNITÀ – ore 1	
2.6 Gestire l'identità digitale Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
<p>2.6.1 Creare un account online e relativo profilo personale, entrare e uscire (log in - log out) in sicurezza (incluso cambiare e proteggere passwords per prevenire il furto di identità). Cancellare il mio account se voglio abbandonarlo.</p> <p>2.6.2 Dare esempi di impronte che lascio volontariamente online usando diversi strumenti comunicativi online (e.g. posts in forums, blogs) e identificare quelli che potrebbero danneggiare la mia reputazione</p> <p>2.6.3 Consultare e visualizzare informazioni su di me e sugli altri online</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Profilo personale collegato ad un account - Termini e condizioni, privacy policy - Creare e memorizzare password sicure - Accedere e disconnettersi dal proprio account in sicurezza. - La reputazione online: cosa lascio sulla rete (esempi).

SECONDA UNITÀ – ore 3

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	
Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.1.1 distinguere tra comunicazione via mail e chat 2.1.2 creare e salvare contatti sui miei dispositivi digitali 2.1.3 fare videochiamate con internet 2.1.5 creare un account e-mail 2.1.6 inviare e ricevere e-mail (invia, rispondi, inoltra)	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione - Uso della posta elettronica: a cosa serve, come funziona - Instant messaging - Videochiamate

TERZA UNITÀ – ore 0,5	
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	
Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate alla citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.2.1 Condividere files come un'e-mail.	- Condividere link o file con la posta elettronica e/o con altri servizi di comunicazione.

QUARTA UNITÀ – ore 0,5	
2.5 Netiquette	
Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguate le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.5.1 applicare le regole base della netiquette nelle comunicazioni email (esempio l'uso di BCC, inoltra etc.) 2.5.2 applicare le regole base della scrittura online (non usare lettere maiuscole, porre attenzione all'ortografia, rivolgersi agli altri con i loro soprannomi o nicknames....) e usare in modo appropriato gli emoticons	Le regole base della netiquette nelle comunicazioni e-mail e nelle comunicazioni scritte in generale.

QUINTA UNITÀ – ore 2
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.

Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
<p>2.3.1 trovare i siti web ufficiali di enti governativi e altre organizzazioni pubbliche nel mio paese a livello nazionale e locale nelle aree di mio interesse (impiego, salute, educazione, tasse, etc)</p> <p>2.3.3 trovare informazioni dai siti web di servizi per eseguire procedure personali (salute, impiego, sicurezza sociale, trasporti ..)</p> <p>2.3.5 compilare un modulo online anche usando un menu a tendina, check box, radio button, calendario e altre funzioni</p>	<p>Servizi online utili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prenotare visite sanitarie, consultare e scaricare documenti previdenziali e fiscali - accesso ai servizi online con Federa Spid <p>Form online</p>

MODULO 3: SICUREZZA - ore 1,5

PRIMA UNITÀ – ore 1	
4.1 Proteggere i dispositivi	
Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
4.1.1 descrivere rischi e minacce per il mio dispositivo digitale (guasto hardware, impatti fisici, errore umano etc.) e le possibili conseguenze 4.1.2 riconoscere mails, messaggi, finestre pop up sospetti che possono causare perdita di dati o abuso sul mio dispositivo (cliccando o scaricando allegati estranei) 4.1.4 aggiornare regolarmente il sistema operativo del mio computer, il software per la sicurezza e alter applicazioni (aggiornamenti automatici), per prevenire problemi di sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> - Principali rischi per il dispositivo e i contenuti - Aggiornamenti automatici del sistema operativo e delle applicazioni - Malware e spyware. - Antivirus e Firewall - Custodire le password in modo sicuro e usare pwd diverse per account diversi.

SECONDA UNITÀ – ore 0,5	
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	
Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un “regolamento sulla privacy” per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
4.2.1 Fornire una lista di dati personali, indicando quelli che non dovrebbero essere condivisi/ resi visibili in Internet 4.2.5 vedere, modificare e cancellare i cookies e la cronologia di navigazione nel browser 4.2.6 usare la funzione di navigazione in "incognito" (anonima) offerta dai principali browser	<ul style="list-style-type: none"> - Diritti fondamentali sanciti nel GDPR - Gestione delle impostazioni di privacy - Gestione dei cookies. - Navigazione in incognito.

