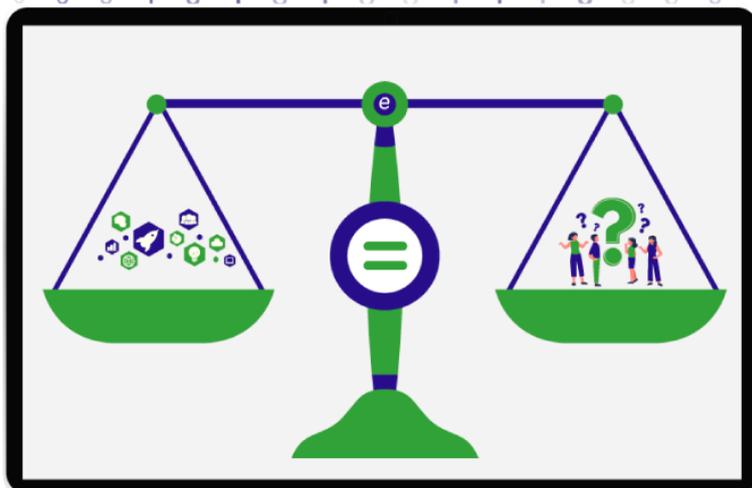




Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

Attività 1

voto elettronico





Ecological Thinking!

Think before printing any dissemination material if it is necessary. In case something needs to be printed, it is worth thinking about where to print it (e.g., local print shop, eco friendly online print shop, etc.), on what kind of paper (e.g., recycled paper, grass paper, other alternatives to usual white paper) and with what kind of colors.

Let's protect our environment!

Attività 1

Dominio	partecipazione elettronica
Argomento coperto	voto elettronico
Risultati di apprendimento e competenze che possono essere acquisite	<ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire familiarità con il concetto e le pratiche del voto elettronico ● Comprendere i vantaggi dell' e-voting ● Pratica delle competenze digitali
Durata	45 minuti
Tipo di metodo	<ul style="list-style-type: none"> ● Piattaforma digitale ● discussione interattiva ● istruzione non formale
Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> ● proiettore/monitor ● computer portatili/smartphone ● taccuino-penna (per tenere note)
Impostazione dell'apprendimento e descrizione dell'attività	<p>Sull'attività attuale, l'educatore introduce l'argomento, con una discussione generale e interattiva, prima di procedere agli elementi più pratici.</p> <ol style="list-style-type: none"> (Diapositiva PPT #1): Avvio di una discussione sulla votazione tradizionale, accompagnata da una serie di domande. <ul style="list-style-type: none"> ● La distanza è un fattore deterrente quando si tratta di votare? ● Quanto tempo di solito aspetti in coda? ● Ci sono problemi di fiducia? Al secondo livello, l'educatore mette a confronto la pratica tradizionale del voto (presenza fisica), con il voto elettronico. Differenze, pro e contro, applicazione. Si svolge una discussione sulla questione. La terza, e ultima parte, è l'attività pratica. L'educatore utilizza una delle tante piattaforme di voto elettronico disponibili. Nel nostro caso, scegliamo di utilizzare electrobox.com come esempio per sviluppare uno scenario di voto con un backstory, partecipanti ed elettori. Attraverso i passaggi forniti, gli studenti utilizzano i loro dispositivi per votare e acquisire familiarità con il concetto di voto elettronico e le sue procedure.
Valutazione/riflessione dell'attività	Gli studenti entrano in contatto con il concetto e le pratiche di voto elettronico, nonché con la struttura delle piattaforme.
Materiali di supporto	<p>Attività 1 presentazione</p> <p>Elechobox.com</p> <p>eballot.com</p> <p>voto digitale Zeus</p>





Co-funded by
the European Union



Thank You !