

pane e internet

CITTADINI AL 100% DIGITALI

CORSO DI ALFABETIZZAZIONE DIGITALE PER CITTADINI



 Regione Emilia-Romagna

AgendaDigitale


Emilia-Romagna
facciamo
la differenza.

per la cultura e i saperi

**PROGETTO DI DETTAGLIO DEL
CORSO DI ALFABETIZZAZIONE
DIGITALE PER CITTADINI**

Secondo Livello

PERSONAL COMPUTER

Centro Servizi regionale Pane e Internet

Introduzione alla scheda progetto

Il corso di alfabetizzazione digitale di secondo livello risponde alla necessità dei cittadini già alfabetizzati di sfruttare in modo più consapevole il potenziale comunicativo e informativo del web e partecipare in modo attivo alla società dell'informazione.

Con il percorso di secondo livello i cittadini acquisiscono una serie di competenze che consentono loro di condividere informazioni e contenuti con altre persone, di interagire con le comunità di loro interesse, di beneficiare delle opportunità offerte dai social network.

Nello sviluppo del progetto formativo si assume come punto di riferimento la definizione 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)**. La progettazione si è basata sulla tassonomia proposta nel modello DigComp 2.1 “The Digital Competence Framework for Citizens” (traduzione italiana a cura dell’Agenzia per l’Italia Digitale “Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini”).

Il modello DigComp (2.1)

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.

Nella versione attuale, ossia DigComp 2.1 “The Digital Competence Framework for Citizens” (traduzione italiana a cura dell’Agenzia per l’Italia Digitale “Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini”), il modello 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 della competenza digitale, ossia quattro livelli (base, intermedio, avanzato, altamente specializzato) ciascuno suddiviso in due ulteriori sottolivelli.

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;

- 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**:

- 1. Informazione e data literacy:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. 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, esercitare la cittadinanza digitale.
- 3. Creazione contenuti:** creare nuovi contenuti e modificarne (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.
- 4. Sicurezza:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. Risolvere problemi:** 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 2.1 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.

Il modello DigComp 2.1 è scaricabile gratuitamente tra le pubblicazioni del Joint Research Centre (JRC) della Commissione Europea al seguente link: <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>.

La traduzione ufficiale in italiano, a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID), si trova al seguente link: https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf.

Destinatari e accesso al Corso

Il corso è pensato per cittadini che abbiano già un livello **minimo di dimestichezza rispetto all'uso dei dispositivi tecnologici e che siano in grado di navigare e fruire in modo basilare dei servizi offerti dal web.**

Il corso di secondo livello è idealmente frequentato da cittadini che abbiano concluso il percorso di primo livello per il PC e che desiderino proseguire nell'apprendimento, in ogni caso non vi sono vincoli rispetto alla partecipazione di cittadini che si siano formati autonomamente.

Per facilitare la costituzione di classi omogenee proponiamo di iniziare il corso facendo compilare ai **partecipanti che non abbiano frequentato il corso di livello 1 la Check List di Autovalutazione** che è possibile esaminare all'Allegato 1. La compilazione della check list permetterà ai partecipanti una valutazione più precisa del loro livello di competenza.

Nel caso in cui una persona sia molto distante dal livello di accesso richiesto suggeriamo al docente di indirizzare il corsista verso un corso di primo livello.

Obiettivi formativi e riferimenti alle competenze DIGCOMP

Con il corso di **Alfabetizzazione Digitale di livello 2** il cittadino passa da un'ottica di **“fruizione”** dei contenuti e dei servizi web, ad un'ottica di **“contribuzione”**, acquisendo quelle conoscenze e competenze che gli consentono di interagire con i contenuti reperiti nel web e con i network per lui significativi.

Compatibilmente con le capacità operative del discente che sono ancora di livello basilare, si vuole sottolineare la possibilità da parte dell'utente di **contribuire alla produzione e alla condivisione di contenuti nel web**, si vuole incoraggiare il cittadino a “sfruttare” le **potenzialità dei social network** per usi collegati ai propri bisogni della vita (tempo libero, lavoro, interessi, servizi on line etc.), si vuole incoraggiare ad **apprendere attraverso il web e le sue comunità**.

