



Co-funded by  
the European Union

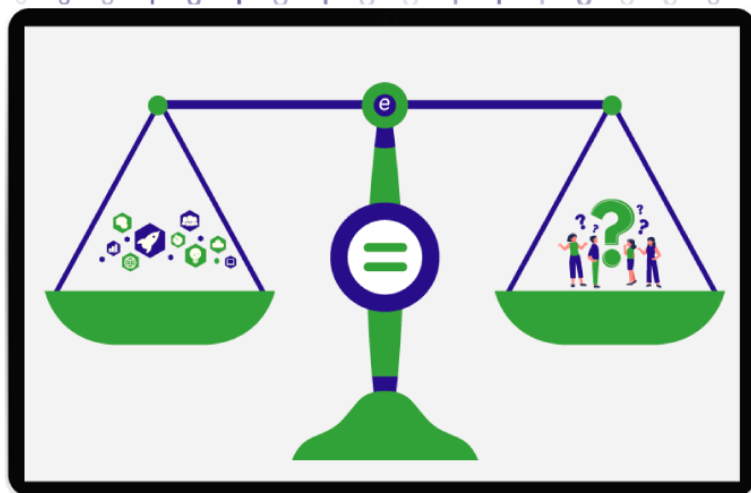
Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea o l'EACEA possono essere



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

# Attività di e-government

Sviluppato da p-consulting.gr





---

### **Pensiero ecologico!**

*Pensa prima di stampare qualsiasi materiale divulgativo se necessario. Nel caso in cui qualcosa debba essere stampato, vale la pena pensare a dove stamparlo (ad esempio, la tipografia locale, la stampa online ecocompatibile, ecc.), su che tipo di carta (ad esempio, carta riciclata, carta erba, altre alternative al solito carta bianca) e con che tipo di colori.*

***Proteggiamo il nostro ambiente!***



## Attività 1

<b>Dominio</b>	<b>partecipazione elettronica</b>
<b>Argomento coperto</b>	voto elettronico
<b>Risultati di apprendimento e competenze che possono essere acquisite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Acquisire familiarità con il concetto e le pratiche del voto elettronico</li> <li>● Comprendere i vantaggi dell' e-voting</li> <li>● Pratica delle competenze digitali</li> </ul>
<b>Durata</b>	45 minuti
<b>Tipo di metodo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Piattaforma digitale</li> <li>● discussione interattiva</li> <li>● istruzione non formale</li> </ul>
<b>Materiali richiesti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● proiettore/monitor</li> <li>● computer portatili/smartphone</li> <li>● taccuino-penna (<i>per tenere note</i>)</li> </ul>
<b>Impostazione dell'apprendimento e descrizione dell'attività</b>	<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"> <li>1. <b>(Diapositiva PPT #1):</b> Avvio di una discussione sulla votazione tradizionale, accompagnata da una serie di domande.             <ul style="list-style-type: none"> <li>● La distanza è un fattore deterrente quando si tratta di votare?</li> <li>● Quanto tempo di solito aspetti in coda?</li> <li>● Ci sono problemi di fiducia?</li> </ul> </li> <li>2. 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.</li> <li>3. 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</li> </ol>



	familiarità con il concetto di voto elettronico e le sue procedure.
<b>Valutazione/riflessione dell'attività</b>	Gli studenti entrano in contatto con il concetto e le pratiche di voto elettronico, nonché con la struttura delle piattaforme.
<b>Materiali di supporto</b>	<a href="#">Attività 1 presentazione</a> <a href="#">Elechobox.com</a> <a href="#">eballot.com</a> <a href="#">voto digitale Zeus</a>



