



# Pane e Internet: sviluppo cultura digitale

Grazia Guermandi  
Coordinamento formazione Pei  
10.06.2015

*pane e internet*

**IN RETE È PIÙ FACILE!**

## Nuova programmazione Pane e Internet



pane e internet



• Offerta competenza digitale per i cittadini più ampia:

- Dall'accesso al web alla qualità e varietà di uso
- Diversificazione forme di apprendimento
- Promozione cultura digitale nel territorio



# Linee di azione PEI 2014-2017

Digital literacy: abilitare uso di un device per accedere al web e migliorare la qualità d'uso

Facilitazione digitale: supportare l'apprendimento continuo della competenza digitale

Cultura digitale: promozione di un uso critico, Consapevole, creativo delle TSI



*pane e internet*



# Attività Gruppo formazione dal 09/2014

## Progettazione

Macro - progettazione  
Attività formative Pane e Internet

Digital literacy Modello DIGCOMP  
Livello 1 -2(pc-Tablet)

Servizio ed attività  
facilitazione digitale

Community e catalogo,  
Struttura risorse didattiche

## Realizzazione

- Materiali corso per facilitatori digitali
- Materiali didattici corsi Alfabetizzazione digitale
- Corsi per facilitatori digitali Punti PeI
- Corsi per l'alfabetizzazione digitale
- Traduzione e implementazione modello competenze digitale DIGCOMP



pane e internet





*pane e internet*

5

Per sviluppare  
la competenza digitale è  
necessario **promuovere**  
**l'acquisizione di una**  
**consapevolezza e visione**  
**relativa all'uso delle**  
**tecnologie della società**  
**dell'informazione (TSI) lungo**  
l'arco della vita  
Questa dimensione per noi è  
**Cultura digitale**



# Nella competenza digitale, la cultura digitale

Nella descrizione della competenza digitale si parla già di questo:

- La competenza digitale presuppone una solida **consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano nella vita privata e sociale** come anche al **lavoro**
- Le persone dovrebbero anche **essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.**

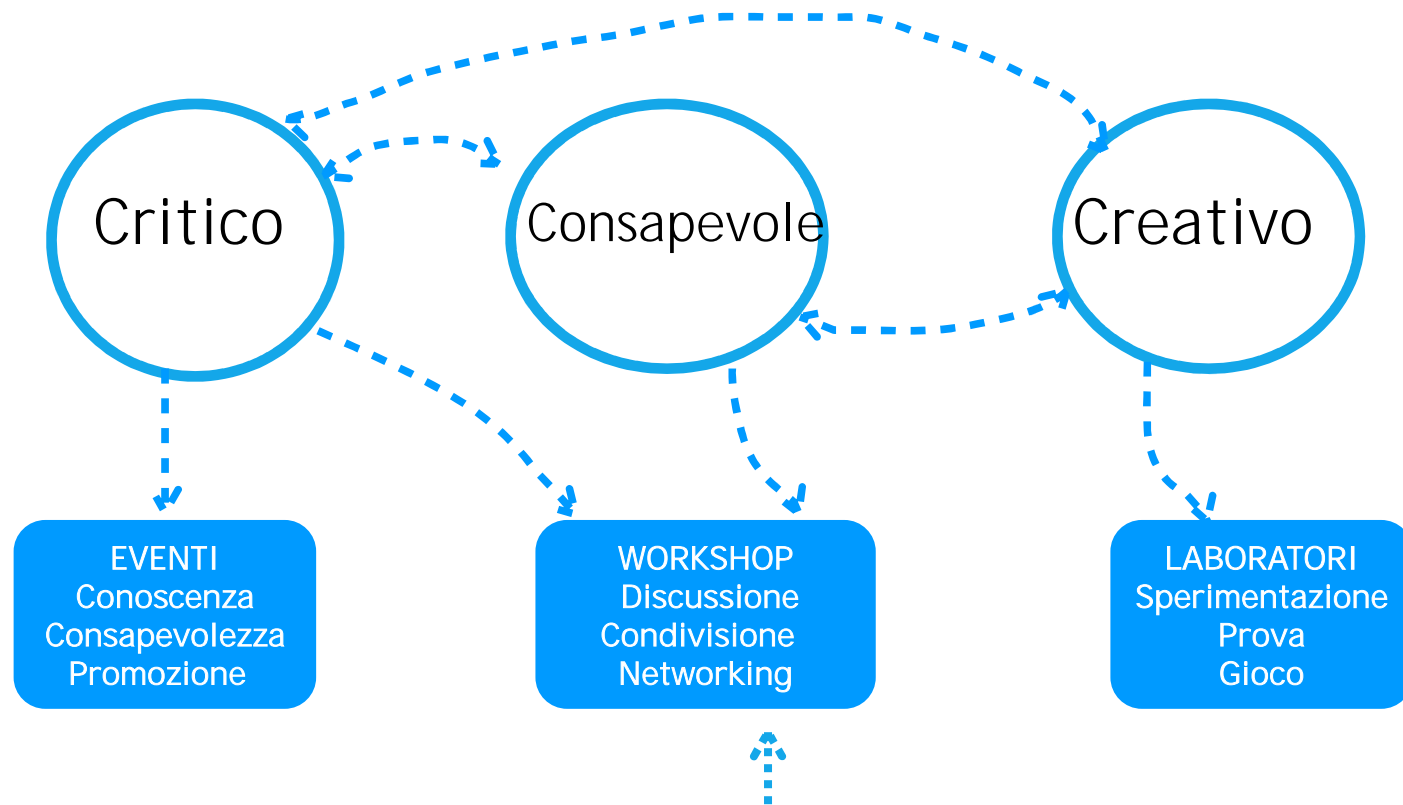
RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006