Questo passaggio da **“fruitore”** a **“contributore”** implica una presa di responsabilità rispetto ai contenuti che il cittadino pubblica e condivide nel web; consapevolezza essenziale anche per lo sviluppo del **senso critico rispetto a quanto viene condiviso in rete**.

Nella figura che segue (Fig.1) sono evidenziate le competenze obiettivo del corso di secondo livello, per ogni competenza è stato definito il livello di padronanza che, dal nostro punto di vista, è possibile raggiungere con questo percorso formativo. Nel fare questo sono stati utilizzati **i livelli descritti DigComp 2.1**: base, intermedio, avanzato, altamente specializzato.

Figura 1: Mappa di sviluppo della competenza digitale con il percorso di digital literacy di secondo livello

Area DigComp 2.1	Competenza	Padronanza
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali	Intermedio 1
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Intermedio 1
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Base 1
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Base 2
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Base 2
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Base 2
	2.5 Netiquette	Base 2
	2.6 Gestire l'identità digitale	Base 2
Creazione contenuti	3.1 Sviluppare contenuto	Base 1
	3.3 Copyright e licenze	Base 2
Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Base 2
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Base 2
Problem solving	5.1 Risolvere problemi tecnici	Base 1

Dal punto di vista didattico alcuni contenuti del percorso di primo livello vengono ripresi nel corso di secondo livello per facilitare il recupero e il consolidamento delle informazioni e conoscenze pregresse.

I cittadini potranno ripassare in autonomia tutti i contenuti del livello precedente attraverso la lettura dei **book per le conoscenze ed altri materiali didattici che verranno proposti dal docente in aula.**

Metodologia didattica e strumenti

Il percorso di II livello è pensato come percorso d'aula a cui si affiancano alcune risorse online per l'apprendimento anche al fine di sviluppare l'**autonomia** del discente, si vuole passare da un'ottica in cui il soggetto "**apprende la tecnologia**" ad una ottica in cui il soggetto "**apprende con la tecnologia**".

Un altro cambiamento importante rispetto al corso di primo livello consiste nel proporre al discente sin dal primo modulo di svolgere alcune "**operazioni abilitanti**" rispetto l'uso di nuovi software e tecnologie: **laddove possibile i discenti dovranno provare a scaricare, installare e personalizzare le applicazioni chiave del percorso formativo.**

Nello svolgimento del corso il docente dovrà avere a disposizione un'aula attrezzata come segue:

- una superficie di proiezione e un proiettore collegato al computer del docente;
- un sistema di amplificazione audio.
- per la connessione a Internet, nel caso in cui non vi siano computer già collegati ad una rete locale, dovrebbe essere fornito un collegamento WI FI.

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 di autovalutazione in entrata**, ossia la Check List di autovalutazione finale del corso di Livello 1.
- **Check list di autovalutazione finale** basata sulle competenze obiettivo del Corso di Alfabetizzazione Digitale di Livello 2.
- **Questionario di gradimento finale.**

Programma di dettaglio e materiali

Le tabelle che seguono presentano una **sequenza logica** con **tempi indicativi** da destinare alle attività didattiche, il corso dura 16 ore.

Il programma è **strutturato in moduli**, ciascun modulo raggruppa delle competenze collegate alle aree del DIGCOMP ed i relativi livelli da raggiungere (principalmente Base 2, in due casi Base 1 ed in altri due Intermedio 1), a cui sono associati i contenuti, i materiali ed i tempi indicativi da dedicare agli argomenti/attività.

Il programma, i tempi e i materiali sono da intendersi 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.

