

Il sapere tecnologico secondo Tecnologia Amica

*Ci piace della tecnologia tutto ciò che aiuta a **comunicare**, a **conoscere**, a **capire**, a **ragionare** e a **condividere**.*

*Crediamo che le competenze tecnologiche, come tutto il sapere, siano **patrimonio di tutti** e vadano condivise, comunicate e insegnate nel **rispetto delle attitudini ricettive dell'interlocutore**, giovane o adulto che sia.*

Amiamo la tecnologia capita e ragionata, non quella “smanettata”, frenetica e ostentata.

*Riteniamo che l'insegnante sia innanzitutto un comunicatore e che le sue principali qualità debbano essere la **chiarezza** e la **capacità di ascolto**.*

Il progetto

L'idea del progetto è coinvolgere persone di varia età che desiderino entrare in contatto per la prima volta con le nuove tecnologie, o scoprire un nuovo possibile approccio ad esse, che permetta loro di acquisire quelle competenze che sono sempre più indispensabili per l'accesso a vari servizi.

Software Libero

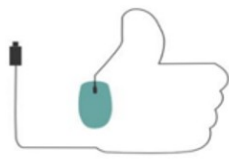
Il progetto sceglie il Software Libero come strumento per l'apprendimento, digitale e non solo, per ragioni etiche, tecnologiche e didattiche.

- **Ragioni etiche:** consideriamo la condivisione del sapere ricchezza irrinunciabile e universale.
- **Ragioni tecnologiche:** il Software Libero possiede caratteristiche tecniche che spesso garantiscono migliori prestazioni, maggiore affidabilità e sicurezza rispetto al software proprietario.
- **Ragioni didattiche:** il Software Libero si caratterizza anche per la semplicità d'uso, che lo rende particolarmente adatto all'utilizzo in ambito didattico.

Il linguaggio

La tecnologia informatica è materia ad alta specificità di linguaggio: l'invasività della diffusione di tale linguaggio nella vita di tutti i giorni è in costante aumento, anche a causa delle forti spinte del mercato.





Tecnologia Amica cerca sempre una semplicità espressiva che consenta, senza banalizzare, una graduale acquisizione delle abilità e competenze tecnologiche necessarie per l'uso dei nuovi strumenti.

Fascia di età

Il progressivo invecchiamento della popolazione è fenomeno confermato dalle statistiche demografiche.

A noi interessano gli aspetti positivi di tale fenomeno: il progetto rivolge infatti la propria attenzione soprattutto a chi, superati i 45 anni, dispone molto spesso di tempo libero, interessi culturali, nuove aspettative da soddisfare e brillantezza relazionale.

In questo contesto è forte l'esigenza di accedere autonomamente ai nuovi servizi tecnologici che rapidamente stanno sostituendo quelli tradizionali (prenotazioni, email e messaggistica, home banking, portale della previdenza sociale, referti analisi mediche, Fascicolo Sanitario Elettronico Regionale, ecc.)

Percorso didattico

Il percorso didattico è strutturato per soddisfare in modo rapido ed efficiente le attese e gli interessi operativi dei partecipanti.

Si articola in due laboratori da 10 o 15 incontri ciascuno, 2 ore di frequenza settimanale in orario serale.

Nel primo ciclo di incontri si curano brevemente l'approccio al digitale e l'uso basilare del sistema operativo, ma soprattutto si dà risalto alla consultazione-ricerca web e all'uso dei vari servizi a disposizione tra cui il portale istituzionale del Comune e la posta elettronica.

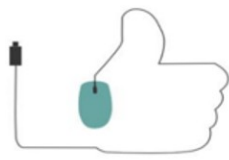
Nel secondo ciclo si svolgono attività legate alla fruizione multimediale, ai social network e agli strumenti office, videoscrittura e foglio di calcolo.

Il calendario dei laboratori viene concordato inizialmente, sulla base delle esigenze organizzative e della disponibilità dei partecipanti.

Organizzazione

L'attività si svolge in un locale preferibilmente dotato di accesso alla rete internet e con un certo numero di posti a sedere. Il progetto consiglia e promuove l'uso di propri dispositivi (pc,





smartphone o tablet), se già posseduti dai partecipanti.

