



Raccolta di buone pratiche sull'inclusione digitale dei cittadini

*Emarginazione digitale dei gruppi
vulnerabili(Progetto "Digital Trainers")*

Indice dei contenuti

Introduzione	3
Metodologia	3
Le migliori pratiche dall'Italia	4
Le migliori pratiche dalla Svezia	14
Le migliori pratiche di Cipro	16
ALLEGATO	29

Introduzione

Il progetto "Digital Marginalization of Vulnerable Groups" mira a migliorare sostanzialmente la conoscenza dei fattori determinanti e delle problematiche che impediscono ai cittadini a rischio di emarginazione di avere successo nell'alfabetizzazione digitale, identificando le migliori pratiche e gli approcci adottati dalle organizzazioni partner per affrontare la questione su cui si è focalizzato il progetto. Il risultato atteso è una migliore comprensione del fenomeno della marginalità digitale e il chiaro riconoscimento delle soluzioni pratiche che possono essere implementate per affrontarlo. Lo scopo della presente Raccolta di buone pratiche sull'inclusione digitale dei cittadini è quello di identificare le pratiche adeguate basate sul processo di apprendimento informale che potrebbero aiutare i cittadini a rischio di emarginazione ad accedere ai servizi pubblici digitali.

Metodologia

Il progetto si rivolge ai dipendenti pubblici che si occupano di welfare e digitalizzazione e ai dipendenti pubblici che lavorano a stretto contatto con gli utenti, in particolare anziani e migranti (analfabeti digitali), per offrire loro i servizi amministrativi della pubblica amministrazione. Le migliori pratiche saranno raccolte con l'obiettivo di affrontare e sostenere questo gruppo target per quanto riguarda l'inclusione digitale dei cittadini.

Le organizzazioni partner raccoglieranno un minimo di 6 pratiche ricercando e contattando organizzazioni, autorità locali e reti in Italia e a Cipro, oltre ad aprire la ricerca ad altri Paesi. Le migliori pratiche possono quindi essere internazionali. Le buone pratiche saranno raccolte utilizzando l'allegato sottostante, creato prendendo in considerazione alcuni indicatori, comunemente concordati dalle organizzazioni partner.

Le buone pratiche dall'Italia

Buona pratica n.1: **Ciao!** Asp Parma

Titolo	Ciao!
Data di lancio/pubblicazione	<i>Il progetto è iniziato nell'ottobre 2021</i>
Stato	<i>in corso</i>
Tipo di risorsa/attività/azione	<i>Indicare il tipo di pratica, ad esempio app, risorse digitali, manuale elettronico, MOOC, corso online, gioco di simulazione online, carta politica, video, documento, altro (specificare)</i>
Pubblico di riferimento	<i>Anziani che vivono in case di riposo, anziani e persone socialmente fragili anziani che vivono in comunità e utilizzano i centri diurni</i>
Posizione/copertura geografica	<i>Questa iniziativa è un'attività sostenuta dalla Fondazione Amplifon, e ha una copertura nazionale</i>
Scopo	<i>Sviluppo di conoscenze e competenze digitali in persone anziane e fragili persone.</i>
Descrizione	<i>il progetto prevede la fornitura di attrezzature digitali con cui sviluppare attività manuali, yoga, visite guidate, corsi di arteterapia pensati appositamente per anziani con diversi livelli di abilità. Inoltre, collegati a queste attività, sono stati sviluppati programmi di animazione per insegnare agli anziani a utilizzare i tablet e le principali applicazioni per la ricerca di contenuti online, giochi di stimolazione cognitiva e videochiamate sia con i familiari sia con gruppi di altre persone residenti in altre case di riposo. Le attività si sviluppano su base giornaliera, secondo un calendario mensile in cui le attività di connessione sociale si combinano con quelle che prevedono l'utilizzo di contenuti digitali per la stimolazione cognitiva. il progetto Hello! ha molteplici obiettivi, il principale dei quali è quello di mettere in contatto tra loro le persone che vivono in case di riposo diverse, un secondo obiettivo è quello di fornire agli anziani le competenze di base per poter utilizzare strumenti tecnologici come smartphone, tablet e tablet. indipendentemente, il terzo è quello di sviluppare attività di stimolazione cognitiva.</i>
Successo / efficacia	<i>Almeno tre volte alla settimana sono previste attività di connessione sociale e ogni giorno sono previsti progetti individualizzati con l'ausilio di supporti tecnologici. 20 persone partecipano stabilmente alla nostra casa di riposo, che rappresentano 30% della popolazione residente.</i>
Impatto	<i>le procedure sono garantite da un'attenta supervisione e pianificazione degli eventi da parte della Fondazione Amplifon, e da una metodica attività locale richiesta da parte del responsabile dei servizi di animazione sociale.</i>
Sfide	<i>all'inizio delle attività la difficoltà maggiore è stata la formazione dei formatori, dovuta al fatto di impostare una modalità diversa e più libera di definire il rapporto tra gli anziani e le applicazioni digitali.</i>