Percorso Alfabetizzazione digitale per SMARTPHONE/TABLET (16h)

MODULO 1: INFORMAZIONE E DATA LITERACY - ore 5,5

PRIMA UNITÀ – ore 4	
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
1.1.2 navigare pagine web (in un sito web o tra più siti web) usando collegamenti ipertestuali e menu 1.1.3 salvare indirizzi web nei preferiti 1.1.4 recuperare una pagina web visitata precedentemente dalla cronologia del mio browser o dai preferiti 1.1.5 trovare informazioni sul web usando motori di ricerca conosciuti (Google, Bing, Yahoo!...)	<ul style="list-style-type: none"> - Principali browser web e uso del browser - Iper testo e link; Siti e pagine web Indirizzi web - Inserire un indirizzo web e navigare un sito attraverso i collegamenti a testo e immagini e i menu - Segnalibri e cronologia web - Cosa sono e come funzionano i motori di ricerca - Google e altri motori: ricerca con parole chiave; presentazione dei risultati, strumenti per raffinare la ricerca - Gli altri strumenti di ricerca Google su contenuti specifici: Immagini, Video, Notizie - L'applicazione Maps e altre applicazioni per cercare indirizzi e creare percorsi.
1.1.8 scaricare e salvare files da Internet	

SECONDA UNITÀ – ore 1	
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
1.2.2 distinguere tra siti web ufficiali e siti web non ufficiali, controllando l'URL, la proprietà del sito web e altri aspetti (si intende siti web di servizi o fornitori di prodotto) 1.2.3 distinguere tra contenuti digitali di tipo promozionale e sponsorizzato da contenuti non sponsorizzati in Internet	<ul style="list-style-type: none"> - La credibilità delle informazioni. - Esempi di fake news e "bufale" - Siti web ufficiali e non ufficiali - Contenuti informativi - Contenuti pubblicitari o sponsorizzati.

TERZA UNITÀ – ore 0,5	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
1.3.3 Visualizzare e ordinare files in una cartella in differenti modi	<ul style="list-style-type: none"> - File e cartelle, annidamento delle cartelle. - Salvare un file dal web (Cartella download) - Conservare i dati sul dispositivo e sulla rete.

MODULO 2: COMUNICAZIONE - ore 8,5

PRIMA UNITÀ – ore 1,5	
2.6 Gestire l'identità digitale Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.6.1 Creare un account online e relativo profilo personale, entrare e uscire (log in - log out) in sicurezza (incluso cambiare e proteggere passwords per prevenire il furto di identità). Cancellare il mio account se voglio abbandonarlo.	- Profilo personale collegato ad un account
2.6.2 Dare esempi di impronte che lascio volontariamente online usando diversi strumenti comunicativi online (e.g. posts in forums, blogs) e identificare quelli che potrebbero danneggiare la mia reputazione	- Termini e condizioni, privacy policy
2.6.3 Consultare e visualizzare informazioni su di me e sugli altri online	- Creare e memorizzare password sicure
	- Accedere e disconnettersi dal proprio account in sicurezza.
	- La reputazione online: cosa lascio sulla rete (esempi).

SECONDA UNITÀ – ore 3,5	
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.1.1 distinguere tra comunicazione via mail e via Chat	- Comunicazione via mail e via chat/instant messaging
2.1.2 creare e salvare contatti sui miei dispositivi digitali	- Uso della posta elettronica: a cosa serve, come funziona
2.1.3 fare videochiamate con internet	- Instant messaging (in particolare WhatsApp).
2.1.5 creare un account per accedere e usare servizi digitali online	- Videochiamate/messaggi audio/ messaggi instant messaging
2.1.6 inviare e ricevere e-mails (invia, rispondi, inoltra)	- Conoscere cosa sono gli strumenti e i social network
2.1.8 inviare messaggi di testo mediante applicazioni di messaggistica istantanea (WhatsApp, Messenger, Skype ...).	- Esempi di social network (solo il minimo per evidenziare i pericoli comuni ma non evidenti, senza alcun altro approfondimento (comunicazione molti -molti)

TERZA UNITÀ – ore 1	
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.2.1 condividere file come allegati tramite e-mail e altri mezzi di comunicazione asincroni 2.2.2 condividere cartelle di file in un cloud 2.2.3 condividere file, video, audio, foto, luoghi, contatti (WhatsApp, Messenger, Skype e altri), anche usando la funzione "condividi"	- Condividere link o file con la posta elettronica e con altri servizi di comunicazione. - Upload di contenuti digitali.

QUARTA UNITÀ – ore 1,5	
2.5 Netiquette Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguate le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.5.2 applicare le regole base della scrittura online (non usare lettere maiuscole, porre attenzione all'ortografia, rivolgersi agli altri con i loro soprannomi o nicknames...) e usare in modo appropriato gli emoticons quando si comunica via Internet. 2.5.4 riconoscere semplici esempi di comportamento e comunicazione online inappropriate dal punto di vista sociale ed etico come incitamento all'odio (hate speech), discorsi accesi (flaming), trolling, cyber-bullismo, molestie online (stalking) etc.	Le regole base della netiquette nelle comunicazioni email e nelle comunicazioni scritte in generale.

