



PROGETTO DI DETTAGLIO
CORSO DI ALFABETIZZAZIONE
DIGITALE PER CITTADINI

Primo Livello
COMPUTER E TABLET

pane e internet
IN RETE È PIÙ FACILE!

Centro Servizi regionale Pane e Internet

**Gruppo formazione Pane e Internet: Grazia Guermandi, Sara Latte,
Roger Ottani.**

Maggio 2015

Digital Literacy - Primo Livello - Progetto di Dettaglio

Introduzione alla scheda progetto	1
Il modello DIGCOMP	1
Destinatari dei Corsi	3
Obiettivi formativi e riferimenti alle competenze DIGCOMP.....	3
Metodologia didattica e strumenti.....	5
Valutazione e Monitoraggio	6
Programma di dettaglio e materiali	7
Percorso Alfabetizzazione digitale per PC.....	8
Percorso Alfabetizzazione digitale per TABLET	14

Introduzione alla scheda progetto

In questa scheda si presenta il progetto formativo del “Corso di alfabetizzazione digitale dei cittadini di primo livello – Computer e 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'entrata nel mercato dei nuovi dispositivi (tablet e smartphone) e la diffusione sempre più massiva di servizi e applicazioni che richiedono un buon livello di consapevolezza negli utenti che si avvicinano da neofiti al web.

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

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. 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 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 (A – B – C) della competenza digitale.

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;
- il modello 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**:

- **Informazione:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- **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.
- **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.
- **Sicurezza:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- **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.

In ciascuna di queste aree il modello DIGCOMP 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 (Tablet).

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 dei Corsi

Il percorso è pensato per cittadini a rischio di esclusione digitale, ovvero coloro *che non hanno mai usato 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, gli anziani, ma anche persone che per motivi sociali, culturali o economici sono rimaste 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 12 – 14 partecipanti.*

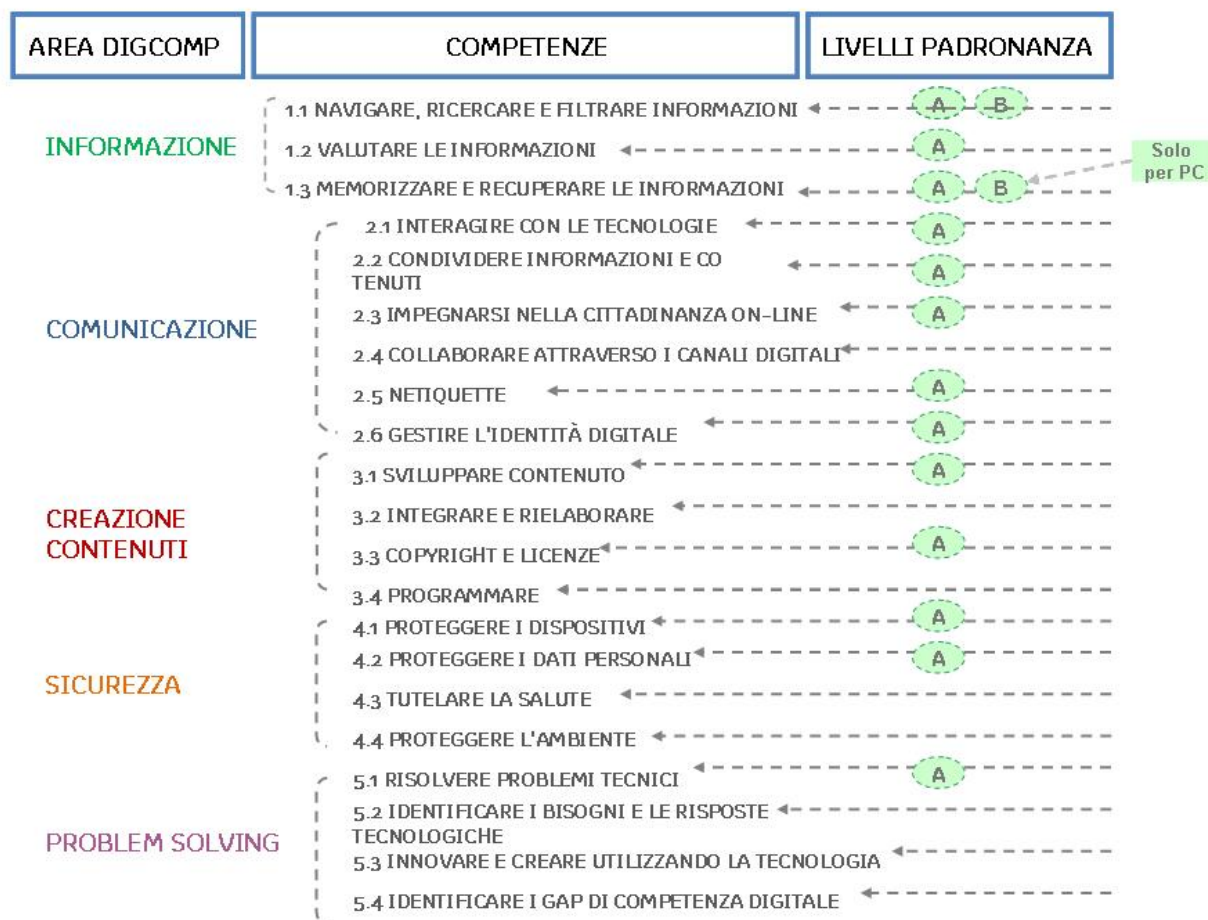
Obiettivi formativi e riferimenti alle competenze DIGCOMP