L'innovazione	<i>l'uso socializzante della tecnologia, la stimolazione delle funzioni cognitive con apparecchiature connesse al web, l'apprendimento da parte degli anziani dell'uso della tecnologia. dispositivi per la connessione sociale</i>
Sostenibilità	<i>grazie alla donazione della fondazione Amplifon, l'impegno per la sostenibilità del progetto si limita all'aggiornamento continuo del sito. formatori, che di solito viene effettuata, e l'aggiornamento periodico del software e la manutenzione ordinaria dell'hardware.</i>
Trasferibilità e/o upscaling	<i>Collegamento tra 100 case di cura in tutta Italia</i>
Lingua	<i>italiano</i>
Organizzazione leader	<i>Fondazione Amplifon per il progetto Ciao! E asp Parma per il digitale educazione e stimolazione cognitiva</i>
Dettagli di contatto	<i>Per la fondazione Amplifon: Clarissa.Brivio@fondazione.amplifon.com Per ASP parma: direzione@asp.parma.it</i>
Link/ Sito web	<i>https://www.amplifonfoundation.com/it/progetti/senior/ciao-</i>

Buona pratica n.2: **Punto informatico SOS. Comune di Casalgrande - Ufficio anagrafe**

Titolo	Punto informatico SOS Comune di Casalgrande - Ufficio anagrafe
Data di lancio/pubblicazione	<i>Dicembre 2021</i>
Stato	<i>Attivo</i>
Tipo di risorsa/attività/azioni	<i>Postazione informatica con dispositivi progettati per l'uso condiviso con un assistente (doppio monitor, doppia tastiera e doppio mouse) Lettore di firma digitale, scanner, stampante Preparato per l'uso congiunto del cittadino e del facilitatore che lo guida durante l'accesso ai servizi digitali</i>
Pubblico di riferimento	<i>Cittadini di Casalgrande, - autonomia nell'uso degli strumenti informatici ma mancanza di attrezzature specializzate (ad esempio scanner o lettore di firme) - Non autonomi che hanno bisogno di un facilitatore per l'utilizzo degli strumenti e l'accesso alle piattaforme di servizio</i>
Posizione/copertura geografica	<i>SOS Computer è un'iniziativa specifica del Comune di Casalgrande. Nel gennaio 2023 è stato affiancato dal PUE INPS 1 (Punto Utente Evoluto). Advanced User Point) che l'INPS sta sperimentando in 6 comuni italiani.</i>
Scopo	<i>Facilitare l'accesso ai servizi online della pubblica amministrazione e promuovere l'alfabetizzazione digitale per ridurre il divario digitale esistente. Offrire tutti i servizi disponibili servizi digitali della pubblica amministrazione</i>
Descrizione	<i>Postazione attiva con facilitatore 1 mattina a settimana, presto saranno 3 mattine. Dall'apertura circa 60 appuntamenti con vari tipi di servizio</i>
Successo / efficacia	<i>Molto apprezzati dai cittadini, i servizi sono stati progressivamente aggiunti. dall'apertura nel dicembre 2021, diventando di recente un supporto INPS ("punto di utilizzo avanzato").</i>

	<i>Alcune procedure sono state velocizzate e vengono eseguite a distanza, senza che il cittadino debba recarsi a Reggio Emilia; in altri casi (ANPR - anagrafe nazionale) eseguendo la procedura on-line, si risparmiano i costi dell'imposta di bollo</i>
Sfide	<i>È difficile raggiungere il gruppo target con le informazioni disponibili. servizi.</i>
L'innovazione	<i>L'intero progetto è innovativo, in alcune parti (PUE) sperimentale a livello nazionale</i>
Sostenibilità	<i>Viene svolta una costante campagna di informazione e vengono messe a disposizione risorse (facilitatori) vengono rafforzati.</i>
Trasferibilità e/o upscaling	<i>Questo tipo di proposta può essere attuata in molti comuni italiani.</i>
Lingua	<i>Italiano</i>
Organizzazione leader	<i>Comune di Casalgrande</i>
Dettagli di contatto	<i>www.comune.casalgrande.re.it</i>
Link/ Sito web	<i>https://www.comune.casalgrande.re.it/2021/12/al-via-il-15-dicembre-il-servizio-sos-computer/</i>

