



IL PROGETTO PANE E INTERNET PER LE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI

Grazia Guermandi
Regione Emilia-Romagna

Grazia.Guermandi@regione.emilia-Romagna.it

«PANE E INTERNET: CITTADINI AL 100% DIGITALI» È UN PROGETTO DELL'AGENDA DIGITALE DELL'EMILIA ROMAGNA (ADER) DAL 2009



Infrastrutture



Competenze



Comunità



Dati e servizi

OBIETTIVI PANE E INTERNET

- Favorire l'accesso dei cittadini alla società dell'informazione
- Promuovere un uso della rete sempre più evoluto da parte dei cittadini
- Creazione di un network per lo sviluppo della competenza e cultura digitale tra i cittadini: Punti PEI.



**DAL 2009 PANE E INTERNET, DALL'ALFABETIZZAZIONE
DIGITALE ALLA CITTADINANZA DIGITALE.**

K. MOSSBERGER DEFINISCE I CITTADINI DIGITALI COME COLORO CHE USANO INTERNET REGOLARMENTE ED EFFICACEMENTE, IL DIGCOMP IN ALTRE PAROLE



<https://mitpress.mit.edu/books/digital-citizenship>

DIGITAL LITERACY

Corsi alfabetizzazione digitale Livello 1 e 2, DigComp 1.0.

Da gennaio 2015 a ottobre 2018:

- Alfabetizzazione 1° livello (300 edizioni)
- Alfabetizzazione 2° livello (134 edizioni)

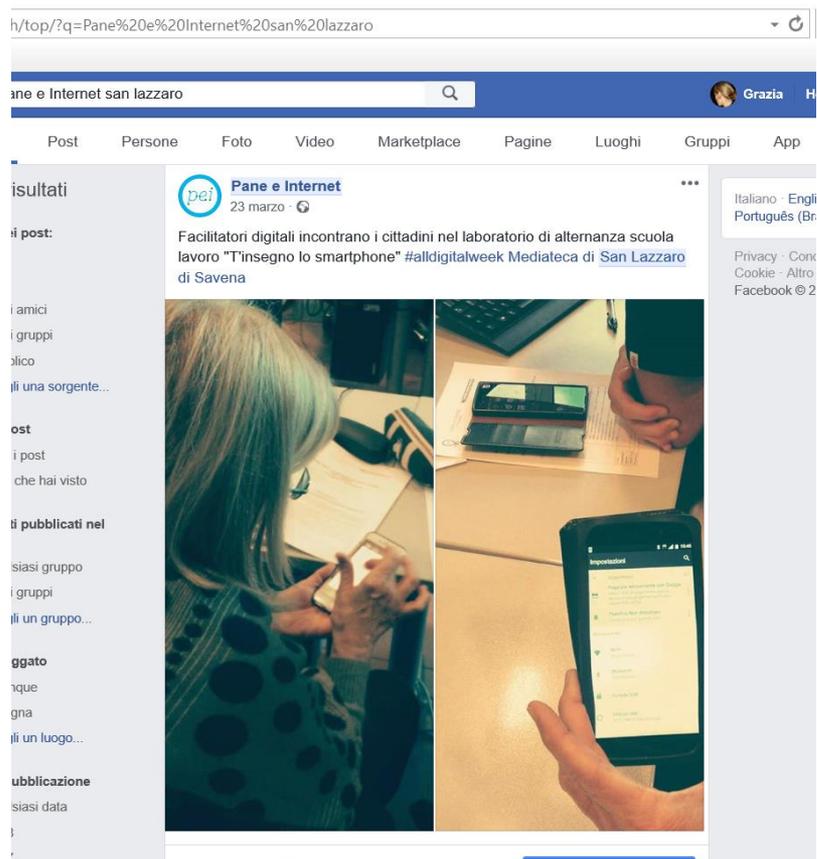
<http://www.paneeinternet.it/public/material-formazione>



FACILITAZIONE DIGITALE IN BIBLIOTECA

Supporto individuale su appuntamento per effettuare operazioni semplici con il proprio dispositivo e/o per fruire di un servizio.

<http://www.paneeinternet.it/public/materiale-cultura>



CULTURA DIGITALE

Seminari e workshop per i cittadini di tutte le età sull'uso critico consapevole delle tecnologie.

Cultura digitale: 315 eventi.

<http://www.paneeinternet.it/public/mappa>



ACCESSO AI SERVIZI ONLINE PA

Seminari e workshop per promuovere e facilitare l'uso dei Servizi online da parte dei Cittadini tramite accordi con la Direzione regionale Agenzia delle Entrate, INPS ed altri.