QUINTA UNITÀ – ore 1	
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.3.1 trovare i siti web ufficiali di enti governativi e altre organizzazioni pubbliche nel mio paese a livello nazionale e locale nelle aree di mio interesse (impiego, salute, educazione, tasse, etc) 2.3.3 trovare informazioni dalle App di servizi per eseguire procedure personali: salute, impiego, sicurezza sociale, trasporti 2.3.5 compilare un modulo online anche usando un	Servizi online utili per: - Prenotare visite sanitarie, - Consultare e scaricare documenti previdenziali e fiscali Accedere ai servizi online con Federa Spid

menu a tendina, check box, radio button, calendario e altre funzioni	Form online
--	-------------

MODULO 3: SICUREZZA - ore 2

PRIMA UNITÀ – ore 1	
4.1 Proteggere i dispositivi Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
4.1.1 descrivere rischi e minacce per il mio dispositivo digitale (guasto hardware, impatti fisici, errore umano etc.) e le possibili conseguenze 4.1.2 riconoscere mails, messaggi, finestre pop up sospetti che possono causare perdita di dati o abuso sul mio dispositivo (cliccando o scaricando allegati estranei) 4.1.3 installare/attivare sul mio dispositivo App di protezione 4.1.4 Aggiornare il dispositivo quando richiesto (aggiornamenti automatici) 4.1.5 Eseguire un backup nel cloud di informazioni o contenuti a cui tengo	<ul style="list-style-type: none"> - Principali rischi per il dispositivo e i contenuti - Aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni - Malware e spyware Antivirus - Custodire le password in modo sicuro e usare pwd diverse per account diversi.

SECONDA UNITÀ – ore 1	
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un “regolamento sulla privacy” per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
4.2.4 impostare la privacy sul mio dispositivo e sulle applicazioni che uso 4.2.5 vedere, modificare e cancellare i cookies e la cronologia di navigazione nel browser 4.2.6 usare la funzione di navigazione in "incognito" (anonima) offerta dai principali browser	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e saper evitare inganni e furti d'identità - Informazioni che voglio e che NON voglio fornire - Gestione delle impostazioni di privacy - Gestione dei cookies - Navigazione in incognito.

Valutazione

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

Valutazione apprendimento

La valutazione dell'apprendimento stabilisce se e quanto l'apprendimento è avvenuto, inoltre attribuisce al risultato un giudizio di qualità. La valutazione di apprendimento è formativa se il suo fine è recuperare studenti in difficoltà, è sommativa se il suo fine è riconoscere e validare il risultato finale, è autovalutazione se si chiede al partecipante di fornire una valutazione guidata delle competenze che ritiene di avere acquisito.

In questo percorso la valutazione dell'apprendimento si esprimerà nelle modalità valutazione formativa e autovalutazione.

Valutazione formativa

La valutazione formativa può essere formale o non formale. Le domande che un docente fa agli studenti, in modo casuale, durante una lezione frontale sono un esempio di valutazione formativa non formale. Un test di conoscenza erogato all'intero gruppo di studenti seguito da feedback personalizzati su come recuperare lacune e proseguire l'attività è, invece, un esempio di valutazione formativa formale (questo vale se l'esito del test non condiziona la prosecuzione dell'attività formativa).

I docenti attiveranno in ognuna delle unità specifiche esercitazioni per valutare il conseguimento dei risultati di apprendimento. Per fare questo potranno anche avvalersi di esempi di esercitazioni/prove di apprendimento che ricoprono l'intero perimetro prestazionale dei risultati di apprendimento ai quali si ispirano i moduli componenti questo percorso. I docenti potranno usare queste esercitazioni/prove nella loro struttura originale oppure modificarle in ragione del percorso effettivo e della situazione particolare della loro aula. *[allegato in progettazione]*

Autovalutazione

Ai partecipanti al percorso formativo sarà somministrata una check list di autovalutazione basata sui risultati di apprendimento. I partecipanti dovranno dichiarare, per ciascun risultato, quanto ritengono di averlo conseguito e padroneggiarlo. Per questo useranno una scala così articolata: 1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Valutazione di qualità

- **Questionario di gradimento**

Valutazione dell'attività formativa (in digitale, da portale, integrato in banca dati. Verificare se aggiornare l'esistente).