Buona pratica n.3: *Laboratori digitali. Comune di Cavriago*

Titolo	Laboratori digitali
Data di lancio/pubblicazione	<i>Novembre 2022</i>
Stato	<i>in corso</i>
Tipo di risorsa/attività/azioni	<i>Laboratori allestiti con attrezzature digitali per le discipline STEAM Servizio a orari fissi o su appuntamento</i>
Pubblico di riferimento	<i>Studenti della scuola primaria e secondaria; clienti Mutliplo</i>
Posizione/copertura geografica	<i>Per i cittadini di Cavriago e dintorni</i>
Scopo	<i>Fornire spazi tecnologicamente attrezzati per studenti e cittadini per sviluppare le discipline STEAM</i>
Descrizione	<i>Presso la scuola secondaria di primo grado Galileo Galilei di Cavriago sono stati allestiti dei laboratori digitali, dotati di 2 schermi digitali interattivi da 75 pollici, 4 computer portatili, 1 computer portatile, 1 computer di rete e 1 computer di rete. videoproiettore, 1 green screen, 1 plotter da intaglio, 1 stampante a taglio laser, 3 kit di elettronica e robotica Sphero Littlebits, 18 kit Lego Education Spike per la robotica e la programmazione, 4 kit Makey Makey per la programmazione, 1 kit con 6 robot Bee Bot, 1 microscopio digitale manuale, 1 videocamera per riprese a 360°, 1 estrattore di olio essenziale. Presso il Multiplo - Centro Cultura Cavriago è stato inoltre allestito un Atelier Digitale dotato di robot Beebot e Mbot, computer e software per la programmazione e il coding, il sistema Makey Makey, attrezzature per riprese e montaggio video, una stampante 3D e relativi software di progettazione. In tutti i laboratori sono state avviate (e sono previste per il futuro)</i>

	<p>attività di sviluppo delle discipline STEAM per vari gruppi di età. Nei laboratori delle scuole sono previste attività di formazione per gli insegnanti.</p> <p>Nell'officina Multiplo, il servizio è aperto tutti i giorni per due pomeriggi alla settimana, con la presenza di un operatore specializzato.</p>
Descrizione	<p>Presso la scuola secondaria di primo grado Galileo Galilei di Cavriago sono stati allestiti dei laboratori digitali, dotati di 2 schermi digitali interattivi da 75 pollici, 4 computer portatili, 1 computer portatile, 1 computer di rete e 1 computer di rete.</p> <p>videoproiettore, 1 green screen, 1 plotter da intaglio, 1 stampante a taglio laser, 3 kit di elettronica e robotica Sphero Littlebits, 18 kit Lego Education Spike per la robotica e la programmazione, 4 kit Makey Makey per la programmazione, 1 kit con 6 robot Bee Bot, 1 microscopio digitale manuale, 1 videocamera per riprese a 360°, 1 estrattore di olio essenziale.</p> <p>Presso il Multiplo - Centro Cultura Cavriago è stato inoltre allestito un Atelier Digitale dotato di robot Beebot e Mbot, computer e software per la programmazione e il coding, il sistema Makey Makey, attrezzature per riprese e montaggio video, una stampante 3D e relativi software di progettazione.</p> <p>In tutti i laboratori sono state avviate (e sono previste per il futuro) attività di sviluppo delle discipline STEAM per vari gruppi di età. Nei laboratori delle scuole sono previste attività di formazione per gli insegnanti.</p> <p>Nell'officina Multiplo, il servizio è aperto tutti i giorni per due pomeriggi alla settimana, con la presenza di un operatore specializzato.</p>
Successo / efficacia	<p>I laboratori al Multiplo sono stati molto frequentati fin dall'inizio; anche l'apertura quotidiana del servizio è molto frequentata. Le attività al I laboratori scolastici inizieranno nei prossimi giorni.</p>
Impatto	<p>Gli utenti che hanno partecipato ai laboratori al Multiplo sono stati tutti entusiasti delle attività, infatti hanno partecipato anche agli eventi successivi e stanno pensando di fondare un gruppo di giovaniche si occupi della loro formazione.</p> <p>produttori.</p>
Sfide	<p>Una volta che i laboratori sono stati realizzati, la sfida più grande sarà quella di garantire che la loro apertura a causa di vincoli finanziari</p>
L'innovazione	<p>Gli elementi innovativi sono legati ai nuovi metodi di insegnamento applicati.</p> <p>all'interno dei laboratori STEAM che l'operatore segue</p>
Sostenibilità	<p>La sostenibilità è una delle difficoltà di questo progetto.</p>
Trasferibilità e/oupscaling	<p>Gran parte dei laboratori sono stati realizzati grazie a sponsorizzazioni o partnership con soggetti esterni; per poter trasferire progetti simili in altre sedi, sarà necessario essere in grado di implementarli con collaborazioni, altrimenti i progetti non sono sostenibili.</p>
Lingua	<p>Italiano</p>
Organizzazione leader	<p>Comune di Cavriago</p>
Dettagli di contatto	<p>p.zza Don Dossetti 1 Cavriago (RE)</p>
Link/ Sito web	<p>www.comune.cavriago.re.it</p>

