



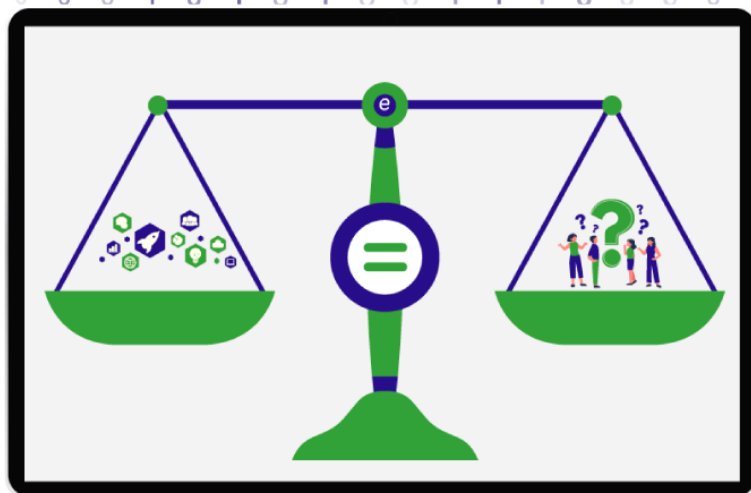
Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per loro



Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

Avviciniamoci all'e-government





Pensiero ecologico!

Stampare il materiale divulgativo solo se necessario. Nel caso in cui qualcosa debba essere stampato, vale la pena pensare a dove stamparlo (ad esempio, la tipografia locale, stampa online ecocompatibile, ecc.), su che tipo di carta (ad esempio, carta riciclata, carta erba, altre alternative alla solita carta bianca) e con che tipo di colori.

Proteggiamo il nostro ambiente!



Attività 1

Dominio	Alfabetizzazione elettronica							
Argomento coperto	scenari e strategie di utilizzo dell'e-government							
Risultati di apprendimento e competenze che possono essere acquisite	<ul style="list-style-type: none"> ● scoprire i dispositivi digitali ● comprendere e conformarsi ad alcune regole di netiquette online di base ● comprendere i vantaggi dell'e-government 							
Durata	90 minuti (o di più a seconda del livello)							
Tipo di metodo	<ul style="list-style-type: none"> ● istruzione non formale ● discussione interattiva ● mappatura delle idee 							
Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> ● proiettore/portatile ● post-it ● penne ● lavagna bianca 							
Descrizione dettagliata delle attività	<p>1. Il facilitatore introduce il tema dell'e-government ponendo una serie di domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> - come paghi le bollette? - come controlli le tue recensioni fiscali? - come prenoti il tuo biglietto? <p>Il facilitatore introduce l'argomento offline vs online in termini di vantaggi/svantaggi e possibili strategie di cambiamento (vedere l'Unità 1 del corso DigEqual).</p> <p>2. (slide 1) Il facilitatore chiede quindi al gruppo di contribuire rispetto alle tre colonne mostrate (possono essere disegnate su una lavagna o possono essere rappresentate su un grande foglio bianco) in cui i partecipanti possono inserire post-it o possono semplicemente condividere le loro opinioni nel caso in cui abbiano confidenza. Il formatore chiede ai partecipanti di condividere le loro opinioni sulle 3 aree:</p> <ul style="list-style-type: none"> - principali difficoltà nell'accesso alle tecnologie - scenari quotidiani in cui vorrebbero migliorare nell'uso delle tecnologie digitali - i loro principali timori in termini di utilizzo della tecnologia <table border="1" data-bbox="497 1653 1308 1787"> <tr> <td>difficoltà</td> <td>scenari</td> <td>timori</td> </tr> <tr> <td>Lista di post-it</td> <td>Lista di post-it</td> <td>Lista di post-it</td> </tr> </table> <p>3. (slide 32-45) Se il livello dei partecipanti è principiante, il trainer introduce alcune delle funzioni di base degli smartphone utili per l'utilizzo delle funzioni di e-government (wifi, NFC, Bluetooth, PIN, autenticazione con le impronte ecc.). Nel caso in cui il gruppo sia di adulti poco istruiti/bassa alfabetizzazione, è consigliabile dedicare questa lezione solo</p>		difficoltà	scenari	timori	Lista di post-it	Lista di post-it	Lista di post-it
difficoltà	scenari	timori						
Lista di post-it	Lista di post-it	Lista di post-it						