<http://www.paneeinternet.it/public/cidi2>



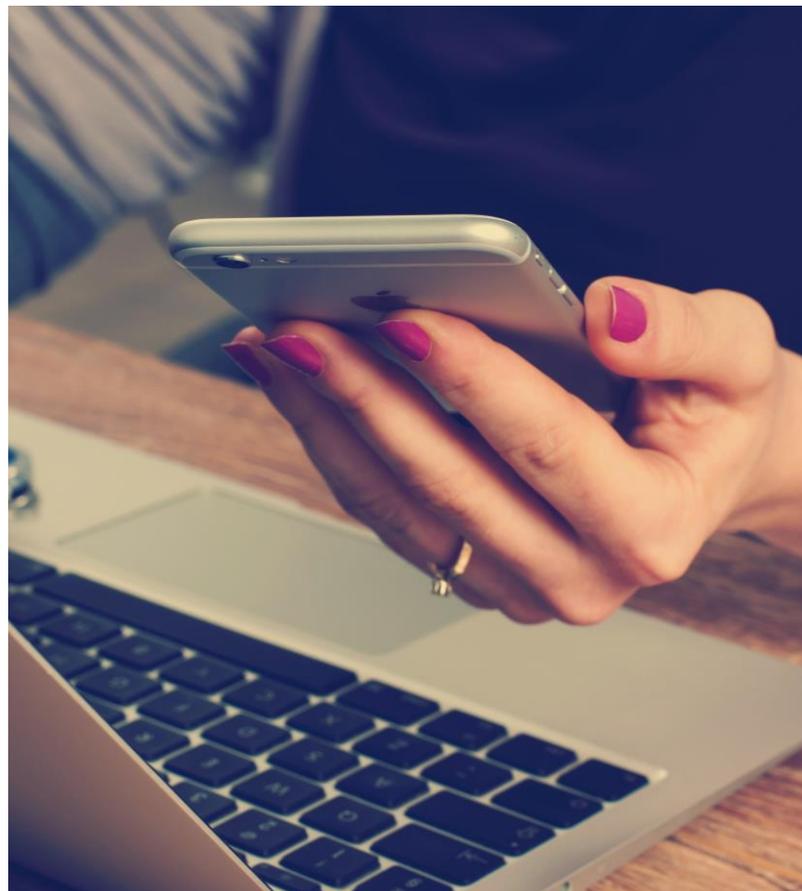
DAL 2014 IL DIGCOMP PER...

Parlare un linguaggio comune nell'ampia comunità di Pane e Internet: docenti, tutor, facilitatori digitali, decisori politici e cittadini.



IL DIGCOMP COME...

- strumento metodologico per progettare attività e categorizzare risorse didattiche
- oggetto di conoscenza per i docenti, tutor e formatori
- strumento di ispirazione per la creazione di eventi di cultura digitale.



VANTAGGI DEL DIGCOMP

- E' descrittivo e non prescrittivo
- Consente un approccio "bring your own device"
- Limita il rischio di auto-referenziabilità
- Facilita la progettazione per unità didattiche e moduli
- Consente confronti.



GLI STEP PER LA PROGETTAZIONE CON IL DIGCOMP

- Mappare percorsi di formazione esistenti
- Identificare aree inesplorate
- Decidere competenze e livelli
- Individuare output
- Progettare contenuti ed attività
- Categorizzare risorse didattiche
- Misurare risultati.



IL DIGCOMP 1.0 NEI CORSI DI PEI

AREE DIGCOMP

INFORMAZIONE e
data literacy

COMUNICAZIONE e
collaborazione

Creazione di
contenuti digitali –

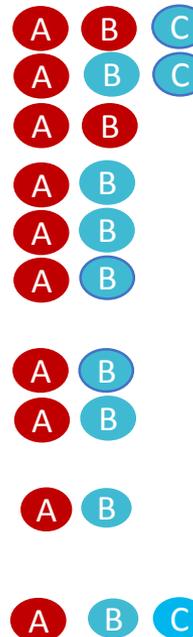
COMPETENZE DIGCOMP 2.1

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare le informazioni
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

- 2.1. Interagire con le tecnologie digitali
- 2.2. Condividere con le tecnologie digitali
- 2.3. Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

LIVELLI



CORSO ALFABETIZZAZIONE DIGITALE- LIVELLO 1

CORSO ALFABETIZZAZIONE DIGITALE- LIVELLO 2

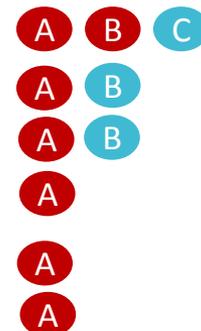
AREE DIGCOMP

COMPETENZE DIGCOMP 2.1

LIVELLI

SICUREZZA

- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Tutelare la salute e il benessere
- 4.4. Tutelare l'ambiente



PROBLEM SOLVING

- 5.1. Risolvere i problemi tecnici
- 5.2. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare creativamente le tecnologie digitali
- 5.4. Identificare i gap di competenza digitale



CORSO COMPETENZA DIGITALE- LIVELLO 1



CORSO COMPETENZA DIGITALE- LIVELLO 2

2019 - 2021: PANE E INTERNET CITTADINI AL 100%

DIGITALI

SERVIZI DIGITALI



Accesso ai servizi digitali: la piena partecipazione alla società dell'informazione

COMPETENZA DIGITALE



Competenza digitale: acquisire le basi della competenza digitale

FACILITAZIONE DIGITALE



Supporto ai cittadini nell'uso di dispositivi e servizi, smartphone

CONSUMATORE DIGITALE



Consumatore digitale: accesso ai servizi online per vedere e acquistare in sicurezza

VITA DIGITALE



Vita digitale: stili di vita e opportunità del digitale

PRIVACY E SICUREZZA



Privacy e sicurezza: proteggere i propri dispositivi e la propria privacy