

I Giovani insegnano agli Over 60 l'uso di internet attraverso Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento

- Call per le scuole -

1. Premessa e obiettivi generali

Il progetto prevede di

- 1) promuovere l'utilizzo di Internet da parte dei cittadini Over 60 non nativi digitali con il coinvolgimento delle scuole secondarie di secondo grado;
- 2) consentire alle scuole di offrire ai propri studenti un'esperienza per il potenziamento delle competenze digitali e trasversali.

Per questo **saranno attivati percorsi formativi per gli studenti** che saranno individuati come "sensibilizzatori" dei cittadini stessi.

L'iniziativa si richiama alle finalità del Protocollo di intesa tra Regione Lombardia, Ufficio Scolastico Regionale e Assolombarda e gli altri enti in partnership sottoscritto il 15 maggio 2017.

2. Obiettivi

Il progetto si propone di offrire agli **studenti selezionati dalle scuole** la possibilità di:

- acquisire esperienza professionale e competenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, avvalendosi del know-how e del tutoraggio delle imprese e degli enti partner del progetto;
- potenziare le competenze trasversali e le abilità comunicative, utili in ogni contesto lavorativo e segnalate dalle imprese come tra le più lacunose nelle giovani generazioni;
- essere protagonisti di un percorso di utilità sociale nella comunità in cui vivono, valorizzando le loro competenze di nativi digitali;
- ottenere il riconoscimento di eventuali crediti formativi a seguito di una valutazione finale.

Il progetto si propone di offrire ai **cittadini non nativi digitali Over 60** (cittadini con poca familiarità con il digitale ma una curiosità elevata verso il mondo di internet) la possibilità di:

- avvicinarsi al mondo del digitale attraverso percorsi formativi tenuti dagli studenti delle scuole partecipanti;
- imparare a utilizzare le nuove tecnologie digitali per poter usufruire dei servizi che vengono messi a disposizione dal mondo pubblico e privato sul web;
- avvicinarsi alla generazione dei nativi digitali.

3. Soggetti ammissibili e presentazione delle domande

Possono partecipare le **scuole secondarie di secondo grado in possesso dei requisiti minimi per la fattibilità del progetto espressamente indicati nel modulo di adesione**. Un'apposita Commissione sarà incaricata della selezione delle scuole che parteciperanno al progetto.

Beneficiari dell'iniziativa sono i cittadini con poca familiarità con il digitale.

Le scuole dovranno possedere i requisiti indicati nel **MODULO DI ADESIONE**, **da compilare online entro il sabato 9 novembre 2019**.

4. Selezione delle candidature

Una Commissione formata da rappresentanti della cabina di regia, tra cui Regione Lombardia, Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia e Assolombarda selezionerà le scuole che parteciperanno al progetto, in base al possesso dei requisiti richiesti e all'ordine di arrivo delle candidature, fino ad esaurimento delle risorse disponibili.

5. Modalità realizzative

Le scuole selezionate e le aziende partner si impegnano a coinvolgere gli studenti nel percorso formativo definito per loro nell'ambito del progetto (allegato "A") e a erogare agli over 60 il percorso formativo indicato nell'allegato "B".

6. Premialità

Nell'ambito del progetto, la cabina di regia si riserva di valutare in itinere l'attribuzione di forme di premialità per le scuole partecipanti che si distinguano per aver ottenuto i migliori risultati in termini di:

- numero di over 60 partecipanti ai corsi erogati da ciascun istituto;
- livello di apprendimento e gradimento espresso dagli stessi partecipanti.

La graduatoria sarà formulata sulla base dei sopra citati indicatori, a insindacabile giudizio di una commissione formata da autorità rappresentative del mondo digitale, della scuola e del sociale. Per la misurazione dei sopra citati indicatori si farà fede a quanto risultante dal database del sito internet di progetto per gli Over 60 partecipanti, e ai questionari di gradimento compilati dagli stessi a termine del corso.

Qualora si aggiudicasse una premialità in denaro messa a disposizione nell'ambito del progetto, la scuola si impegna a utilizzarla esclusivamente per il potenziamento dell'infrastruttura di rete e/o l'acquisto di materiali (lim, tablet, etc.) finalizzati alla didattica digitale e/o alla digitalizzazione di soggetti non digitali.