	<p>per rivedere le basi, e fare il resto della presente lezione in successivi appuntamenti (controlla le slide della lezione 5).</p> <p>4. (slide 2-4) Nel caso in cui il livello sia solido, il formatore introduce l'e-government: che cos'è, a cosa serve, perché lo usiamo, quali sono i benefici e i rischi. Essendo partecipanti adulti, è consigliabile fare riferimento alle piattaforme esistenti, in modo da inquadrare in modo concreto il discorso.</p> <p>5. (vedere l'allegato) Come attività finale, l'educatore chiede ai partecipanti di dedicare alcuni minuti per compilare un questionario di autovalutazione in cui analizzare le loro conoscenze/abitudini attuali. Sarà una buona base per costruire nel migliore dei modi le seguenti lezioni.</p>
<p>Valutazione/riflessione dell'attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pensi di avere un po' più di familiarità con l'e-government? ● Consigliaresti a qualcuno di venire nelle nostre classi e perché? ● Pensi che l'e-government sia ancora qualcosa di inutile? Perché sì? Perché no?
<p>Materiali di supporto</p>	<p>presentazione: https://drive.google.com/file/d/1voY0Jri8Sw0rdMGZOIT8qXigsNv6JUG7/view?usp=drive_link</p> <p>per gli elementi di base, lezione 5: https://drive.google.com/file/d/1voY0Jri8Sw0rdMGZOIT8qXigsNv6JUG7/view?usp=drive_link</p> <p>autovalutazione: DigEqual InclassActivity E-literacy Selfassessment.docx</p>

Attività 2

Dominio	Alfabetizzazione elettronica
Argomento coperto	Sicurezza informatica
Risultati e competenze di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● comprendere i rischi associati alla condivisione di informazioni personali ● saper riconoscere le tracce digitali che lasciamo online e la loro durata ● riconoscere e-mail spam e link web non sicuri
Durata	90 minuti
Tipo di metodo	<ul style="list-style-type: none"> ● istruzione non formale ● discussione interattiva ● approccio induttivo
Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> ● telefono o laptop ● Proiettore ● post-it ● penne ● lavagna bianca
Descrizione dettagliata delle attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. (slide 1-4) Il tutor introduce l'argomento mostrando diverse diapositive con potenziali e-mail normali e quelle di "phishing", o comportamenti errati (ad esempio, una persona che sceglie la password più semplice da ricordare). Per ogni situazione, gli studenti devono dire se si tratta di una situazione sicura o meno, e perché. Il tutor deve necessariamente commentarli. Dopo che l'esercizio è finito, il formatore rivede gli elementi principali di ogni diapositiva e riassume ciò che dovrebbe far scattare un campanello d'allarme rispetto a potenziali situazioni negative. 2. (slide 5-9) Il tutor introduce le diverse definizioni di phishing, truffe online, cookie, password deboli. 3. (slide 10) Il tutor introduce infine il concetto di identità digitale come somma dei nostri comportamenti, dati e diverse interazioni che produciamo sul web.
Valutazione/riflessione dell'attività	<ul style="list-style-type: none"> ● Hai mai riflettuto sulla tua identità digitale? ● Hai mai pensato o riflettuto sui diversi aspetti dell'essere online? ● Cambieresti le tue attività attuali? Sì/no?
Materiali di supporto	<p>presentazione: https://drive.google.com/file/d/1voY0Jri8Sw0rdMGZOIT8qXigsNv6JUG7/view?usp=drive_link</p>