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.

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 (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).

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



L'alfabetizzazione digitale richiede lo sviluppo di un set di competenze minime strumentali all'uso dei dispositivi, che non vengono descritte nel frame work DIGCOMP, ma sono comunque dei **prerequisiti per lo sviluppo della competenza digitale**.

Tali prerequisiti includono le seguente conoscenze e abilità:

- conoscere e comprendere l'uso dell'attrezzatura digitale (mouse, tastiera, touchscreen, fotocamera, memorie, etc.) 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) è il primo passo per l'uso di qualsiasi altra funzionalità e applicazione;
- sapere cos'è la rete internet, conoscere gli strumenti per connettersi ed essere in grado di collegarsi alla rete è fondamentale per poter navigare;
- sapere cosa sono i dati digitali, quali formati esistono e come visionare i contenuti è fondamentale per accedere alle informazioni.

Questi argomenti sono trattati nel modulo iniziale 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), propedeutico all'apprendimento delle competenze descritte nel modello DIGCOMP.

Tale modulo è necessariamente differente in funzione del dispositivo utilizzato dai discenti (PC o tablet) ed è funzionale allo sviluppo dell'area del problem solving. Alle competenze di tale area non sono infatti dedicati moduli specifici in questo corso di primo livello, ma alcuni argomenti saranno trasversalmente utili allo sviluppo, in particolare, delle competenze "Risolvere problemi tecnici" e "Identificare i gap di competenza tecnologica".

Nello specifico, i primi due punti sono presentati in funzione del dispositivo usato dall'utente, su cui si svolgerà il percorso (PC o tablet), disponibile in aula o portato dal partecipante.

Nella predisposizione del programma e dei materiali, in particolare per la produzione delle pratiche guidate ci si è basati sul sistema operativo Windows 7 (con alcune possibili integrazioni successive) per il percorso con PC desktop/laptop e sul sistema operativo Android 4. per il percorso con 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 2015 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 8 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 più cognitivi 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 non hanno 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 possono 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 (tablet) suggeriamo di utilizzare una web cam esterna che proietti le attività svolte dal docente sul dispositivo. E' utile anche un sistema di amplificazione audio.

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.**

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 sulla percezione e l'autoconsapevolezza** rispetto all'uso degli strumenti ed internet
 - Autovalutazione delle percezioni con scale a immagini da somministrare all'inizio del corso (in cartaceo, da inserire in banca dati) e usare anche ai fini della socializzazione e alla fine (in digitale, da portale, integrato in banca dati).

- **Questionari di apprendimento**

Valutazione dell'apprendimento basata sulle pratiche guidate, per moduli (in digitale, su piattaforma, da progettare).

- **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

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.

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 sul Tablet.

Gli obiettivi del Percorso per PC e Tablet sono sostanzialmente gli stessi, i materiali Book sono gli stessi, cambiano invece le pratiche guidate ed i tempi di erogazione.