7. Pubblicazione delle informazioni

Copia integrale del presente Avviso e dei relativi allegati è pubblicato sul sito internet <http://www.istruzione.lombardia.gov.it/>

PROGRAMMA PER GLI STUDENTI FORMATORI E FACILITATORI DEGLI OVER 60 (da utilizzare anche per la formazione/lavoro)

MODELLO FORMATIVO

Corso di 8 ore, da modulare in 2 incontri, a cui sia aggiunge una formazione obbligatoria online della durata di 4 ore che gli studenti dovranno completare tra la prima e la seconda sessione di training in presenza.

SEDE

Presso la scuola o altro spazio individuato dalla scuola

CONTENUTI

Il progetto

Presentazione del progetto, framework attività, scopo e attori coinvolti

Gli anziani

il rapporto con l'anziano. Empatia e modalità di comunicazione

Contenuti

Internet e i device per accedervi, il web ci aiuta, le aree di interesse e le app, ecc...

Tecniche di aula

Come si gestisce l'aula. Tecniche, preparazione, simulazioni ed esercitazioni

PROGRAMMA FORMAZIONE OVER 60

MODELLO FORMATIVO

Si propone un Corso di 15 ore, da modulare in 6 lezioni (corso base o intermedio a seconda della preparazione iniziale dei partecipanti). Il modello proposto non è vincolante e può essere liberamente modificato o integrato secondo le esigenze/disponibilità di ogni istituto aderente al progetto.

SEDE

Presso la scuola o altro spazio identificato dalla scuola

PRESENTI IN AULA

- 1 docente (studente)
- 5/6 facilitatori (studenti)
- 1 tutor scolastico
- 1 tutor aziendale
- 12-15 over 60

I contenuti del corso sono riconducibili a dei moduli tematici, definiti a discrezione di ogni singolo istituto.

Tutti i materiali organizzativi e didattici per la gestione del progetto e l'erogazione delle lezioni agli Over60 sono gratuitamente disponibili sul sito www.abc-digital.org previa registrazione gratuita. A titolo esemplificativo e non esaustivo segue il dettaglio dei materiali disponibili.

LO SMARTPHONE E IL TABLET

- Imparare ad utilizzarli e scoprire con quale facilità si può lavorare e ci si può divertire.
- Come si usano
- Breve descrizione delle differenze tra PC, smartphone e tablet
- Elenco di attività che è possibile fare anche con il tablet e lo smartphone

IL WEB CI AIUTA

- Capire cos'è Internet e in che modo ci può aiutare.
- Teoria: cos'è un browser e come si accede ad un sito web
- Accedere ai siti di pubblica utilità e condividerne la struttura e le principali funzioni
- Teoria: come ricercare le informazioni tramite google

LA POSTA ELETTRONICA

- Creare e imparare ad usare un indirizzo mail
- Breve introduzione sulla mail e i suoi utilizzi
- Creare indirizzo mail google
- Gestire la rubrica dei contatti, inviare e leggere i messaggi

LE APP: COSA SONO?

- Conoscere il mondo delle App
- Teoria: le App e i Market place
- App a pagamento/gratis: come sceglierle

I SOCIAL NETWORK E LE APP SOCIAL

- Cosa sono i social network
- Conoscere i principali social network

LE APP PER REPERIRE INFORMAZIONI E QUELLE DI PRINCIPALE INTERESSE

- Imparare a trovare informazioni
- Conoscere le App di pubblica utilità
- Le App per il tempo libero
- La registrazione al sito INPS, Il reperimento del CUD, lo SPID

VIAGGI E PAGAMENTI ON LINE

- Siti e app per acquistare biglietti e viaggi
- Il trasporto pubblico e l'orario Trenitalia
- Consultare l'orario dei treni e verificare le notizie sul sito/App per l'utilizzo dei mezzi di trasporto pubblico.
- Carte prepagate

LE APP E CONTENUTI MULTIMEDIALI E PER LA COMUNICAZIONE

- Video Tutorial
- Youtube
- Wikipedia
- Skype

NAVIGARE IN SICUREZZA

- I pericoli della rete
- I principali virus circolanti e come difendersi
- Il phishing
- Gli antivirus