# Competenze digitali di base per una partecipazione attiva alla vita civica e sociale

# GUIDA PER FORMATORI

## EMPHASYS CENTRE

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Informazioni sul progetto

| | |
|---|---|
| **ACRONIMO:** | **DIGITALISE ME** |
| **TITOLO:** | **Competenze digitali di base per una partecipazione attiva alla vita civica e sociale** |
| **PROGETTO N.RO:** | **2019-1-PT01-KA204-060701** |
| **PROGRAMMA EUROPEO:** | **KA2 COOPERATION FOR INNOVATION AND THE EXCHANGE OF GOOD PRACTICES** |
| **SITO:** | **WWW.DIGITALISEME.EU** |

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Partner

## Consortium

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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project No. 2019-1-PT01-KA204-060701

# Introduzione

Internet, i social network, i media digitali e i dispositivi intelligenti, in generale, hanno trasformato in un lasso di tempo relativamente breve molti aspetti della vita privata, professionale e sociale delle persone.

L'acquisizione di competenze ICT (Information and Communication Technologies – Tecnologie dell'informazione e della comunicazione) e di competenze digitali può contribuire ad affrontare questa sfida sociale mediante l'adozione delle ICT e delle tecnologie digitali. Poter garantire che anche le persone anziane abbiano l'opportunità di prendere parte attiva nella società è molto importante per rendere le nostre società più inclusive.

Tuttavia, c'è un'ampia fascia della popolazione, principalmente persone di età superiore ai 65 anni, che non è cresciuto nella cosiddetta "era digitale" e non ha acquisito le competenze digitali necessarie per poter partecipare attivamente alla società. Facilitare il loro accesso alle opportunità di apprendimento permanente che permettono loro di farlo, così come estendere le competenze di educatori e tutor che lavorano con loro è l'obiettivo principale del progetto DIGITALISE ME.

***"Le competenze digitali fanno parte del Quadro di riferimento europeo per l'apprendimento permanente e tutti i cittadini dovrebbero possederle".*** - Piano d'azione per l'istruzione digitale

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# DIGITALISE ME: obiettivi

1. Suggerire metodologie innovative per educare e formare gli anziani al fine di migliorare le loro competenze digitali e ICT.

1. Facilitare l'accesso degli anziani alla formazione e all'istruzione di qualità rafforzando la cooperazione intersettoriale a livello locale.

2. Migliorare le competenze educative e di insegnamento di chi si occupa di formazione per adulti e anziani sviluppando e implementando un corso di formazione con metodologia *blended*.

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Introduzione

La "Guida per formatori" fornisce tutte le informazioni e le istruzioni necessarie ai formatori su come implementare il programma di formazione "DIGITALISE ME". Questa guida contiene:

- Obiettivi di progetto
- Quadro di riferimento
- Materiali didattici
- Andragogia (teoria dell'apprendimento per adulti) e informazioni didattiche

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Materiali didattici – Moduli

- Alfabetizzazione digitale
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Risoluzione di problemi
- Utilizzo dei media

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Alfabetizzazione digitale

Il modulo 1 - Information and Data Literacy mira a familiarizzare i partecipanti con Internet e il mondo digitale fornendo definizioni, esempi e descrizioni relative al mondo digitale. L'obiettivo principale di questo modulo è fornire conoscenze sull'acquisizione e la gestione di informazioni e dati online e offline. Questo modulo insegna anche a gestire e organizzare i dati sul computer e a utilizzare parole chiave e filtri avanzati.

Il modulo Alfabetizzazione digitale contiene:

- Cosa è Internet e come vi si accede.
- Come identificare le icone più comuni come file, cartelle, applicazioni, stampanti, driver, ecc.
- Come selezionare e spostare le icone.
- Come aprire e chiudere un browser web, aprire / aggiornare / chiudere una pagina web, mostrare gli URL visitati in precedenza
- Come utilizzare i motori di ricerca online.
- Come navigare nella cronologia del browser.
- Come creare / visualizzare / eliminare i segnalibri
- Come trovare contenuti specifici come immagini, notizie, video.
- Come stampare i documenti.
- Come utilizzare le funzioni della guida e come utilizzare la ricerca avanzata.
- Come utilizzare filtri e parole chiave per la ricerca online.
- Come riconoscere i diversi tipi di file (immagini, PDF, documenti ecc.).
- Come aprire / salvare un documento.
- Che cos'è Google Drive e come vi si accede.