COMPETENZA- descritta per competenza del modello DIGCOMP o altra classificazione per alcune unità del Modulo o			
Livello competenza FMWK DIGCOMP <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 prendersi 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.

Percorso Alfabetizzazione digitale per PC

Presentazione del corso e del gruppo		0,5 ore	
MODULO 0: PRIMO ACCESSO			4,5 ore
0.1. Conoscere i computer (desktop, laptop, tablet, smartphone)			
	<ul style="list-style-type: none"> - Cos'è un dispositivo: Hardware, Software, Sistemi operativi e Applicazioni. 	Book 1.1: Conoscere i computer (desktop, laptop, tablet, smartphone)	0,5 ore
0.2. Usare il computer			
	<ul style="list-style-type: none"> - Accendere; - Il desktop; Icone, Menù, Pulsanti; - Menù di avvio e barra delle applicazioni; - Finestre: pulsanti e menù; - Chiudere e spegnere. 	Pratica Guidata 1.1: Usare il menù di avvio, il desktop e le finestre	1 ora
0.3. Dare input al computer			
	<ul style="list-style-type: none"> - Mouse; Clic sinistro, doppio clic, clic destro; Drag and drop; Forme del puntatore; - Tastiera: tasti principali e combinazioni. 	Pratica Guidata 1.2: Usare Mouse e Tastiera	1 ora
3.1. Sviluppare contenuto			

<p>A - Posso creare semplici contenuti digitali (ad esempio testo o tabelle, o immagini, o audio, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere diversi tipi di contenuti digitali. - Creare e salvare un file di testo (esercizio videoscrittura). 	<p>Book 1.2: Conoscere i contenuti digitali</p> <p>Pratica Guidata 1.3: Creare e salvare un documento di testo</p>	<p>1 ora</p>
<p>0.4. Conoscere la rete internet</p>			
	<ul style="list-style-type: none"> - Cos'è internet e il web. - I servizi del web. 	<p>Book 1.3: Conoscere internet e il web</p>	<p>0.5 ore</p>
<p>0.5. Collegarsi a internet</p>			
	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso a internet: diversi tipi di connessioni e soluzioni offerte. 	<p>Book 1.4: Accedere a internet</p>	<p>0,5 ore</p>
<p>MODULO 1: INFORMAZIONE</p>			<p>6,5 ore</p>
<p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare informazioni</p>			
<p>A - Sono in grado di fare alcune ricerche online attraverso i motori di ricerca. So che diversi motori di ricerca possono fornire risultati diversi.</p>	<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. - Comprendere cos'è un modulo online e come funzionano i moduli online (inserire dati nelle caselle di testo, usare menu e cartelle di spunta, etc.). 	<p>Pratica Guidata 1.4: navigare nel web</p>	<p>2 ore</p>
<p>B - Posso navigare in internet e cercare</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cosa sono e come funzionano i motori di ricerca. 	<p>Pratica Guidata 1.5: Ricercare informazioni</p>	<p>2 ore</p>

<p>informazioni on-line. Posso articolare le mie esigenze informative e posso selezionare le informazioni che trovo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usare Google: ricerca con parole chiave; presentazione dei risultati; strumenti per raffinare la ricerca. - Usare altri strumenti di ricerca Google su contenuti specifici: Immagini, Video, Notizie. - Usare lo strumento Maps per cercare indirizzi e creare percorsi. 	<p>nel web</p>	
<p>1.2. Valutare le informazioni</p>			
<p>Almeno A - So che non tutte le informazioni on-line sono affidabili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare alcuni criteri per la credibilità: autore, riferimenti, aggiornamento del contenuto. 	<p>Book 1.5: Valutare le informazioni del web</p>	<p>1 ora</p>
<p>1.3. Memorizzare e recuperare le informazioni</p>			
<p>A - So come salvare i file e contenuti (ad esempio testi, immagini, musica, video e pagine web). Io so come tornare al contenuto che ho salvato.</p> <p>B - Posso salvare, archiviare o taggare file, contenuti e informazioni e ho la mia strategia di archiviazione. Posso recuperare e gestire le informazioni ed i contenuti che ho salvato o memorizzato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e usare gli strumenti segnalibri e cronologia web. - Salvare un file dal web (Cartella download). - Capire come funziona l'organizzazione in cartelle. - Creare una cartella, Rinominare, copiare, spostare ed eliminare file e cartelle. 	<p>Pratica Guidata 1.6: Salvare e organizzare i contenuti.</p>	<p>1,5 ore</p>
<p>3.3 Copyright e licenze</p>			