MODULO 1: INFORMAZIONE – ore 4

PRIMA UNITÀ – ore 1	
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
1.1.1 Realizzare ricerche specifiche (in modalità avanzata) su Internet. 1.1.2 Realizzare ricerche su specifiche fonti informative video e testuali.	<ul style="list-style-type: none">- Funzionalità avanzate di ricerca: Google (utilizzo operatori e Advanced Search)- Uso di immagini: filtro per dimensione, tipo, etc- Diversi tipi di ricerca informativa: ricerca contenuti multimediali (Youtube, Vimeo), ricerca siti di informazione (Testate giornalistiche, *Blog), ricerca comunità digitali (Tripadvisor, Ebay, etc...)

SECONDA UNITÀ – ore 1	
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
1.2.1 Valutare se informazioni o contenuti che trovo online siano affidabili o meno. 1.2.4 Identificare bufale e notizie false (osservando i servizi di controllo dei fatti, flag sui social network ed altri mezzi)	<ul style="list-style-type: none">- Credibilità di una informazione: fonte, autore, aggiornamento dell'informazione, diffusione nel web, documentazione a supporto- Analisi di una fonte informativa ambigua applicando diverse strategie di valutazione (ricerche incrociate)

TERZA UNITÀ – ore 2	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
1.3.5 bis Creare, aprire, copiare, spostare, eliminare file e cartelle su cloud	<ul style="list-style-type: none"> - Uso del Cloud per memorizzare e condividere i contenuti - Applicazioni cloud per il computer: Google Drive e Dropbox - Cartelle su Google Drive - Condivisione di file o cartelle

MODULO 2: COMUNICAZIONE E PRODUZIONE DI CONTENUTI - ore 6

PRIMA UNITÀ – ore 1	
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
Comunicare utilizzando le funzionalità degli strumenti di comunicazione sincrona installati sul PC	<ul style="list-style-type: none"> - I più diffusi strumenti di comunicazione sincrona; usare Skype in modalità testuale, audio e audio/video. - Skype: Scaricare, installare, creare una rete di contatti ed utilizzare le funzionalità dell'applicazione (esercitazioni dell'uso del VOIP, chat, videochiamata, etc.

SECONDA UNITÀ – ore 2	
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate alla citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.2.5 Partecipare a gruppi/comunità online, creare e gestire gruppi 2.2.2 Condividere cartelle sul cloud 2.2.3 Condividere file, video, audio, foto, posizioni e contatti tramite social media e software di messaggistica istantanea 2.2.A Usare i social network per partecipare o promuovere attività di proprio interesse	<ul style="list-style-type: none"> - Attivazione del profilo personale Facebook, opzioni a tutela della privacy. - Gestione del network di amicizie (chi vede cosa, liste, notifiche, etc...). - Differenza tra la “bacheca personale” e lo “stream” di notizie. - Gestione del proprio network in Facebook: aggiornare il proprio stato, condividere i post, esprimere il gradimento a pagine e a post (Mi Piace), comunicare in privato con la chat di FB. - Condivisione di contenuti: creazione album fotografici, creazione di una pagina personale, condivisione di risorse esterne - Partecipazione su Facebook: partecipazione a gruppi ed eventi, creazione di un gruppo o di un evento

TERZA UNITÀ – ore 1

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	
Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.3.1 Accedere ai servizi di e-government di interesse	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere SPID ed i servizi offerti - Uso dei servizi online utili al cittadino: fare riferimento ai servizi di e-government del territorio in cui si svolge il corso (il docente può concordarli con il Coordinatore del Punto PEI)

QUARTA UNITÀ – ore 1	
2.5 Netiquette	
Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.5.3 Riconoscere comportamenti appropriati sui social media, come 2.5.5 Contrastare le interazioni negative online (segnalando i messaggi ai proprietari dei servizi, alla polizia postale ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> - Comportamenti e modelli di comunicazione appropriati e non appropriati nei social network, per esempio chiedere il permesso prima di pubblicare/condividere foto di altre persone (specialmente quando sono bambini), evitare lo spamming (ad esempio inviando inviti o altri messaggi a tutti), usando con grande cautela sarcasmo, ironia o parole che possono essere fraintese dai lettori, evitare l'uso di un linguaggio aggressivo, evitare di condividere contenuti senza averne verificato la veridicità. - I comportamenti devianti: cyber bullismo, stalking online, incitamento all'odio - Il ruolo della polizia postale - Le conseguenze legali dei comportamenti online