Buona pratica n.4: **SOS digitale. Comune di Cavriago**

Titolo	SOS digitale
Data di lancio/pubblicazione	Dicembre 2022
Stato	In corso
Tipo di risorsa/attività/azioni	Servizio giornaliero
Pubblico di riferimento	I cittadini con un divario digitale e la necessità di utilizzare gli strumenti informatici
Posizione/copertura geografica	Per i cittadini di Cavriago e dintorni
Scopo	Attivare un progetto di inclusione digitale nelle biblioteche, per supportare i cittadini che non sono autonomi nell'utilizzo di Internet ad accedere ai servizi e alle attività sul web, dalla compilazione di un modulo online, alla ricerca di informazioni, all'invio di e-mail a persone lontane, ecc.
Descrizione	L'operatore dedicato al servizio civile digitale è disponibile presso il Multiplo nei consueti orari di apertura. I cittadini e gli utenti si rivolgono all'operatore, in modo informale e senza appuntamento, per avere un aiuto nell'utilizzo degli strumenti informatici per l'accesso alla pubblica amministrazione, per la gestione dell'identità digitale, della posta elettronica e delle operazioni social, ma anche per imparare a utilizzare meglio dispositivi come smartphone e tablet; questo servizio è stato denominato SOS Digital. L'operatore del servizio civile digitale fornisce inoltre supporto agli operatori Multiplo durante i laboratori digitali realizzati all'interno degli atelier, attività legate al coding, alla robotica e alla stampa 3D
Successo / efficacia	Il servizio ha avuto un immediato successo, con 25 richieste di assistenza nel primo mese di apertura.
Impatto	Gli utenti sono molto più a loro agio nell'utilizzo degli strumenti informatici se sanno di poter contare sul supporto del servizio civile digitale. Il servizio ha avuto un grande impatto anche sull'operatore stesso, che sta acquisendo notevoli capacità relazionali e ampliando lo spettro delle sue competenze digitali.
Sfide	A volte le richieste di assistenza creano tempi di attesa; inoltre, la presenza dell'operatore non è garantita per il 100 per cento del tempo.
L'innovazione	Gli elementi innovativi sono legati ai nuovi metodi di insegnamento applicati all'interno dei laboratori STEAM che l'operatore segue
Sostenibilità	Il progetto Servizio Civile Digitale ha una scadenza annuale, si prevede di sarà ripetuto anche l'anno prossimo
Trasferibilità e/o upscaling	Il progetto Servizio Civile Digitale può essere replicato in qualsiasi altra biblioteca.
Lingua	Italiano
Organizzazione leader	Multiplo - Centro Cultura Cavriago
Dettagli di contatto	Via Repubblica 23 - Cavriago (RE) Italia +390522373466 www.comune.cavriago.re.it/multiplo
Link/ Sito web	www.comune.cavriago.re.it/multiplo

Best Practice n.5: *Fake News e attività digitali - Europe Challenge*. Comune di Caviago

Titolo	Fake News e attività digitali - Europe Challenge
Data di lancio/pubblicazione	<i>Lanciato nel settembre 2022</i>
Stato	<i>In corso</i>
Tipo di risorsa/attività/azione	<i>Attività: attività di gioco, workshop e laboratori, incontri e presentazione di un libro, condotti utilizzando un linguaggio accattivante e strumenti digitali, coinvolgendo gli utenti in modo attivo e non solo attraverso noiose lezioni. Risorse: Attrezzature informatiche (computer portatili, tablet)</i>
Pubblico di riferimento	<i>Bambini (10-11 anni), adolescenti (12-16 anni), adulti. Il nostro progetto è rivolto a tutti, ma coinvolgeremo soprattutto i giovani (che usano di più la tecnologia, ma hanno meno competenze) grazie alla mediazione delle scuole e delle associazioni del territorio, e attraverso i nostri canali social.</i>
Posizione/copertura geografica	<i>Stiamo sviluppando questo progetto a Caviago, ma abbiamo creato un "prototipo" di progetto comune con altre biblioteche europee. Infatti questo progetto riguarda un tema di interesse generale per tutte le istituzioni culturali in Italia e in Europa, in particolare per quelle che hanno una situazione digitale più diffusa e che vogliono creare momenti di incontro e dialogo tra persone, che hanno vissuto una rarefazione della socialità. relazioni.</i>
Scopo	<i>Coinvolgere persone di tutte le età e competenze in attività di gioco per sensibilizzare le persone alla disinformazione digitale e colmare il divario digitale. tra cittadini.</i>
Descrizione	<i>La sfida più grande che Caviago, una piccola città del nord Italia, deve affrontare è l'integrazione dei molti immigrati che sono arrivati nella zona per trovare lavoro. La biblioteca del paese, Multiplo, ha già aiutato i residenti locali a incontrarsi, socializzare e lavorare insieme, ma vuole anche affrontare un nuovo e importante problema: la sfida alle fake news e alla disinformazione. Vogliamo coinvolgere persone di ogni età e abilità in attività di gioco per aiutare i residenti a diventare più consapevoli delle fake news e per contribuire a colmare il divario digitale tra i membri della comunità locale. Composto da residenti locali rappresentati dalla Cooperativa Accento e dai colleghi di Multiplo, il team ha pianificato le attività, acquistato attrezzature informatiche per un laboratorio digitale e creato connessioni con le istituzioni partner. strumenti digitali coinvolgenti per catturare l'immaginazione delle persone. Crediamo che tutte le biblioteche d'Europa abbiano il compito fondamentale di creare momenti di incontro tra persone che hanno vissuto una rottura delle relazioni sociali, soprattutto tra i giovani. La nostra soluzione è un progetto continuo, che richiede la partecipazione delle persone per evolversi. Grazie a workshop e all'ascolto delle esigenze e degli atteggiamenti degli utenti, stiamo sviluppando una gamma di attività in continua</i>

