

## 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

Il Parlamento Europeo e il Consiglio d'Europa (2006/962/CE) hanno introdotto per la prima volta il concetto di competenze chiave. Esso definisce le “competenze che sono necessarie ai cittadini per la propria realizzazione personale, per la cittadinanza attiva, per promuovere la coesione sociale e anche l'occupabilità degli Stati Europei”. Tali competenze chiave devono essere acquisite in ambienti di educazione formale e informale, in primis la scuola.

Le 8 Competenze Chiave sono:

1. competenza alfabetica funzionale;
2. competenza multilinguistica;
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
4. competenza digitale;
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
6. competenza in materia di cittadinanza;
7. competenza imprenditoriale;
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Il **progetto ABCDigital** si inserisce all'interno della *Competenza digitale*, competenza di chi sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro. Fanno parte di questa competenza: l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online, la creazione di contenuti digitali. Il progetto, per la sua struttura e finalità, si identifica, in integrazione, nella *Competenza in materia di cittadinanza*, che prevede la capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. Gli studenti, sono protagonisti di un percorso di utilità sociale nella comunità in cui vivono, valorizzando le loro competenze di nativi digitali.

Tra le 8 competenze chiave si individuano competenze trasversali, soft skills, queste si integrano con le conoscenze e le competenze disciplinari, permettono di acquisire capacità fondamentali per il successo degli studenti.

Durante lo svolgimento delle attività, è previsto l'allenamento di:

- competenze relazionali comunicative e organizzative;
- problem solving.

## 2. Obiettivi generali

Il progetto prevede di promuovere l'utilizzo di Internet da parte dei cittadini Over 60 non nativi digitali con il coinvolgimento delle scuole secondarie di secondo grado; 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.

## 3. 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.

## Soggetti ammissibili e presentazione delle domande

Possono partecipare le scuole secondarie di secondo grado che si impegnino a dedicare un tutor/coordinatore scolastico all'iniziativa e a riconoscere un credito formativo agli studenti coinvolti o a valorizzare tale attività nell'ambito dei PCTO.

E' necessario presentare richiesta di adesione al progetto attraverso il [MODULO DI ADESIONE](#), da compilare online entro il **30 novembre 2021**.

Le richieste verranno accolte in funzione della disponibilità di un tutor esterno sul territorio, che verrà comunicato all'istituto dalla direzione del progetto.

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

## 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 un percorso formativo elaborato a partire dagli argomenti messi a disposizione di ciascun istituto, riassunti nell'allegato "B". Ogni istituto è libero di sviluppare e proporre ulteriori moduli formativi in autonomia. In tal caso è caldamente invitato a condividere con la direzione del progetto tale materiale per la validazione e il recepimento tra i materiali di progetto.

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

**MODELLO FORMATIVO** -Modalità webinar/presenza

Corso di 8 ore, da modulare in 2 incontri

**CONTENUTI**

**Il progetto**

Presentazione del progetto, framework attività, scopo e attori coinvolti.

**Gli Over 60**

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 compone un corso, stesura della microprogettazione, come si gestisce l'aula. Tecniche, preparazione, simulazioni ed esercitazioni.

## **PROGRAMMA FORMAZIONE OVER 60**

### **MODELLO FORMATIVO**

Si consiglia di proporre 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 e dai suoi partner territoriali. Qualora la situazione socio – sanitaria non consentisse di svolgere le attività in presenza, il percorso potrà essere svolto, garantendo gli stessi obiettivi, in modalità webinar.

### **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. 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 dividerne 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
- Lo SPID, la registrazione al sito INPS, il recupero del CUD

## 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