QUINTA UNITÀ – ore 1	
2.6 Gestire l'identità digitale	
Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
2.6.2 Dare esempi di impronte che lascio volontariamente online usando diversi strumenti comunicativi online (e.g. posts in forums, blogs) e identificare quelli che potrebbero danneggiare la mia reputazione 2.6.3 Consultare e visualizzare informazioni su di me e sugli altri online	<ul style="list-style-type: none"> - Le interconnessioni tra il mondo digitale e quello reale - Come ricostruire le proprie tracce digitali. - Le strategie per difendere la propria identità digitale. - Quali informazioni dare di sé e a quale target.

MODULO 3: PRODUZIONE DI CONTENUTI- ore 3

PRIMA UNITÀ – ore 2	
3.1 Sviluppare contenuti digitali Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
<p>3.1.1 Identificare (attraverso le loro icone) applicazioni software comunemente utilizzate per la creazione di contenuti digitali.</p> <p>3.1.2 Utilizzare le funzionalità di base del software di elaborazione testi (utilizzando il software di desktop o software di cloud computing) per scrivere testo semplice ed applicare i formati.</p> <p>3.1.3 Utilizzare le funzionalità di base del software di foglio di calcolo per organizzare i dati ed utilizzare semplici formule.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le applicazioni più comuni per creare contenuti, tipi di file. - Creazione e formattazione di testi. - Creazione e gestione di fogli elettronici. - Fondamenti sulla gestione dei dati.

SECONDA UNITÀ – ore 1	
3.3 Copyright e licenze Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
<p>3.3.1 Riconoscere il tipo protezione associato ai contenuti digitali online (copyright, copyleft o pubblico dominio).</p> <p>3.3.2 Adattare il mio utilizzo dei contenuti digitali online a seconda dello stato di copyright/copyleft e delle licenze concesse.</p> <p>3.3.3 Trovare e citare la fonte e/o l'autore dei contenuti digitali prima di condividerli online.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I principi di regolamentazione delle licenze d'uso e la pubblicazione delle informazioni. - Il copyright e le norme di licenza, i diversi modi di concessione di licenze di produzione. La proprietà intellettuale - Le differenze tra copyright, Copyleft (Creative Commons) e pubblico dominio.

MODULO 4: SICUREZZA – ore 2

PRIMA UNITÀ – ore 1	
4.1 Proteggere i dispositivi Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
<p>4.1.3 Installare/attivare il software e le funzioni di protezione dei miei dispositivi</p> <p>4.1.5 Eseguire backup frequenti di informazioni o contenuti a cui tengo, eseguendo una copia e archiviandola separatamente nel cloud o su un dispositivo di archiviazione esterno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Virus, malware e spyware. - Installazione di Antivirus/Antimalware, Antispyware e uso di Firewall - Linee guida per creare password sicure - Criteri per custodire le password in modo sicuro e usare pwd diverse per account diversi.

4.1.6 Creare una password complessa secondo le attuali linee guida. 4.1.7 Custodire in modo sicuro i miei dati di accesso (ad es. salvarli in un documento separato, modificarli nel tempo ecc.).	
--	--

SECONDA UNITÀ – ore 1	
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un “regolamento sulla privacy” per informare gli utenti sull’utilizzo dei dati personali raccolti.	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
4.2.2 Menzionare i più basilari fra i diritti dei cittadini definiti nel nuovo Regolamento Europeo sulla Protezione dei Dati Generali (RPDG) 4.2.3 Adattare le informazioni personali che fornisco a seconda del contesto e delle sue caratteristiche di sicurezza (social network, forum ...)	<ul style="list-style-type: none"> - I diritti dei cittadini alla privacy sanciti nel Regolamento Europeo sulla Protezione dei Dati Generali (RPDG) - Le condizioni di utilizzo dei servizi online (ovvero l’uso dei propri dati che può essere fatto dai fornitori di servizi) - Le impostazioni di privacy che meglio corrispondono al livello di sicurezza desiderato