Parole chiave:

1. Applicazione
2. Browser
3. Segnalibro
4. Alfabetizzazione digitale
5. Desktop / Scrivania
6. Dominio
7. File
8. Cartella
9. Google Drive
10. Alfabetizzazione informatica
11. Internet
12. Archiviazione online
13. Dati online
14. Stampante
15. Cestino
16. Motore di ricerca
17. Scorciatoia
18. URL
19. WWW

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Comunicazione e collaborazione

Il modulo 2 - Comunicazione e collaborazione fornisce informazioni su come creare un account di posta elettronica, come utilizzare Facebook e YouTube, come utilizzare i servizi di messaggistica istantanea come Messenger, Viber, WhatsApp e Skype e tutte le informazioni necessarie per accedere alle funzioni di cittadinanza digitale.

Il modulo contiene:

- Come creare un account email
- Come inviare e ricevere email
- Come creare un account Facebook/YouTube/Viber/WhatsApp/Skype
- Come caricare/vedere/modificare video
- Come comunicare con amici e parenti con testi, voce e video.
- Come comportarsi online, ad esempio, non “trollare” altri utenti, non imprecare o usare un linguaggio offensivo, evitare di rispondere a commenti negativi con commenti più negativi ancora, ecc.
- Cosa è bene condividere o non condividere online.
- Come utilizzare le impostazioni, per es. degli account social.

Parole chiave:

1. Cronologia di navigazione
2. Comunicazione
3. Collaborazione
4. Cookies
5. E-mail
6. Facebook
7. Gmail
8. Servizi di messaggeria istantanea
9. Messenger
10. Cittadinanza digitale
11. Impronta digitale online
12. Skype
13. Impostazioni
14. Social media
15. Viber
16. WhatsApp
17. YouTube

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Creazione di contenuti digitali

Il modulo 3 - Creazione di contenuti digitali fornisce informazioni sui concetti di base necessari per iniziare a sviluppare contenuti online: componenti e funzionalità di computer e smartphone, applicazioni e programmi principali, piattaforme e strumenti per lavorare online. Il modulo contiene anche informazioni sugli aspetti principali e più rilevanti dell'attuale regolamento sul diritto d'autore e sulla protezione dei dati, nonché sulla loro applicazione nella fase di creazione di nuovi contenuti.

Il modulo Creazione di contenuti digitali contiene:

- Quali sono i diversi browser e come usarli.
- Come organizzare il desktop.
- Come creare file con Word / Excel / PowerPoint / Paint.
- Come lavorare sul cloud.
- Come utilizzare collegamenti e collegamenti ipertestuali.
- Come creare contenuti digitali con nuovi strumenti (Canva, Infogram ...).
- Cos'è il copyright e come applicarlo.

Parole chiave:

1. Account
2. Creative commons
3. Copyright
4. CPU (Central Processing Unit, ossia il processore)
5. Desktop
6. Dropbox
7. Download
8. Funzionalità
9. Google
10. Link
11. Microsoft excel
12. Microsoft PowerPoint
13. Microsoft word
14. Online
15. Offline
16. Open drive
17. Programma
18. Paint
19. Software
20. Strumenti
21. Upload

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Sicurezza

Il modulo 4 - Sicurezza fornisce informazioni in merito alla protezione e alla sicurezza quando si utilizzano nuove tecnologie come telefoni cellulari e computer. Il modulo presenta alcuni concetti e procedure per navigare in Internet in modo sicuro, imparando a proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy, la salute e il benessere.