Almeno A – So che alcuni dei contenuti che uso possono essere coperti da copyright.	- Conoscere i concetti chiave collegati al diritto d'autore e alle licenze (copyright, copyleft e creative commons).	Book 1.6: Conoscere i concetti chiave del diritto d'autore e licenze	
---	--	--	--

MODULO 2: COMUNICAZIONE

7 ore

2.6. Gestire l'identità digitale

A – Sono consapevole dei benefici e dei rischi legati alla identità digitale.	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere cos'è e come funziona un account - Termini e condizioni, privacy policy. - Misure di attenzione per la memorizzazione delle password. - Creare un account Google. - Accedere e disconnettersi dal proprio account in sicurezza. 	<p>Book 1.7: Conoscere cos'è e come funziona un account.</p> <p>Pratica Guidata 1.7: Creare il proprio account Google.</p>	1,5 ore
---	---	--	---------

2.1. Interagire con le tecnologie

A – Riesco a comunicare con gli altri utilizzando le funzionalità di base di strumenti di comunicazione, (ad esempio un cellulare, VoIP, chat o e-mail).	- Conoscere e usare la posta elettronica: a cosa serve, come funziona.	Pratica Guidata 1.8: Usare la posta elettronica	3 ore
--	--	---	-------

2.2. Condividere informazioni e contenuti

A – Posso condividere file e contenuti con altri attraverso semplici strumenti tecnologici (ad	<ul style="list-style-type: none"> - Condividere link o file con la posta elettronica. - Commentare e lasciare messaggi. - Conoscere cosa sono gli 	<p>Pratica Guidata 1.8: Usare la posta elettronica (vedi sopra)</p> <p>Book 1.8: Conoscere cosa</p>	1 ora
--	---	---	-------

<p>esempio, l'invio di allegati alle e-mail, il caricamento di immagini su internet, ecc.)</p>	<p>strumenti e i social network</p>	<p>sono i social media e social network</p>	
<p>2.4. Impegnarsi nella cittadinanza online</p>			
<p>A - So che la tecnologia può essere utilizzata per interagire con i servizi e ne uso passivamente alcuni (ad esempio: le comunità online, governo, ospedale o centri medici, banca).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cercare e usare servizi online utili per: <ul style="list-style-type: none"> o vivere il proprio territorio e la propria comunità, o usare mezzi di trasporto (treni, bus, aerei), o prenotare visite sanitarie, o consultare e scaricare documenti previdenziali e fiscali. - Cercare, scaricare e installare applicazioni dal web. 	<p>Lettura Guida ai servizi online “Navigando s’impara” pubblicata alla sezione “materiali” del sito di Pane e Internet</p> <p>http://www.paneeinternet.it</p> <p>Pratica Guidata 1.9: Cercare, scaricare e installare applicazioni dal web</p>	<p>1 ora</p>
<p>2.5. Netiquette</p>			
<p>A - Conosco le norme comportamentali di base che si applicano quando si comunica con gli altri utilizzando gli strumenti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare la netiquette. 	<p>Book 1.9: Conoscere la netiquette</p>	<p>0,5 ore</p>
<p>MODULO 3: SICUREZZA</p>			<p>1,5 ore</p>
<p>4.1. Proteggere i dispositivi</p>			

<p>A - Posso usare strumenti di base per proteggere i miei dispositivi (per esempio: utilizzo anti-virus, password, ecc).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. - Riconoscere e sapersi proteggere malware e spyware. - Sapere come funzionano Antivirus e Firewall. 	<p>Book 1.10: Usare computer e internet in sicurezza</p> <p>Pratica guidata 1.10: Attivare misura di sicurezza per il computer</p>	<p>1 ora</p>
<p>4.2. Proteggere i dati personali</p>			
<p>A - So che posso condividere solo alcuni tipi di informazioni su di me o gli altri in ambienti online.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e saper evitare inganni e furti d'identità. 	<p>Book 1.10: Usare computer e internet in sicurezza (vedi sopra)</p>	<p>0,5 ore</p>