Attività 3

Dominio	Alfabetizzazione elettronica
Argomento coperto	utilizzo dell'e-government negli scenari quotidiani
Risultati e competenze di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Elencare una serie di scenari quotidiani in cui vi è un'interazione tra l'utente e la pubblica amministrazione ● Elencare una serie di scenari quotidiani che il partecipante deve affrontare e le piattaforme corrispondenti ● Rifletti sulle interazioni offline vs online, sui vantaggi e sugli svantaggi
Durata	60 minuti
Metodo applicato	<ul style="list-style-type: none"> ● istruzione non formale ● discussione interattiva
Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> ● proiettore/laptop ● lavagna bianca
Impostazione dell'apprendimento e descrizione dell'attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. (slide 1) Il tutor chiede ai partecipanti i diversi scenari che normalmente devono affrontare in termini di pubblica amministrazione e cittadini (come suggerimento, si possono ricordare gli argomenti discussi nella lezione 1). Quindi, ad esempio, il tutor sceglie un argomento della lezione 1 e chiede ai partecipanti di fare altri esempi. 2. (slide 2-3) Per ogni scenario rilevato, il tutor lo scrive su una lavagna (flipchart) e crea una doppia colonna, pro e contro, per ogni azione. Ad esempio, può scrivere: "andare a pagare una bolletta all'ufficio postale": Pro => incontrare persone, avere un feedback immediato, il supporto da parte dei dipendenti; contro=> perdita di tempo, lunghe code, a volte la linea è bloccata/intasata ecc. 3. (slide 2-3) Per ogni scenario rilevato, il tutor guida i partecipanti a comprendere le diverse opzioni digitali che garantiscono l'esecuzione della stessa azione, e riflette allo stesso modo sui pro e contro. Ad esempio, "pagare una bolletta su una app di e-government": Pro=> rapidità nell'effettuare il pagamento, la trasparenza rispetto ai consumi ecc.; contro=> bisogno di avere già approntate identità digitale, carta di credito, account e password, evitare attacchi di phishing ecc.
Valutazione/riflessione dell'attività	<ul style="list-style-type: none"> ● Come pensi che possiamo migliorare le situazioni quotidiane rispetto all'interazione con l'amministrazione digitale (e-government)? ● Diresti che ci sono più pro e contro nel mondo offline o digitale?



Materiali di supporto	presentazione: https://drive.google.com/file/d/1voY0Jri8Sw0rdMGZOIT8qXigsNv6JUG7/view?usp=drive_link
------------------------------	--



Attività 4

Dominio	Alfabetizzazione elettronica
Argomento coperto	utilizzo dell'e-government — la nostra identità digitale
Risultati e competenze di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Scopri gli elementi principali di un'identità digitale ● Come tenere traccia dei tuoi dati ● Riconoscere il processo di creazione dell'identità digitale ● Superare le barriere nella comprensione del processo di creazione di un'identità digitale
Durata	90 minuti
Metodo applicato	<ul style="list-style-type: none"> ● istruzione non formale ● discussione interattiva
Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> ● proiettore/laptop ● lavagna bianca (flipchart)
Impostazione dell'apprendimento e descrizione dell'attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. (slide 1-3) Il tutor chiede ai partecipanti se hanno mai sentito parlare di identità digitale, e se la usano, o se conoscono qualcuno nella loro famiglia che la usa, e per cosa. È sempre molto importante iniziare con qualcosa di tangibile, pratico, direttamente legato alla vita quotidiana degli adulti. 2. Il tutor introduce il tema dell'identità digitale, le principali opzioni e gli esempi principali 3. Il tutor spiega come ottenere l'identità digitale in Italia mostrando loro praticamente il processo, esplorando le piattaforme e il processo logico, quindi dalle email, all'uso del cellulare, alla scelta del fornitore dei servizi, all'uso della CIE (carta d'identità elettronica) ecc.
Valutazione/riflessione dell'attività	<ul style="list-style-type: none"> ● Pensi che l'identità digitale possa migliorare la vita quotidiana? Perché/perché no?
Materiali di supporto	<p>presentazione:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1voY0Jri8Sw0rdMGZOIT8qXigsNv6JUG7/view?usp=drive_link</p>





Co-funded by
the European Union



Thank You !