

Progetto

LABORATORIO DI INFORMATION LITERACY

In collaborazione con “Mare Nostrum sul Distretto del Frignano”

Destinatari del laboratorio formativo

I rifugiati e richiedenti asilo che risiedono presso strutture di accoglienza del Frignano. Nell'ottica di replicare l'intervento con nuovi partecipanti, parteciperanno alcuni operatori della struttura ospitante al percorso formativo in qualità di “facilitatori”.

Analisi dei fabbisogni

Gli educatori che operano con i rifugiati/richiedenti asilo hanno evidenziato alcuni bisogni comuni per questo target di cittadini, quali: **la necessità di sviluppare la dimensione dell'autonomia** rispetto a se stessi e all'ambiente circostante, **la necessità di conoscere il territorio ed i servizi utili** per trovare “risposte/risolvere problemi” della vita quotidiana (per es. come muoversi, come connettersi, come frequentare corsi, come accedere a delle opportunità, etc.), **la necessità di poter archiviare risorse digitali** che fanno parte della loro storia personale.

Ipotesi di lavoro sulla competenza digitale

E' possibile migliorare la capacità dell'individuo di trovare risposte e soluzioni a problemi specifici (autonomia) attraverso un set minimo di competenze nell'area dell'information literacy quali: **saper effettuare una ricerca secondo diversi criteri, essere consapevoli dei problemi relativi alla validità ed attendibilità delle informazioni, saper utilizzare degli strumenti per rintracciare/archiviare le risorse, elaborare nuove strategie per rispondere ai propri bisogni informativi.**

L'apprendimento di queste competenze si può attivare attraverso un'attività di discussione, ricerca, analisi e valutazione di risorse digitali utili per gli utenti. Come esito di questo percorso si prevede la creazione di una “valigia digitale” che raccolga le conoscenze acquisite, i riferimenti e le risorse utili per i partecipanti del laboratorio.

Il laboratorio formativo di “information literacy” finalizzato ad aumentare il livello di autonomia individuale attraverso l'acquisizione di alcune competenze specifiche del modello europeo [“DIGCOMP: a framework for understanding digital Competence in Europe”](#), in particolare:

1. **l'area informazione:** Navigare, ricercare e filtrare informazioni, valutare informazioni, memorizzare e recuperare informazioni
2. **per l'area comunicazione:** interagire con le tecnologie, condividere informazioni e contenuti, gestire l'identità digitale.

Oltre a queste competenze principali abilitanti rispetto ai bisogni dei rifugiati/richiedenti asilo, verranno trattate alcune competenze trasversali collegate all'area del problem solving e della sicurezza.

Selezione competenze DIGCOMP:

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

Nel corso del laboratorio i partecipanti apprenderanno ad archiviare le risorse digitali utili rispetto ai propri bisogni utilizzando alcuni strumenti digitali come GetPocket e Google drive.

Il risultato dell'attività formativa è la creazione di una "Valigia virtuale" con un insieme di risorse digitali sempre disponibili per il partecipante.

Organizzazione dei laboratori

Il laboratorio è strutturato su 2 temi principali, il lavoro e vivere nel Frignano opportunità per il tempo libero.

A conclusione del progetto formativo lo staff di Pane e Internet e gli operatori valuteranno gli esiti dell'iniziativa.

Durata stimata: 18 ore di attività di formazione in aula.

Numero dei partecipanti: Max 15 per classe.

Docenza e presenza operatori: la docenza nel corso del laboratorio verrà affidata ad un formatore esperto nella conduzione di attività didattiche e con esperienza di utilizzo degli tool digitali GetPocket e Google Drive; saranno presenti gli operatori della struttura ospitante (max 3 operatori) che potranno seguire lo svolgimento di un laboratorio al fine di acquisire la metodologia e replicare l'esperienza presso il centro.

Strumenti per lo svolgimento delle attività: l'attività formativa verrà svolta in una sala attrezzata con PC, i partecipanti potranno utilizzare gli smartphone individuali.