	<p><i>evoluzione, adatte sia agli anziani che ai giovani. Ci stiamo concentrando in particolare sulla collaborazione con le scuole e le associazioni locali e sui canali dei social media per raggiungere i giovani.</i></p> <p><i>Costruire una comunità di persone interessate all'argomento ci permetterà di sviluppare, attraverso un processo democratico, soluzioni ai problemi più vicini alle persone.</i></p>
Successo / efficacia	<p><i>Finora non abbiamo ancora svolto alcuna attività perché abbiamo appena terminato la fase di pianificazione e siamo ora nella fase di avvio del progetto e di comunicazione delle iniziative ai potenziali utenti. Ci aspettiamo di raggiungere le seguenti persone:</i></p> <p><i>Target Bambini - scuola primaria (10-11 anni): circa 100</i></p> <p><i>Target Adolescenti - utenti liberi (12-16 anni): circa 50</i></p> <p><i>Target Adulti - utenti liberi: circa 180</i></p>
Impatto	<p><i>Finora abbiamo coinvolto scuole pubbliche, scuole di formazione e associazioni locali per raggiungere i loro studenti e invitarli a partecipare ai nostri laboratori. Abbiamo anche coinvolto alcuni cittadini volontari che collaboreranno con noi nella realizzazione delle attività.</i></p> <p><i>La nostra soluzione è un progetto in corso, che richiede la partecipazione delle persone per evolversi. Ascoltando, durante i workshop, le esigenze e le attitudini dei nostri utenti, saremo in grado di orientare gli obiettivi e i metodi di svolgimento delle nostre attività. La costruzione di una comunità di persone interessate all'argomento ci permetterà di sviluppare, attraverso un processo democratico, soluzioni ai problemi più vicini alle persone. Il nostro progetto è rivolto a tutti, ma coinvolgeremo in particolare i giovani (che usano di più la tecnologia, ma hanno meno competenze) grazie alla mediazione delle associazioni locali.</i></p> <p><i>scuole e associazioni e attraverso i nostri canali di social media.</i></p>
Sfide	<p><i>Non abbiamo ancora raggiunto la fase di test.</i></p> <p><i>Per quanto riguarda la progettazione, la sfida che abbiamo dovuto affrontare è stata la fase preliminare di documentazione e formazione, necessaria per acquisire competenze su questo nuovo argomento.</i></p> <p><i>È stato facile coinvolgere le scuole con cui abbiamo un rapporto consolidato, mentre sarà più difficile coinvolgere gli adolescenti che non frequentano abitualmente i nostri spazi. Un'altra difficoltà sarà quella di creare attività intergenerazionali: è un problema che affronteremo dopo la fase di sperimentazione.</i></p>
L'innovazione	<p><i>Facilitare la transizione digitale, fornire l'accesso alle nuove tecnologie dell'informazione (prestito di personal computer, atelier digitali), offrire formazione e strumenti cognitivi per distinguere l'attendibilità delle fonti ed essere in grado di</i></p> <p><i>distinguere le fake news sul web (corsi e coaching personalizzati), accesso all'amministrazione digitale, cittadinanza digitale attiva.</i></p>

Sostenibilità	<p>Abbiamo ottenuto un finanziamento di 20.000 € dall'ECF's Europe Challenge e dalla Regione Emilia Romagna per l'acquisto di attrezzature informatiche e la realizzazione dei laboratori del progetto.</p> <p>Il nostro progetto è stato pensato per essere sostenibile nel tempo: infatti, l'allestimento del laboratorio digitale permetterà di realizzare in futuro diverse attività digitali durante gli orari di apertura della biblioteca. Per continuare le attività specifiche sulle fake news avviate con questo progetto, saranno necessari ulteriori fondi per finanziare le ore di lavoro degli operatori dedicati al progetto. Inoltre, la creazione di una comunità di persone interessate all'argomento, che potranno contribuire alla realizzazione e alla divulgazione delle fake news. diffondere le attività sarà essenziale.</p>
Trasferibilità e/o upscaling	<p>Questo progetto riguarda un tema di interesse generale per tutte le istituzioni culturali in Italia e in Europa, in particolare per quelle che hanno una situazione digitale più diffusa. Infatti, il tema dell'uso consapevole degli strumenti digitali e dell'informazione è molto attuale, soprattutto alla luce degli effetti della recente pandemia, che ha portato a un processo di digitalizzazione forzata dei servizi in tempi molto brevi, ma non ha permesso un parallelo sviluppo delle competenze necessarie per utilizzare queste risorse. Riteniamo inoltre che tutte le biblioteche del mondo, in questo momento storico, abbiano il compito fondamentale di creare momenti di incontro e di dialogo tra le persone, che hanno vissuto una rarefazione della socialità. relazioni.</p>
Lingua	Italiano, inglese
Organizzazione leader	Biblioteca Multiplo (Comune di Cavriago) e Cooperativa Accento
Dettagli di contatto	<p>Biblioteca Multiplo (Comune di Cavriago) via Repubblica, 23 - 42025 Cavriago (RE) tel. 0522373466 mail multiplo@comune.cavriago.re.it WhatsApp: 3342156870</p>
Link/ Sito web	<p>https://theuropechallenge.eu/challenge-teams/ https://www.comune.cavriago.re.it/multiplo/</p>