Percorso Alfabetizzazione digitale per TABLET

Presentazione del corso e del gruppo		0,5 ore	
MODULO 0: PRIMO ACCESSO		5,5 ore	
o.1. Conoscere i computer (desktop, laptop, tablet, smartphone)			
	<ul style="list-style-type: none"> - Cos'è un dispositivo: Hardware, Software, Sistemi operativi e Applicazioni. 	Book 1.1: Conoscere i computer (desktop, laptop, tablet, smartphone)	0,5 ore
o.2. Accendere il Tablet e primo uso			
	<ul style="list-style-type: none"> - Accendere il tablet. - La Home, le icone, l'area notifiche e widget. - Impostazioni e Applicazioni. - Chiudere le applicazioni e spegnere il dispositivo. 	Pratica Guidata Tablet 1.1: Usare il touchscreen, conoscere la home, le impostazioni e le applicazioni;	2 ore
o.3. Dare input al Tablet			
	<ul style="list-style-type: none"> - Uso del Touchscreen: touch, scorrimento, zoom. - L'uso della Tastiera integrata. 	Pratica Guidata Tablet 1.1 (Vedi sopra)	1 ora
3.1. Sviluppare contenuto			

<p>A - Posso creare semplici contenuti digitali (ad esempio testo o tabelle, o immagini, o audio, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper riconoscere diversi tipi di contenuti digitali (audio, video, file di testo, etc.). - Creare e salvare un file di testo (esercizio videoscrittura). 	<p>Book 1.2: Conoscere i contenuti digitali</p> <p>Pratica Guidata Tablet 1.2: Creare e salvare un documento di testo su Tablet</p>	<p>1 ora</p>
<p>o.4. Conoscere la rete internet</p>			
	<ul style="list-style-type: none"> - Cos'è internet e il web. - I servizi del web. 	<p>Book 1.3: Conoscere internet e il web</p>	<p>0,5 ore</p>
<p>o.5. Collegarsi a internet</p>			
	<ul style="list-style-type: none"> - Accesso a internet: diversi tipi di connessioni e soluzioni offerte. 	<p>Book 1.4: Accedere a internet</p>	<p>0,5 ore</p>
<p>MODULO 1: INFORMAZIONE</p>			<p>6 ore</p>
<p>1.1. Navigare, ricercare e filtrare informazioni</p>			
<p>A - Sono in grado di fare alcune ricerche online attraverso i motori di ricerca. So che diversi motori di ricerca possono fornire risultati diversi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le applicazioni per navigare sul web, le funzioni principali e conoscere le differenze. - Inserire un indirizzo web e navigare un sito attraverso i collegamenti a testo e immagini e i menu. - Comprendere cos'è un modulo online e come funzionano i moduli online (inserire dati nelle caselle di testo, usare menu e cartelle di spunta, etc.). 	<p>Pratica Guidata tablet 1.3: Navigare nel web</p>	<p>2 ore</p>

<p>B - Posso navigare in internet e cercare informazioni on-line. Posso articolare le mie esigenze informative e posso selezionare le informazioni che trovo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cosa sono e come funzionano i motori di ricerca. - Usare Google: ricerca con parole chiave; presentazione dei risultati; strumenti per raffinare la ricerca. - Usare altri strumenti di ricerca Google su contenuti specifici: Immagini, Video, Notizie. - Usare La applicazione di Map e il GPS per la localizzazione 	<p>Pratica Guidata Tablet 1.4: Ricerca informazioni nel web</p> <p>Pratica Guidata Tablet 1.5. Uso dell'applicazione Google Maps</p>	<p>2 ore</p>
<p>1.2. Valutare le informazioni</p>			
<p>Almeno A - So che non tutte le informazioni on-line sono affidabili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare alcuni criteri per la credibilità: autore, riferimenti, aggiornamento del contenuto. 	<p>Book 1.5: Valutare le informazioni del web</p>	<p>0,5 ore</p>
<p>1.3. Memorizzare e recuperare le informazioni</p>			
<p>A - So come salvare i file e contenuti (ad esempio testi, immagini, musica, video e pagine web). Io so come tornare al contenuto che ho salvato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e usare gli strumenti segnalibri e cronologia web. - Salvare un file dal web (Cartella download). - Creare album fotografici per organizzare le immagini 	<p>Pratica Guidata Tablet 1.6: Salvare e organizzare i contenuti con il Tablet</p>	<p>1,5 ore</p>
<p>3.3 Copyright e licenze</p>			