pane e internet



# Promozione di un uso del Web e delle TSI



pane e internet

## Format attività per la cultura digitale



pane e internet



- eventi per acquisire conoscenze e consapevolezza sugli aspetti critici e opportunità offerte dal web
- workshop per discutere temi con gruppi di utenti specifici e promuovere la nascita di gruppi di interesse, community
- laboratori per promuovere l'uso delle tecnologie della società dell'informazione attraverso esperienze concrete di uso







*pane e internet*



- I piccoli (6-13)
- I giovani (14-24)
- Gli adulti (25-65)
- Gli anziani (+65)

## I Target



Long Life Learning





pane e internet



## Quali sono dei temi possibili?

- Gli usi leciti ed illeciti del web
- L'impronta ed identità digitale
- La tutela della privacy
- anche...
- Le modalità di partecipazione civica online
- L'attendibilità e validità delle informazioni online

## Uso critico

Parole Chiave: Legalità, identità, partecipazione, attendibilità

Il dubbio è uno dei nomi dell'intelligenza  
J.L.Borges





pane e internet



## Quali sono dei temi possibili?

- le opportunità offerte della rete per la vita quotidiana, la propria professione, nella ricerca del Lavoro
- le possibilità derivanti dall'uso di servizi di e-government
- le opportunità offerte dai social network per i propri bisogni
- anche....
- i fenomeni sociali derivanti l'uso delle TSI: bullismo, dipendenze, etc.

## Uso consapevole

Parole chiave: opportunità, rischi  
servizi, qualità della vita, salute

Il futuro offre grandi opportunità. È anche disseminato  
Woody Allen





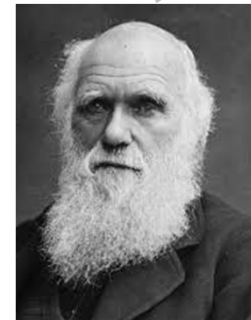
pane e internet



## Quali sono dei temi possibili?

- Provare ad essere non solo "fruitori" di tecnologie ma anche "contributori": dal blog alla collaborazione online
- Conoscere scenari d'uso non comuni del web: dall'uso di droni alle fablab
- anche...
- Sperimentare e giocare con le tecnologie: Coder Dojo

Adoro gli esperimenti folli. Li faccio in continuazione.  
Charles Darwin



## Uso creativo

Parole chiave: condivisione, gioco, produzione e sperimentazione



30/03/15

# Un catalogo per le attività



pane e internet

## TEMI CULTURA DIGITALE

### Uso critico

Parole Chiave: Legalità, identità, partecipazione, attendibilità

### Uso consapevole

Parole chiave: opportunità, rischi servizi online, qualità della vita,

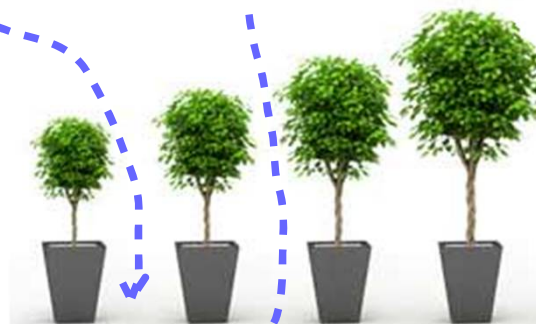
### Uso creativo

Parole chiave: condivisione, gioco, produzione e sperimentazione

EVENTI

WORKSHOP

LABORATORI



6-13 14-24 25-65 65 +

TARGET

30/03/15

# Informazioni

- [gguermandi@regione.emilia-romagna.it](mailto:gguermandi@regione.emilia-romagna.it)

Per informazioni di tipo organizzativo:

- [segreteria@paneeinternet.it](mailto:segreteria@paneeinternet.it)



*pane e internet*





*pane e internet*

**IN RETE È PIÙ FACILE!**

[www.paneeinternet.it](http://www.paneeinternet.it)

