

Pane e internet

Cittadini 100% digitali

Social family – 1

Sara Crociani - Digital Coach
Marina De Zan - Responsabile Area
Formazione e Cittadinanza Digitale



Il progetto Pane & Internet



È un progetto finanziato dalla [Regione Emilia-Romagna](#), nell'ambito dell'[Agenda Digitale Regionale](#).

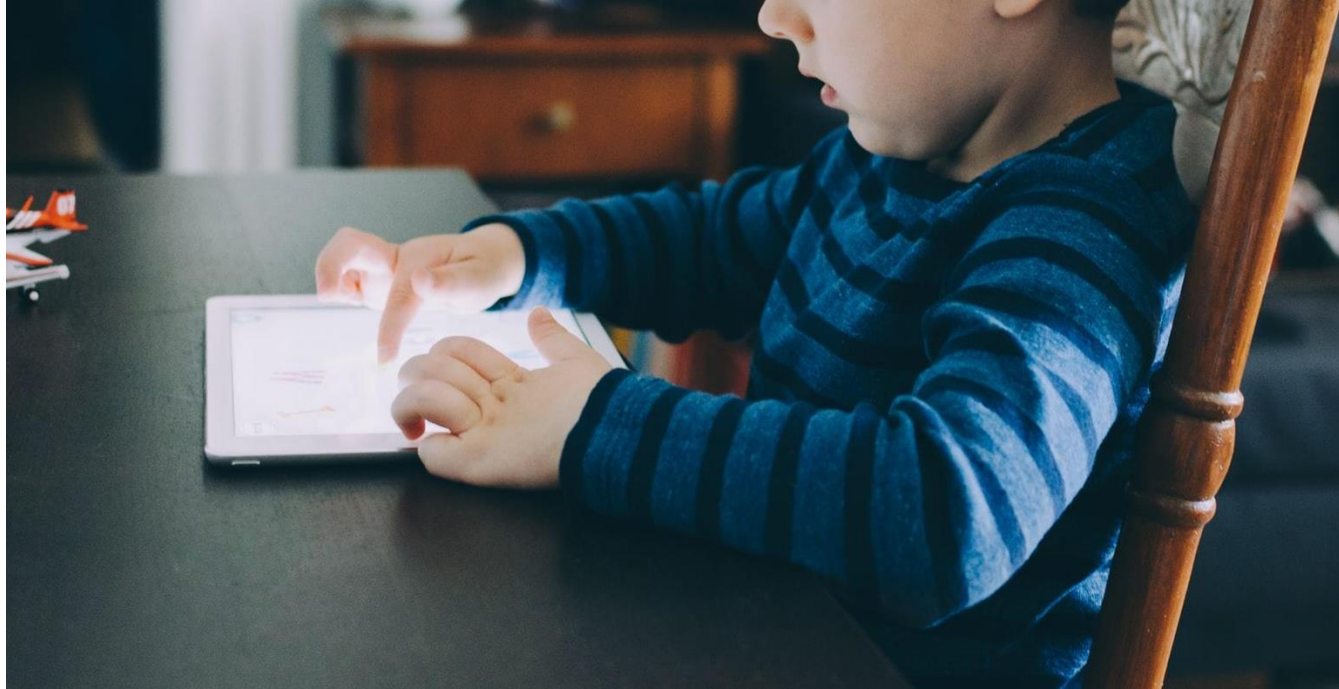
Ha l'obiettivo di favorire lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini al fine di garantire una piena [cittadinanza digitale](#).

Il “[cittadino digitale](#)” è un cittadino che, a tutte le età, usa le tecnologie per accedere alle informazioni, per fruire di servizi sempre più avanzati e per cogliere le opportunità che il digitale offre nel suo territorio.

Si snoda nel territorio attraverso la rete di [Punti Pane e Internet](#) e collabora costantemente con [biblioteche](#), [scuole](#) e [associazioni](#), ecc.



SOCIAL FAMILY 0-13



LA QUOTIDIANITÀ È DIGITALE

Nella nostra epoca l'esperienza quotidiana è rimodellata dalla presenza tecnologica.