MODULO 5: PROBLEM SOLVING – ore 1

PRIMA UNITÀ – ore 1	
5.1 Risolvere i problemi tecnici Individuare problemi tecnici nell’utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all’eliminazione di problemi più complessi).	
Risultati di apprendimento	Contenuti/argomenti
5.1.1 Identificare semplici problemi tecnici quando lavoro sul PC ed utilizzo ambienti digitali 5.1.3 Utilizzare strumenti di supporto per la risoluzione dei problemi comuni disponibili nel mio PC e nelle applicazioni (ad esempio guida di configurazione, funzione di supporto, comandi di configurazione, ecc.) 5.1.4 Cercare supporto online utilizzando forum, blog, video ed altri tipi di tutorial	<ul style="list-style-type: none"> - Gli strumenti locali di supporto per la risoluzione di problemi tecnici afferenti all’uso del PC in generale, del sistema operativo e delle applicazioni. - Le comunità online di aiuto per risolvere i problemi tecnici (Blog, forum e gruppi) e per apprendere nuove conoscenze. - Esercitazioni in aula su come e dove ricercare informazioni di supporto.

ALLEGATI

Allegato 1 – Autovalutazione

pane e internet
CITTADINI AL 100% DIGITALI

CHECK LIST AUTOVALUTAZIONE PERCORSO ALFABETIZZAZIONE DIGITALE PER PC

Competenza 1.1 - Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali

Ti chiediamo di valutare la tua capacità di navigare, cercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ---- 2----- 3 ---- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Individuare l'icona del browser sul mio dispositivo, aprire il browser e usare i pulsanti della barra di navigazione (esempio avanti e indietro, aggiorna, torna alla home, chiudi).
- Navigare pagine web (in un sito web o tra più siti web) usando collegamenti ipertestuali e menu.
- Salvare indirizzi web nei preferiti.
- Recuperare una pagina web visitata precedentemente dalla cronologia del mio browser o dai preferiti.
- Trovare informazioni sul web usando motori di ricerca conosciuti (Google, Bing, Yahoo!...).
- Scaricare e salvare file da Internet.

Competenza 1.2 – Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

Ti chiediamo di valutare la tua capacità nell'analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità delle informazioni e dei contenuti che trovi pubblicati online.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ---- 2----- 3 ---- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Distinguere tra siti web ufficiali e siti web non ufficiali, controllando l'URL, la proprietà del sito web e altri aspetti (si intende siti web di servizi o fornitori di prodotto).
- Distinguere tra contenuti digitali di tipo promozionale e sponsorizzato da contenuti non sponsorizzati in Internet.

Competenza 1.3 – Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Ti chiediamo di valutare la tua capacità nell'organizzare, archiviare, recuperare files nel tuo dispositivo.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ---- 2----- 3 ---- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Organizzare cartelle (creare, copiare, spostare, rinominare, eliminare) e gestire file (creare, individuare, copiare, spostare, rinominare, ordinare, eliminare,) sul mio dispositivo digitale.
- Identificare i tipi di file in base al nome della loro estensione.
- Visualizzare e ordinare files in una cartella in differenti modi.
- Creare, archiviare, aprire, copiare, spostare, rinominare e cancellare files nel mio PC.
- Creare, aprire, copiare, spostare, copiare, cancellare files e cartelle su un dispositivo di archiviazione esterno/portatile (hard disk, memoria USB, scheda di memoria, CD).
- Comprimere o estrarre files o cartelle (zip, rar ...) sul mio pc.

