



Cofinanziato
dall'Unione europea

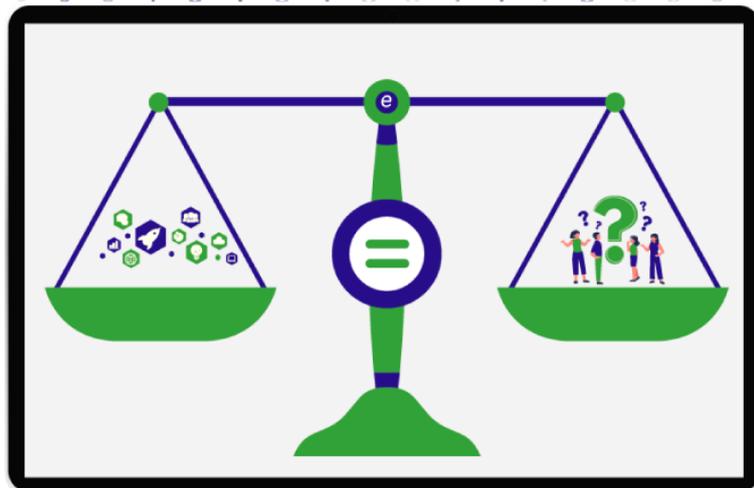
Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili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



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

Attività 3

Utilizzo dell'e-government negli scenari quotidiani





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 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
------------------------------	--





Co-funded by
the European Union



Thank You !