## Attività 2

<b>Dominio</b>	<b>partecipazione elettronica</b>
<b>Argomento coperto</b>	Elaborazione delle politiche
<b>Risultati e competenze di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Familiarizzare con il concetto di Policy Making e la pratica del suo aspetto digitale</li> <li>● Abbracciare il concetto di forum e comunità digitale</li> <li>● Pratica delle competenze digitali</li> </ul>
<b>Durata</b>	45 minuti
<b>Tipo di metodo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Piattaforma digitale</li> <li>● discussione interattiva</li> <li>● istruzione non formale</li> </ul>
<b>Materiali richiesti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● proiettore/monitor</li> <li>● computer portatili/smartphone</li> <li>● taccuino-penna (<i>per tenere note</i>)</li> </ul>
<b>Impostazione dell'apprendimento e descrizione dell'attività</b>	<p>Ancora una volta, l'educatore introduce il tema, con una discussione su comunità, forum digitali, ma anche l'importanza che i cittadini partecipino ed esprimano le loro opinioni in materia pubblica.</p> <p>1. Avviare una discussione sull'elaborazione delle politiche ed esprimere pensieri su questioni pubbliche. Segue una serie di domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Perché l'elaborazione delle politiche è importante?</li> <li>● L'hai mai praticato?</li> <li>● In che modo può essere praticato digitalmente?</li> </ul> <p>ecc.</p>

	<p>2. Una volta completata la discussione, l'educatore utilizza la piattaforma fornita, <a href="#">Kialo Edu</a>, per sviluppare un forum di discussione-partecipazione, che rappresenta una piattaforma di e-government progettata per l'e-Policy Making. strumento unico per insegnare il pensiero critico. Kialo Edu è una versione personalizzata di Kialo (kialo.com), il più grande sito di discussione e mappatura degli argomenti al mondo, specificamente progettato per l'uso in classe. Il suo formato chiaro e visivamente avvincente rende facile seguire la struttura logica di una discussione e facilita una collaborazione ponderata. La missione di Kialo è quella di promuovere una discussione ben motivata online, e a tal fine, Kialo è gratuito per gli educatori da utilizzare. Gli studenti entrano nella piattaforma e si registrano come utenti. L'educatore fornisce un argomento di interesse pubblico, come una nuova legge, un'ordinanza o una richiesta di brainstorming per la definizione di quest'ultima.</p> <p>Gli utenti-cittadini, prendono tempo per leggere e comprendere il passaggio dato, e alla fine sono invitati a fornire una risposta positiva/negativa ed elaborare un'alternativa/perché pensano che sia una buona proposta.</p>
<p><b>Valutazione/riflessione dell'attività</b></p>	<p>Gli studenti non solo riflettono sull'importanza di partecipare agli affari pubblici, ma entrano anche in contatto con una piattaforma che consente loro di farlo digitalmente. Inoltre, l'attività attuale richiede la pratica delle competenze digitali di base superiore, consentendo loro di praticare anche questo aspetto.</p>
<p><b>Materiali di supporto</b></p>	<p><a href="#">Attività 2 presentazione</a></p> <p><a href="#">Piattaforma Kialo edu</a></p> <p><a href="#">La mia piattaforma bb</a></p> <p><a href="#">PROFI-VNFIL</a></p>

### Attività 3

<b>Dominio</b>	<b>partecipazione elettronica</b>
<b>Argomento coperto</b>	partecipazione elettronica
<b>Risultati e competenze di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Familiarizzae coinvolge gli studenti sul tema della partecipazione elettronica.</li><li>● Distinguere la partecipazione elettronica da altri servizi di e-government (come significato).</li><li>● Avviare una discussione sulla partecipazione elettronica (che cos'è, perché è importante, quando e come è nata, ecc.).</li></ul>
<b>Durata</b>	45 minuti (esercizio — 15 minuti, discussione — 30 minuti)
<b>Metodo applicato</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● istruzione non formale</li><li>● discussione interattiva</li><li>● gioco di squadra</li></ul>
<b>Materiali richiesti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● puntelli</li><li>● taccuino-penna</li></ul>



<b>Impostazione dell'apprendimento e descrizione dell'attività (SLIDES 2-5)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>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.</li><li>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?", "Quando e perché pensi che la partecipazione sia diventata digitale?", "Perché è importante?"</i><ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li><li>- Le parole impostate sugli oggetti di scena non devono essere dirette (come il voto, il pagamento, l'amministrazione, ecc.), ma possono anche essere più ampie e più aperte, in modo che il gioco sia più stimolante e aumenti il livello di difficoltà.</li></ul></li></ol>
<b>Valutazione/riflessione dell'attività</b>	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.
<b>Materiali di supporto</b>	<a href="#">Attività 3 presentazione</a>







Co-funded by  
the European Union



# Thank You !

