

I Giovani insegnano agli Over 60 l'uso di internet attraverso percorsi di alternanza scuola-lavoro

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 di alternanza scuola-lavoro 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, partecipando a percorsi formativi in alternanza scuola/lavoro, che si avvalgono 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 che abbiano compiuto i sessanta anni di età alla data di iscrizione al percorso formativo.

Le scuole dovranno possedere i requisiti indicati nel **MODULO DI ADESIONE**, da compilare online entro il 10 Novembre 2018.

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. 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

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, simulazione ed esercitazione

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.

A titolo esemplificativo e non esaustivo segue il dettaglio dei materiali disponibili.

IL TABLET

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

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
- Consultare l'orario dei treni e verificare le notizie sul sito/App per l'utilizzo dei mezzi di trasporto pubblico.

HOME BANKING E PAGAMENTI ON LINE

- Sistemi di home banking
- Carte prepagate
- Paypass
- App per visualizzare in tempo reale bollette, consumi, ecc.
- Siti e app per acquistare biglietti e viaggi

LE APP PER REPERIRE INFORMAZIONI E PER LA COMUNICAZIONE

- Video Tutorial
- Wiki
- Youtube
- Wikipedia
- Skype
- Il trasporto pubblico e l'orario Trenitalia

LE APP PER REPERIRE INFORMAZIONI E QUELLE DI PRINCIPALE INTERESSE

- La registrazione al sito INPS
- Il reperimento del CUD
- Le App per il tempo libero