Il modulo sicurezza contiene:

- Cos'è un firewall.
- Cos'è un software antivirus.
- Cosa sono le App.
- Che cosa sono i malware, gli spyware, i virus, un worm (verme), un trojan (cavallo di Troia) e così via.
- Cosa significa cyberbullismo e crimine informatico.
- Come attivare un firewall.
- Come scaricare gli aggiornamenti.
- Come installare i software antivirus / programmi / app.
- Come comportarsi quando si naviga in Internet per essere sicuri e protetti.

Parole chiave:

1. Software antivirus
2. Applicazioni
3. Cyberbullismo
4. Crimine informatico
5. Dispositivi
6. Firewall
7. Salute e benessere
8. Smartphone
9. Malware
10. Dati personali
11. Privacy
12. Protezione
13. Sicurezza
14. Sicurezza informatica
15. Cavallo di Troia
16. Aggiornamento
17. Virus
18. Worm (verme)

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Problem solving (risoluzione dei problemi)

Il modulo 5 - Problem solving (risoluzione dei problemi) fornisce informazioni su come scegliere correttamente gli strumenti digitali più appropriati in base allo scopo o alla necessità, utilizzare le tecnologie in modo creativo, risolvere problemi tecnici.
Questo modulo è utile per imparare a risolvere i problemi più comuni che si incontrano durante l'utilizzo di dispositivi elettronici e ad aggiornarsi sulle novità in campo digitale. Allo stesso tempo, spiegherà come rispondere alle esigenze quotidiane utilizzando la tecnologia e gli strumenti digitali.

Il modulo problem solving contiene:

- Come aggiornare i programmi e le applicazioni per computer.
- Come cercare soluzioni su Internet.
- Come restare in contatto con la famiglia e gli amici utilizzando gli strumenti digitali.
- Come acquistare online.
- Come eseguire operazioni bancarie online.
- Come scattare foto con uno smartphone.
- Come condividere le foto online in modalità privata.
- Quali sono gli strumenti digitali adatti per alcuni hobby.
- Cos'è l'Internet delle cose?

Parole chiave:

1. Bluetooth
2. Cartella su cloud
3. Manutenzione del computer
4. Guida all’uso del computer
5. Strumenti digitali
6. E-reader
7. Online banking (banca online)
8. Sistema operativo
9. Fare acquisti online
10. Problem solving
11. Condividere documenti
12. Problemi tecnici
13. Tecnologie
14. Aggiornamenti
15. Video call (chiamata video)

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Utilizzo dei media

Il modulo 6 – Conoscere i media fornisce informazioni sulle pratiche che consentono di accedere, valutare criticamente e creare o manipolare contenuti digitali. L'obiettivo principale di questo modulo è quello di plasmare la consapevolezza degli anziani sull'influenza dei media. Gli anziani saranno dotati di strumenti per aiutarli ad analizzare criticamente i messaggi.
Il modulo offrirà agli anziani anche varie opportunità per ampliare la loro conoscenza dei media e li aiuterà a sviluppare capacità creative nel creare i propri messaggi sui media. Gli studenti delle generazioni più anziane analizzeranno diversi tipi di informazione per poter selezionare la fonte di informazione più affidabile, saranno in grado di valutarla criticamente e potranno aumentare la loro consapevolezza dei rischi posti dai nuovi media.

Il modulo Conoscere i media contiene:

- Tra quali tipi di fonti di informazione e servizi possiamo scegliere.
- Perché è così importante diversificare le fonti di informazione o i suggerimenti che si trovano su Internet.
- Come identificare l'affidabilità delle fonti di informazione.
- Come valutare la credibilità delle informazioni in cui ci imbattiamo.
- Come valutare criticamente le informazioni.
- Come i media possono manipolarci.
- Perché la sicurezza online è connessa con l'alfabetizzazione digitale.
- Come gestire la reputazione online.