Almeno A – So che alcuni dei contenuti che uso possono essere coperti da copyright.	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i concetti chiave collegati al diritto d'autore e alle licenze (copyright, copyleft e creative commons). 	Book 1.6: Conoscere i concetti chiave del diritto d'autore e licenze	0,5 ore
MODULO 2: COMUNICAZIONE			7 ore
2.6. Gestire l'identità digitale			
A - Sono consapevole dei benefici e dei rischi legati alla identità digitale.	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere cos'è e come funziona un account. - Termini e condizioni, privacy policy. - Misure di attenzione per la memorizzazione delle password. - Creare un account Google. 	<p>Book 1.7: Conoscere cos'è e come funziona un account.</p> <p>Pratica Guidata Tablet 1.7: Creare il proprio account di Google</p>	1,5 ore
2.1. Interagire con le tecnologie			
A - Riesco a comunicare con gli altri utilizzando le funzionalità di base di strumenti di comunicazione, (ad esempio un cellulare, VoIP, chat o e-mail).	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e usare la posta elettronica: a cosa serve, come funziona la applicazione di gmail 	Pratica Guidata Tablet 1.8: Usare l'applicazione di Gmail per la posta elettronica	2 ore
2.2. Condividere informazioni e contenuti			
A - Posso condividere file e contenuti con altri attraverso semplici strumenti tecnologici (ad	<ul style="list-style-type: none"> - Condividere link o file con la posta elettronica. - Commentare e lasciare messaggi. - Conoscere cosa sono gli 	Pratica Guidata Tablet 1.8: vedi sopra	1 ora

<p>esempio, l'invio di allegati alle e-mail, il caricamento di immagini su internet, ecc.)</p>	<p>strumenti e i social media.</p>		
<p>2.4. Impegnarsi nella cittadinanza online</p>			
<p>A - So che la tecnologia può essere utilizzata per interagire con i servizi e ne uso passivamente alcuni (ad esempio: le comunità online, governo, ospedale o centri medici, banca).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cercare e usare servizi online utili per: <ul style="list-style-type: none"> o vivere il proprio territorio e la propria comunità, o usare mezzi di trasporto (treni, bus, aerei), o prenotare visite sanitarie, o consultare e scaricare documenti previdenziali e fiscali. - Cercare, scaricare e installare applicazioni con gli Store 	<p>Lettura Guida ai servizi online “Navigando s’impara” pubblicata alla sezione “materiali” del sito di Pane e Internet http://www.paneeinternet.it</p> <p>Pratica Guidata Tablet 1.9: Usare l'applicazione Play Store per cercare e installare applicazioni dal web</p>	<p>2 ore</p>
<p>2.5. Netiquette</p>			
<p>A - Conosco le norme comportamentali di base che si applicano quando si comunica con gli altri utilizzando gli strumenti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e applicare la netiquette. 	<p>Book 1.9: Conoscere la netiquette</p>	<p>0,5 ore</p>
<p>MODULO 3: SICUREZZA</p>			<p>1,5 ore</p>

4.1. Proteggere i dispositivi

- Posso usare strumenti di base per proteggere i miei dispositivi (per esempio: utilizzo anti-virus, password, ecc).

- Aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.
- Riconoscere e sapersi proteggere malware e spyware.

Book 1.10: Usare tablet e internet in sicurezza

1 ora

4.2. Proteggere i dati personali

A - So che posso condividere solo alcuni tipi di informazioni su di me o gli altri in ambienti online.

- Riconoscere e saper evitare inganni e furti d'identità.

Book 1.10: Usare tablet e internet in sicurezza (vedi sopra)

0,5 ore



pane e internet
IN RETE È PIÙ FACILE!

www.paneeinternet.it