Competenza 2.1 – Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

Ti chiediamo di valutare la tua capacità di comunicare usando diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ----- 2----- 3 ----- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Distinguere tra comunicazione via mail e chat.
- Creare e salvare contatti nei miei dispositivi digitali.
- Effettuare videochiamate su Internet.
- Creare un account e-mail.
- Inviare e ricevere e-mail (inviare, rispondere, inoltrare) e gestirle.

Competenza 2.2 – Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

Ti chiediamo di valutare la tua capacità di condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ----- 2----- 3 ----- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Competenza 2.3 – Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Ti chiediamo di valutare come utilizzi le tecnologie digitali nella tua vita quotidiana come cittadino, ossia l'abilità di partecipare alla vita sociale usando servizi digitali pubblici e privati.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ----- 2----- 3 ----- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Trovare siti web ufficiali di enti governativi e altre organizzazioni di servizio pubblico nel mio Paese a livello nazionale e locale nelle aree di mio interesse (occupazione, salute, istruzione, tasse, ecc.).
- Trovare informazioni dai siti web di servizi per eseguire procedure personali (salute, impiego, sicurezza sociale, trasporti ..).
- Compilare un modulo online (anche utilizzando un elenco a discesa, check box, radio button, un calendario e altre funzioni).

Competenza 2.5 – Netiquette

Ti chiediamo di valutare le tue conoscenze e l'utilizzo delle regole comportamentali consigliate quando si utilizzano risorse digitali per comunicare.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ---- 2----- 3 ---- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Applicare le regole base della scrittura online (non usare lettere maiuscole, porre attenzione all'ortografia, rivolgersi agli altri con i loro soprannomi o nicknames....) e usare in modo appropriato gli emoticons quando si comunica via Internet.
- Applicare regole base della netiquette nelle comunicazione email (esempio l'uso di BCC, inoltra etc.).

Competenza 2.6 – Gestire l'identità digitale

Ti chiediamo di valutare la tua capacità di creare e gestire un tuo account digitale, di proteggere la tua reputazione online.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ---- 2----- 3 ---- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Creare un account online e relativo profilo personale, entrare e uscire (log in - log out) in sicurezza (incluso cambiare e proteggere passwords per prevenire il furto di identità). Cancellare il mio account se voglio abbandonarlo.
- Dare esempi di impronte che lascio volontariamente online usando diversi strumenti comunicativi online (e.g. posts in forums, blogs) e identificare quelli che potrebbero danneggiare la mia reputazione.
- Consultare e visualizzare informazioni su di me e sugli altri online.

Competenza 4.1 – Proteggere i dispositivi

Ti chiediamo di valutare la tua capacità di proteggere i tuoi dispositivi e la tua comprensione dei rischi e delle minacce presenti negli ambienti digitali.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ----- 2----- 3 ----- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Descrivere rischi e minacce per il mio dispositivo digitale (guasto hardware, impatti fisici, errore umano etc.) e le possibili conseguenze.
- Riconoscere mails, messaggi, finestre pop up sospetti che possono causare perdita di dati o abuso sul mio dispositivo (cliccando o scaricando allegati estranei).
- Aggiornare regolarmente il sistema operativo del mio computer, il software di sicurezza ed altre applicazioni (quando richiesto o impostando gli aggiornamenti automatici), per prevenire problemi di sicurezza.

Competenza 4.2 – Proteggere i dati personali e la privacy

Ti chiediamo di valutare la tua capacità di proteggere i tuoi dati personali e la tua privacy online.

Indica il livello di abilità con la quale operi:

1 ----- 2----- 3 ----- 4.

Legenda:

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo.

Questa competenza fa riferimento alle seguenti capacità specifiche:

- Fornire una lista di dati personali, indicando quelli che non dovrebbero essere condivisi/ resi visibili in Internet.
- Utilizzare la funzione di navigazione "in incognito" (anonima) offerta dalla maggior parte dei browser.
- Vedere, modificare ed eliminare i cookie e la cronologia di navigazione nel browser.