

*Pane e internet*

Cittadini 100% digitali

# TEEN INTERNET

**Sara Crociani**

Digital Coach



# PANE E INTERNET

## CITTADINI AL 100% DIGITALI



È un progetto finanziato dalla Regione Emilia-Romagna, nell'ambito dell' **Agenda Digitale Regionale**, nato nel 2009 per favorire l'accesso dei cittadini alla società dell'informazione.

La programmazione regionale 2018-2020 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, sa accedere alle informazioni attraverso l'uso delle tecnologie, fruisce di servizi sempre più avanzati e riesce a cogliere le opportunità che il digitale offre nel suo territorio.

Il **Progetto Pane e Internet** favorisce inoltre la creazione di un network per sviluppare la competenza e la culturale digitale su tutto il territorio attraverso la rete di **Punti Pane e Internet** e collabora costante con **biblioteche**, **scuole** e **associazioni**, ecc.



# TEEN INTERNET

un percorso di 2 incontri da 1,5 ore ciascuno



## PAROLE CHIAVE

#dieta digitale

#competenza digitale

#privacy #sicurezza

#reputazione digitale

#netiquette

#digital footprint

## OBIETTIVI

- riconoscere quali informazioni è bene non condividere online
- come evitare di essere facilmente rintracciabili
- tenere sotto controllo la propria digital footprint



# Che cos'è INTERNET?



è una **rete di collegamenti informatici a livello planetario** che permette la connessione e la comunicazione tra loro di reti locali di computer e banche dati.

Rende così disponibili agli utenti le informazioni nella forma di immagini, filmati, ipertesti, musica, etc..

Dalla sua nascita si è molto modificata...

[\[BREVE STORIA DI INTERNET\]](#)



# Come è cambiato il nostro uso di INTERNET?

- **Web 1.0:** dal 1990 al 2000, **"only read web"**.

Solo i webmaster avevano le competenze tecniche necessarie e gli strumenti per poter aggiornare le pagine di un sito internet, gli altri utenti potevano **solo usufruire** dei contenuti senza crearne.

## CONSUMATORI PASSIVI

- **Web 2.0** Negli anni 2000 – 2006, **"read-write web"**.

Grazie ai nuovi linguaggi di programmazione l'**utenza non tecnica può interagire con i contenuti** dei siti internet, partecipando attivamente.

## PROSUMER

- **Web 3.0** Dal 2006 **"read-write-execute web"**.

La rete si trasforma in un enorme database e le intelligenze artificiali trovano nuove applicazioni. **INTERNET OF THINGS**





E invece adesso?  
[Internet live stats](#)



# DIGITAL QUESTION TIME



## ATTIVITA' 1

### REGOLE:

- Impostiamo il [Timer](#) (10 secondi)
- Ci passiamo di mano in mano un oggetto
- Allo scadere del tempo, chi avrà in mano l'oggetto dovrà rispondere ad una semplice domanda, scelta casualmente dalla [digital wheel!](#)



# #COMPETENZADIGITALE



La **competenza digitale** consiste nel saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società e dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

Essa implica abilità di base nella tecnologia dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet.

Raccomandazioni Parlamento Europeo 2006





# Cosa deve sapere, saper fare e in che modo un cittadino digitale oggi?



## ATTIVITA' 2

### FASE 1:

- ❑ Individualmente pensate a **5 cose** secondo voi indispensabili per un cittadino moderno e smart **TEMPO 5 MINUTI**

### FASE 2:

- ❑ 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

# E VOI, QUANTO SIETE COMPETENTI?



## ATTIVITA' 3

### REGOLE:

- ❑ Ci dividiamo in squadre e rispondiamo alle domande del test
- ❑ Ogni risposta esatta vale **1 punto!**
- ❑ *Chi vincerà?*

[paneeinternet.it](https://paneeinternet.it)