Buona pratica n.6: *IDA - Inclusive Digital Academy*. Cooperativa sociale Kara Bobowski

Titolo	IDA - Accademia digitale inclusiva
Data di lancio/pubblicazione	<i>Il progetto si è concluso nell'agosto del 2022 (lancio dei risultati)</i>
Stato	<i>Il progetto è stato chiuso - I risultati sono stati lanciati</i>
Tipo di risorse/attività/azioni s	<i>APP e piattaforma e-learning</i>
Pubblico di riferimento	<i>Persone con disabilità intellettiva (PWID) ed educatori</i>
Posizione/geografia	<i>A livello europeo (programma Erasmus+, 10 Paesi coinvolti)</i>
copertura	
Scopo	<i>Facilitare l'uso degli strumenti digitali per le persone con disabilità intellettiva. (PWID)</i>

Descrizione	<i>Progetto triennale Erasmus+, realizzato da 11 partner di 10 Paesi, insieme alle PWID, attraverso attività e fase di test dei risultati: APP e piattaforma di eLearning che facilitano l'uso degli strumenti digitali esistenti (Google Maps, Email, Smartphone, Zoom, Facebook) e la creazione di nuovi strumenti di supporto per il corretto uso dell'Organizzatore, del Budget e della Sicurezza. Online.</i>
Successo / efficacia	<i>APP disponibile gratuitamente su PlayStore e AppleStore, accessibile a tutti. Le 10 organizzazioni partner lavorano con persone con disabilità e utilizzano quotidianamente questo strumento nei loro servizi. La strategia di diffusione è ancora attiva presso tutti i partner.</i>
Impatto	<i>Gli utenti delle organizzazioni (e tutti i PWID) sono ora più in grado di utilizzare gli strumenti digitali, in modo più sicuro. In particolare, grazie alla cooperativa sociale Kara Bobowski (partner italiano del progetto), gli utenti sono più in grado di utilizzare gli strumenti digitali, gli educatori sono stati formati all'uso quotidiano dell'APP e KB partecipa a un progetto locale per formare educatori di altre cooperative a utilizzare gli strumenti digitali nel lavoro quotidiano con le PWID.</i>
Sfide	<i>La maggior parte delle sfide è stata rappresentata da problemi tecnici e dalla necessità di mettere insieme competenze e disponibilità tra professionisti della disabilità e tecnici dell'IT.</i>
L'innovazione	<i>L'innovazione di questo progetto è stata quella di coinvolgere direttamente le PWID nella produzione di un risultato che funzionasse per loro e nella creazione di nuovi strumenti. supporto all'organizzatore e alla gestione del budget.</i>
Sostenibilità	<i>L'APP è di libero accesso in PlayStore e AppleStore e la piattaforma di eLearning, sono entrambe coperte dal progetto, dal partner coordinatore (Les Papillons Blancs de Lille) e da una rete europea. Caravan2000" che riunisce tutti i partner dell'UE in questoprogetto. Questa rete manterrà il libero accesso all'APP.</i>
Trasferibilità e/o upscaling	<i>Questi risultati possono essere utilizzati da tutti in modo semplice. Potrà essere migliorato in futuro aggiornando i contenuti, aggiungendo altre applicazioni esistenti e strumenti, ad esempio.</i>
Lingua	<i>10 lingue: inglese, francese, italiano, tedesco, olandese, polacco, lituano, turco, bulgaro, greco, svedese</i>
Organizzazione leader	<i>Il progetto è stato coordinato da "Les Papillons Blancs de Lille" (Francia). In Italia, il partner era la Cooperativa sociale Kara Bobowski.</i>
Dettagli di contatto	<i>Per saperne di più sul progetto, contattate la responsabile del progetto presso la Cooperativa sociale Kara Bobowski: Susana Alves progettazione@karabobowski.org</i>
Link/ Sito web	<i>https://idaprojectapp.com/en/index.html Sito web del progetto: https://sites.google.com/view/inclusivedigitalacademy</i>