Parole chiave:

1. Postverità
2. Libri
3. Clickbait (marketing che invita a cliccare su un link)
4. Cyberbullismo
5. Database
6. Disinformazione
7. Fake news
8. Frode
9. Infodemia (circolazione di una quantità eccessiva di informazioni)
10. Fonti di informazione
11. Media
12. Manipolazione
13. Newsletter
14. Sicurezza online
15. Phishing
16. Post
17. Propaganda

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Andragogia (teoria dell'apprendimento per adulti) e informazioni didattiche

L'andragogia si basa sulla motivazione e la conoscenza che l'insegnante ha di sé, oltre che sull'esperienza dello studente. Vengono utilizzati contenuti pratici e si applica a situazioni quotidiane (il raggiungimento di risultati immediati utili è un fattore motivante per gli studenti) ed è importante per l'educazione permanente degli adulti.

Gli studenti senior cercano di orientare il loro apprendimento concentrandosi sui compiti e risolvendo problemi concreti. Per lo studente adulto / anziano, l'apprendimento si basa sulla motivazione

Il contesto formativo dovrebbe basarsi sul rispetto reciproco, la cooperazione, la fiducia, sul sostegno e sull'aiuto, sull'apertura e l'autenticità e persino il piacere, coinvolgendo sempre tutti i partecipanti, ovvero studenti e insegnanti / formatori. Secondo il modello andragogico, il clima favorevole all'apprendimento ha come caratteristiche comfort, informalità e rispetto, garantendo così che lo studente si senta sicuro e possa avere fiducia.

Per quanto riguarda i formatori, sono piuttosto considerati facilitatori e, come tali, il loro rapporto con gli studenti è orizzontale, e si basa su dialogo, rispetto, collaborazione e fiducia.

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

- ✓ Contenuti più pratici che teorici.
- ✓ Adattare il discorso / avere un linguaggio comprensibile.
- ✓ Parlare lentamente.
- ✓ Essere pratici e diretti.
- ✓ Visualizzare le opzioni invece delle istruzioni.
- ✓ Utilizzare messaggi brevi e chiari / parlare in modo esplicito e diretto.
- ✓ Usare termini semplici.
- ✓ Usare un linguaggio familiare.
- ✓ Rispettare il ritmo (i tempi di risposta verbale e di esecuzione del compito) di ogni studente.
- ✓ Eseguire attività ripetute.
- ✓ Fare brevi pause.
- ✓ Stanza con una buona illuminazione.
- ✓ Dimensioni e illuminazione corrette del monitor.
- ✓ Tastiera e mouse con design speciale.
- ✓ Uso di caratteri grandi.
- ✓ Materiale di supporto con caratteri grandi e leggibili.
- ✓ Learning by doing (imparare facendo).
- ✓ Dedicare tempo per conoscere gli studenti (aspettative, interessi, bisogni, ecc.).
- ✓ Evitare di proporre attività che presuppongono analisi logica e l'elaborazione di concetti astratti.
- ✓ Rendere disponibili informazioni già selezionate.
- ✓ Optare per metodologie di educazione non formale e partecipativa.
- ✓ Avere solide conoscenze teoriche.
- ✓ Coinvolgere il più possibile le persone nel processo di pianificazione e apprendimento.
- ✓ Fornire materiale didattico che consenta allo studente di gestire in autonomia il processo di apprendimento (impara dove e quando vuoi).
- ✓ Gruppi classe piccoli (3-4 persone).
- ✓ Uno studente per computer.
- ✓ Iniziare con giochi e attività ludiche.
- ✓ Utilizzare esempi che riguardino la vita degli anziani.
- ✓ Partire da situazioni contestualizzate.
- ✓ Usare la musica e l'arte come mezzi aggiuntivi.
- ✓ Non esercitare pressione sull'apprendimento e sul raggiungimento dei risultati.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701

# Caratteristiche importanti del formatore – Abilità e skill trasversali

- Empatia
- Creatività
- Flessibilità
- Problem solving
- Abilità nel presentare
- Abilità comunicative

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

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Submission Number: 2019-1-PT01-KA204-060701