Grandi e piccoli nelle loro routines si interfacciano con strumenti tecnologici per scopi differenti, dall'informazione all'intrattenimento, dalla comunicazione alla relazione ([Manzato, 2011](#))



[spot di Apple](#) dell'iPhone 5



C'è la necessità di un progetto di senso



Le tecnologie non devono essere semplicemente “adottate” e “utilizzate”, **ma** “integrate” e “addomesticate”



AD OGNUNO
IL SUO!



"WELL, YES, WE COULD READ YOUR BLOG... OR YOU COULD JUST
TELL US ABOUT YOUR SCHOOL DAY."



Non esiste un modello valido per tutti. Ogni famiglia è composta da **soggetti diversi**, portatori di bisogni ed aspettative differenti. Ogni famiglia ha **la sua storia**, la propria assiologia di riferimento.



NESSUNO NASCE *IMPARATO*



NATIVI DIGITALI
VS
IMMIGRATI DIGITALI



Come funziona un walkman?



Cosa intendiamo con competenza digitale oggi?



La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”. Le Competenze chiave per l'apprendimento permanente.

[Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio Europeo](#), 2006



Attività 1:

Cosa deve saper fare un cittadino digitale oggi?



- Individualmente pensiamo a 5 cose secondo noi indispensabile per un cittadino moderno e smart
TEMPO 5 MINUTI
- In piccoli gruppi creiamo una lista comune, ordinando l'elenco in ordine di priorità
TEMPO 10 MINUTI
- Condividiamo con gli altri gruppi: un rappresentante per gruppo legge l'elenco comune
TEMPO 2 MINUTI PER GRUPPO



IL DIGCOMP 2.1



Framework europeo per la competenza digitale



Informazione e data literacy

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Comunicazione e collaborazione

- Interagire attraverso le tecnologie digitali
- Condividere attraverso le tecnologie digitali
- Impegnarsi nella cittadinanza tramite le tecnologie digitali
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- Netiquette
- Gestire la propria identità digitale



Creazione di contenuti digitali

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Copyright e licenze
- Programmazione



Sicurezza

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Tutelare la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente



Problem solving

- Risolvere problemi tecnici
- Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- Usare creativamente le tecnologie digitali
- Identificare i gap di competenza digitale

ESSERE GENITORI DIGITALI OGGI



È necessario un lavoro preliminare su noi stessi



1. **Decostruzione** → Qual è il nostro rapporto con la tecnologia?
2. **Introspezione** → Che significato diamo alle nostre pratiche?
3. **Apertura dei significati** → Esistono altre possibilità?
4. **Introspezione Contestuali** → Come collegare i diversi significati attribuiti ai nuovi media ed i compiti di sviluppo specifici di ogni età?



Riflettere è importante, perché?



- Perché l'adulto è un modello di riferimento
- Perché l'adulto in quanto genitore deve fare delle scelte
- Perché l'adulto deve tenere un comportamento coerente, non può esserci contraddizione tra ciò che dice e ciò che fa



[Spot Windows Phone Nokia Lumia](#)



TOTALE
CONTROLLO
GENITORIALE

AUTOREGOLAZIONE

ALTERNANZA

ACCOMPAGNAMENT

3 ATTENZIONI
CHIAVE



IL PERCORSO

COMPLETA
AUTONOMIA
FIGLI



Meno di 3 anni



BISOGNO: costruire i suoi punti fermi spaziali e temporali

E' giusto che un bambino si interfacci con gli schermi digitali?

Publiccare o non pubblicare contenuti mediali sui figli?

Perchè tablet e smartphone sono così affascinanti?



Dai 3 ai 6 anni



BISOGNO: scoprire le sue possibilità e di confrontare la sua comprensione del mondo con quella degli adulti

Il bambino con lo smartphone sta tranquillo, perchè non usarlo quindi?

Quante ore deve stare davanti allo schermo?

Come scegliere le app? Clempad: sì o no?



Dai 6 ai 9 anni



BISOGNO: scoprire le regole del gioco sociale

Vuole dei videogiochi per grandi, come fare?

Parental control: quale scegliere e come impostarlo?

È giusto che abbia un computer suo?



Dai 9 ai 12 anni



BISOGNO: esplorare la complessità del mondo

Tutti i suoi compagni hanno il cellulare, glielo regaliamo?

Quando comincia a giocare non lo stacco più!

È giusto controllargli il cellulare?





paneeinternet.it