Best Practice n.7: il progetto DARE - Digital Environment for collaborative Alliances to Regenerate urban Ecosystems in middle-sized cities, ha organizzato una formazione per diventare "Process Digital Facilitator". Comune di Ravenna

Titolo	<i>Il progetto DARE - Digital Environment for collaborative Alliances to Regenerate urban Ecosystems in middle-sized cities, ha organizzato una formazione per diventare "Process Digital Facilitator".</i>
Data di lancio/pubblicazione	<i>01/12/2019 - 31/12/2022</i>
Stato	<i>COMPLETATO</i>
Tipo di risorsa/attività/azione	<i>Strumento per l'Identikit Digitale, OPEN BADGES, Toolbox per l'abilitazione del DFT, Strumenti per la democrazia elettronica</i>
Pubblico di riferimento	<i>Nell'ambito delle attività di DARE, il team era composto da persone provenienti dalle organizzazioni partner del progetto, insieme ad altri professionisti da organizzazioni del territorio.</i>
Posizione/geografia copertura	<i>Ravenna - DISTRETTO DARSENA</i>
Scopo	<p><i>Il Facilitatore Digitale agisce come figura ponte e di mediazione culturale nei processi di rigenerazione urbana, facilitando la realizzazione dei progetti che la caratterizzano, attraverso un uso sicuro, critico e consapevole degli strumenti digitali. In particolare, il facilitatore digitale promuove la crescita della cultura digitale attraverso azioni formative rivolte a cittadini, istituzioni, imprese e professionisti sull'uso delle ICT (Information and Communication Technologies), ponendosi come mediatore tra l'utente e il mondo digitale.</i></p> <p><i>Il ruolo si ottiene completando 10 moduli e altrettante competenze, suddivise in 3 aree tematiche: facilitazione, dati, strumenti.</i></p>
Descrizione	<p><i>Il team è composto da persone provenienti da settori diversi a cui fanno capo i partner del progetto. Si trovano quindi di fronte alla doppia difficoltà di lavorare insieme a colleghi sconosciuti e di trovare insieme a loro un modo di lavorare condiviso, non necessariamente identificabile con quello in uso nella propria istituzione.</i></p> <p><i>Quindi, una prima parte del lavoro è stata quella di condividere il linguaggio e lo stile di lavoro, grazie anche all'utilizzo di strumenti digitali, che hanno permesso di lavorare in modo collaborativo e per obiettivi. Una prima parte del lavoro è stata quella di condividere il linguaggio e lo stile di lavoro, grazie anche all'utilizzo di strumenti digitali (piattaforma moodle, canva, piattaforma bipart, trello, ...) che hanno permesso di lavorare in modo collaborativo e per obiettivi.</i></p> <p><i>Questo approccio è stato realizzato in più fasi: nella fase 1, il team ha svolto un training di gruppo per iniziare a conoscersi; nella fase 2, ha lavorato in sottogruppi di 4-5 persone e ha iniziato a perfezionare le modalità collaborative, di solito anch'esse diverse per ogni sottogruppo. In questa fase è stato importante prevedere momenti di discussione collettiva tra tutti i sottogruppi; nella fase 3 i gruppi di lavoro si sono ricompattati e si è sviluppata un'organizzazione più strutturata del lavoro di gruppo, poiché le persone interagivano con i loro pari e con altri utenti non necessariamente coinvolti nel progetto, per cui era</i></p>