Programma del Laboratorio

Incontro di aula	n. ore	Categorie/Temi	Docenti e osservatori
Primo incontro Venerdì 07/04 10.00-12.30	3	Incontro introduttivo Presentazione progetto, verifica competenze in entrata, formazione Google drive e Get pocket	Grazia Guermandi Roger Ottani
Secondo incontro Venerdì 14/04 10.00-12.30	2 ore e mezza	Tema 1: a scelta tra, orientamento nel territorio, salute e lavoro Avvio discussione sul tema e analisi dei bisogni individuali e possibile aggregazione in gruppi	Esperto sul tema ed operatori Grazia Guermandi Roger Ottani
Terzo incontro Venerdì 21/04 10.00-12.30	2 ore e mezza	Tema 1: a scelta tra, orientamento nel territorio, salute e lavoro Ricerca risorse utili e prima condivisione	operatori Roger Ottani
Quarto incontro Venerdì 28/04 10.00-12.30	2 ore e mezza	Tema 1: a scelta tra, orientamento nel territorio, salute e lavoro Archiviazione e costituzione Valigia Online	operatori Roger Ottani
Quinto incontro Venerdì 05/05 10.00-12.30	2 ore e mezza	Tema 2: a scelta tra, orientamento nel territorio, salute e lavoro Avvio discussione e analisi dei bisogni	Esperto del tema operatori Roger Ottani
Sesto incontro Venerdì 12/05 10.00-12.30	2 ore e mezza	Tema 2: a scelta tra, orientamento nel territorio, salute e lavoro Ricerca risorse utili e prima condivisione	operatori Roger Ottani
Settimo incontro Venerdì 19/05 10.00-12.30	2 ore e mezza	Tema 2: a scelta tra, orientamento nel territorio, salute e lavoro Archiviazione e costituzione Valigia Online e chiusura lavori	operatori Roger Ottani
	Tot. 18 ore		

Qui di seguito il dettaglio dei singoli incontri:

Incontro introduttivo:

- Obiettivo 0: avviare il laboratorio, condividere obiettivi e strumenti
- Attività: presentare la struttura del laboratorio, conoscere i partecipanti e gli operatori, verificare il livello di conoscenze dei partecipanti rispetto agli strumenti e formarli all'uso di Google Drive e Getpocket con alcune piccole esercitazioni.

Avvio discussione e analisi dei bisogni

- Obiettivo 1: orientamento iniziale e condivisione di una base informativa comune sul tema scelto
- Attività: presentazione da parte di un esperto del tema scelto per fornire una cornice di riferimento, condividere informazioni di contesto, al cui interno focalizzare i bisogni dei partecipanti. L'esperto fornisce informazioni su: servizi utili, soggetti che li erogano, eventuali rischi ed opportunità nel web;
- Obiettivo 2: identificazione dei bisogni dei partecipanti rispetto al tema
- Attività: identificazione di possibili aree di interesse dei partecipanti rispetto al tema scelto, può essere realizzata tramite una prima attività di riflessione individuale ed una successiva "mappatura" (con l'uso di post-it) in cui aggregare gli interessi/bisogni simili; I temi/interessi vengono rivisti e discussi in gruppo con l'esperto e con la mediazione degli operatori/educatori, come esito del laboratorio ipotizziamo la costruzione di piccoli gruppi.

Ricerca risorse utili e condivisione

- Obiettivo 3: sviluppo competenze di information literacy
- Attività: organizzati in sottogruppi i partecipanti svolgono un'attività di ricerca di risorse digitali in base a quanto emerso nell'incontro precedente. Il concetto di "risorsa digitale" è inteso nel modo più ampio possibile: è una risorsa un sito informativo, un documento da scaricare, uno strumento/app per svolgere un compito oppure una community di utenti che può fornire indicazioni o risposte ad un problema, etc.
- Obiettivo 4: sviluppo competenze di information literacy; condivisione e collaborazione
- Attività: a conclusione dell'attività di ricerca i gruppi condividono i risultati

Archiviazione e costituzione Valigia Online

- Obiettivo 5: sviluppo competenze di information literacy (archiviazione)
- Attività: partendo dagli esiti dell'attività di ricerca realizzata nell'incontro precedente, i partecipanti valutano i risultati ottenuti nel corso di una discussione mediata anche dagli operatori. Una volta conclusa la discussione i destinatari archiviano le risorse selezionate, il sistema di archiviazione è personale ed andrà a costituire la "valigia" online. Ipotizziamo l'uso di 2 strumenti che rispondono a 2 esigenze diverse:
 - Google Drive come repository per l'archiviazione di risorse di tipo documentale (documenti personali, foto etc);
 - Get Pocket come social network mirato condivisione di risorse online;

Conclusioni

Gli esiti del percorso possono essere valutati in termini di: uso delle risorse individuate da parte dei partecipanti nel tempo, auto-percezione del livello raggiunto delle singole competenze del DIGCOMP. Ai partecipanti verrà richiesto di valutare il corso in termini di gradimento e verrà rilasciata loro un'attestazione della partecipazione all'attività formativa da parte del centro servizio regionale di Pane e Internet.

A conclusione della sperimentazione è possibile creare un kit di riuso della metodologia e dei materiali su cui fare un'attività di formazione rivolta agli operatori/educatori di altri centri interessati.