Serata di presentazione

Il momento organizzativo fondamentale è rappresentato dalla serata di presentazione del progetto: vi si espongono programma e caratteristiche del percorso previsto, mettendo in condizione gli intervenuti di aderire al progetto in modo consapevole e informato. La partecipazione alla serata è gratuita e aperta a tutti.

Contributo logistico dell'ente

Il Comune è protagonista del progetto in quanto punto di riferimento attivo, e parte integrante dei contenuti presentati.

Gli incontri si svolgono in un locale reso disponibile dall'Ente.

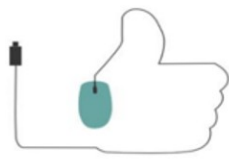
Si richiede la collaborazione del Comune nella pubblicizzazione della serata di presentazione, aspetto organizzativo fondamentale per la riuscita. Sono importanti la pubblicazione dell'evento sul sito istituzionale, e il contributo a diffondere l'informazione nel territorio.

L'attività didattica prevede la produzione di dispense settimanali di sintesi e approfondimento dei contenuti di volta in volta trattati. Nel primo periodo, che precede l'introduzione della posta elettronica, la dispensa è inviata generalmente a un ufficio comunale presso il quale i partecipanti la possano ritirare. Se possibile, va privilegiata la biblioteca per tale funzione di appoggio, in quanto luogo del sapere condiviso e riferimento culturale del territorio.

Costi

La sostenibilità economica del progetto viene attentamente misurata e bilanciata, in modo da assicurare l'accessibilità economica al più ampio numero possibile di persone. Il costo per la partecipazione agli incontri varia tra gli 8 e i 10 euro all'ora, e viene calibrato in base al numero dei partecipanti. Il numero minimo che rende possibile lo svolgimento delle attività è di 8 iscritti.





Programma del primo laboratorio

Introduzione all'uso di PC e Tablet (o cellulare)

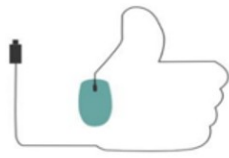
- **Navigare in internet**
 - Primi passi con Internet
 - Il reperimento mirato delle informazioni: motori e cataloghi
 - Navigazione nel sito istituzionale del Comune e utilizzo dei relativi servizi
 - Studio dei principali servizi istituzionali della Pubblica Amministrazione
 - Uso dei servizi web
- **Strumenti di comunicazione**
 - La posta elettronica
 - Le telefonate
 - Gli SMS
 - Sicurezza e privacy del proprio account
 - Creare, inviare e ricevere messaggi
 - Archiviare e organizzare i messaggi
 - Scaricare e inviare allegati
 - Gestire la rubrica
- **I sistemi informativi**
 - Imparare ad usare il sistema operativo
 - Gestire file e cartelle
 - Usare i comandi rapidi da tastiera
 - Installare e usare le App più diffuse
- **Sicurezza**
 - Gestione degli aggiornamenti
 - Tipologie di minaccia e relative modalità di protezione
 - Gestione dei salvataggi

Programma del secondo laboratorio

Perfezionamento dell'uso di PC e Tablet (o cellulare)

- **Comunicare in rete coi Social Network**
 - **Google Plus**
 - Cos'è e come si usa Google Plus
 - Modalità di espressione dell'apprezzamento
 - Condivisione consapevole
- **Acquistare Online**
 - **Negozi sicuri online - Come riconoscerli**
 - **I motori di ricerca dedicati**
 - Confrontare i prezzi dei prodotti
 - **Modalità di pagamento**





- Come acquistare con carta prepagata
- **Usare la videoscrittura**
 - Selezionare e formattare caratteri e paragrafi
 - Gestione delle immagini e delle tabelle
- **Usare il foglio di calcolo**
 - Creare formule
 - Modificare contenuto e formato delle celle
 - Il riempimento automatico
 - Creare grafici
 - Creare una fattura
- **Creare un videoalbum**
 - Gestire le immagini fotografiche
 - Acquisire i file sonori
 - Creare un video

