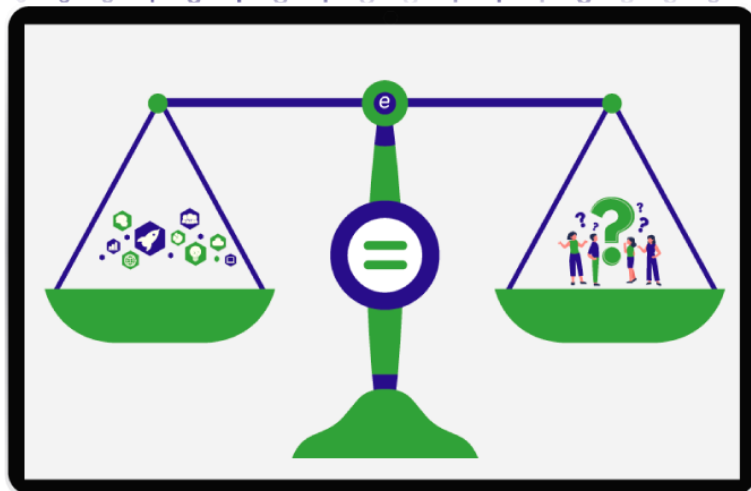




Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

Attività 3

partecipazione elettronica





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 3

Dominio	partecipazione elettronica
Argomento coperto	partecipazione elettronica
Risultati e competenze di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ● Familiarizzare e coinvolge gli studenti sul tema della partecipazione elettronica. ● Distinguere la partecipazione elettronica da altri servizi di e-government (come significato). ● Avviare una discussione sulla partecipazione elettronica (che cos'è, perché è importante, quando e come è nata, ecc.).
Durata	45 minuti (esercizio — 15 minuti, discussione — 30 minuti)
Metodo applicato	<ul style="list-style-type: none"> ● istruzione non formale ● discussione interattiva ● gioco di squadra
Materiali richiesti	<ul style="list-style-type: none"> ● puntelli ● taccuino-penna
Impostazione dell'apprendimento e descrizione dell'attività (SLIDES 2-5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gli studenti sono separati in squadre; quanti, dipende dal numero degli studenti. L'educatore distribuisce un certo numero di oggetti di scena a ogni squadra. Ogni prop ha una parola relativa ai servizi di e-government. Gli studenti devono raggruppare gli oggetti di scena relativi solo alla e-partecipazione. La prima squadra a farlo, vince. 2. Una volta terminata la partita, la discussione segue. L'educatore pone domande aperte su e-Participation, i suoi servizi, modi e pratiche, significato. <i>"Che cos'è l'e-Participation?"</i>, <i>"Quando e perché pensi che la partecipazione sia diventata digitale?"</i>, <i>"Perché è importante?"</i> <ul style="list-style-type: none"> - Il gioco non è competitivo al suo centro. Il suo obiettivo è quello di coinvolgere gli studenti sul concetto di e-Partecipazione e costruire una solida comprensione intorno al suo ecosistema. - Le parole impostate sugli oggetti di scena non devono essere dirette (come il <i>voto</i>, il <i>pagamento</i>, l'<i>amministrazione</i>, ecc.), ma possono anche essere più ampie e più aperte, in modo che il gioco sia più stimolante e aumenti il livello di difficoltà.
Valutazione/riflessione dell'attività	Attraverso il gioco e la discussione che segue, gli studenti costruiscono una percezione concreta sul mondo dell'e-Participation. Inoltre, lavorare in team, in particolare su un tale concetto, rafforza la realizzazione dell'importanza della partecipazione e guida gli studenti verso un diverso modo di pensare in materia pubblica.
Materiali di supporto	Attività 3 presentazione





Co-funded by
the European Union



Thank You !