	<p><i>assolutamente necessario lavorare in modo coordinato. La messa in pratica di questo approccio ha richiesto naturalmente il supporto e il coinvolgimento di ogni istituzione partner del progetto, per questo motivo, i facilitatori sono diventati un ulteriore perno per una comunicazione condivisa l'apprendimento tra tutti i diversi partner e stakeholder coinvolti; nella fase 4, il team, ormai radicato e organizzato con ruoli e compiti, ha mantenuto un rapporto continuo e coinvolgente con i diversi gruppi di cittadini: aggiornandoli sulle attività e sugli eventi attuali e futuri, stimolando la partecipazione e il coinvolgimento di altri cittadini, aiutando a comprendere e a sostenere progetti in corso.</i></p>
Successo / efficacia	<p><i>Come parte dell'esperienza DARE, il team era composto da persone provenienti dalle organizzazioni partner del progetto, insieme ad altri professionisti di organizzazioni del territorio.</i></p> <p><i>Quando si implementa un processo di rigenerazione e innovazione in un'area, è essenziale creare un team di facilitatori digitali (di processi innovativi) all'interno delle diverse organizzazioni territoriali coinvolte nel processo. Pertanto, è necessario selezionare persone motivate a svolgere un ruolo importante non solo nel collegamento tra i diversi gruppi coinvolti, ma anche nella crescita delle organizzazioni stesse in termini di competenze digitali e nella diffusione di una cultura digitale collaborativa. Le persone possiedono già un minimo di background digitale e sono pronte ad arricchirlo in base a quanto segue al ruolo da svolgere.</i></p>
Impatto	IMPATTO LOCALE
Sfide	<p><i>Per riconoscere formalmente il percorso formativo e rendere riconoscibile la figura del facilitatore digitale, vengono rilasciati dei badge di competenza a seguito del superamento di ogni modulo formativo attraverso la piattaforma Bestr, sviluppata dal Cineca. Gli open digital badge sono "tessere elettroniche sotto forma di immagine, condivisibili, che contengono una serie di metadati legati all'ente di formazione, al corso seguito e soprattutto alle conoscenze e competenze acquisite. Il loro compito è quello di certificare le competenze attraverso una serie di evidenze (output) riconosciute da uno standard condiviso". Si tratta quindi di un sistema di valorizzazione e certificazione delle competenze, diffuso in tutto il mondo dal 2011 sulla piattaforma della Mozilla Foundation, che sfrutta le tecnologie digitali per supportare l'apprendimento permanente.</i></p>
L'innovazione	<p><i>Le competenze acquisite e riconosciute, anche al di fuori dei percorsi che rilasciano titoli legalmente riconosciuti, sono trasportabili e riconoscibili ovunque, in quanto i badge sono rilasciati con standard condivisi a livello internazionale. "Il life-long e life-wide learner è al centro di Bestr: all'università o al lavoro, con un corso o da autodidatta, a scuola o come hobby.</i></p> <p><i>Il discente acquisisce competenze in continuazione e Bestr le valorizza e le certifica, indipendentemente dal contesto di apprendimento".</i></p>
Sostenibilità	
Trasferibilità e/o upscaling	IL CORSO PUÒ ESSERE RIPETUTO
Lingua	Italiano - INGLESE

Organizzazione leader	<i>PROGETTO DARE</i>
Dettagli di contatto	"Osa" <dare@comune.ravenna.it>
Link/ Sito web	https://www.darsenaravenna.it/home-tematica-collabora/formazione/percorso-facilitatore-digitale

Le migliori pratiche dalla Svezia

Buona pratica n.8: *Piano d'azione sulla tecnica del benessere, Comune di Vänersborg*

Titolo		Piano d'azione del Comune di Vänersborg sulle tecniche di welfare
Data di lancio/pubblicazione	<i>Inizio 2019 - in corso</i>	
Stato	<i>Implementato e in corso</i>	
Tipo di risorsa/attività/intervento	<i>Sviluppo di capacità, indagini sugli utenti, mappatura dei bisogni, pacchetti di formazione, dispositivi mobili, armadietti digitali per le medicine e robot per i farmaci, animali domestici digitali, acquisti digitali di cibo, ecc.</i>	
Pubblico di riferimento	<i>Anziani, gruppi di disabili, disabili intellettivi (PWID), personale del settore dell'assistenza e parenti degli utenti.</i>	
Localizzazione/copertura geografica	<i>Locale nel Comune di Vänersborg e cooperazione con partner esterni nel distretto di Fyrbodal.</i>	
Scopo	<i>Aumentare l'indipendenza degli utenti e migliorare la loro qualità di vita. Facilitare l'uso di strumenti digitali per le persone all'interno dei servizi di welfare comunale. Rafforzare le capacità del personale dei servizi e le loro possibilità di utilizzare e formare gli utenti sui vari strumenti.</i>	
Descrizione	<i>Questo lavoro è stato avviato nel 2019 per fornire linee guida ai vari settori del Dipartimento di assistenza sociale. Una decisione centrale della direzione del dipartimento ha dato il via al lavoro in continuo sviluppo. Parallelamente all'implementazione di diverse tecniche e strumenti, è proseguita la formazione del personale. Sono stati rilasciati "certificati di cognizione" per il personale che ha partecipato a programmi di formazione sulla psicologia dello sviluppo con orientamento su come sostenere l'indipendenza degli utenti. Le linee guida vengono riviste annualmente.</i>	
Successo / efficacia	<i>Trattandosi di un lavoro di sviluppo integrato in corso, tutte le attività sono operative e funzionanti. 2022 Vänersborg organizzerà una fiera per presentare le attività in corso agli utenti, ai comuni limitrofi e alle parti interessate.</i>	
Impatto	<i>L'impatto è su tutti i gruppi target dei servizi di assistenza sociale. I vari utenti sono supportati da due dipendenti a tempo pieno che implementano gli strumenti tra il personale e gli utenti. Aumenta anche la quantità di personale formato sia sui diversi strumenti che sulle materie teoriche. Un sondaggio tra gli utenti, condotto attraverso la SALAR (Associazione svedese degli enti locali e delle regioni), viene completato regolarmente.</i>	
Sfide	<i>Ovviamente, diverse, a partire dalla possibilità di rendere gli strumenti più facili da usare e accessibili, ma anche alcune questioni legali riguardanti l'integrità degli utenti.</i>	

L'innovazione	<p><i>Alcuni degli strumenti in uso potrebbero essere considerati innovativi, ma anche il collegamento dei pacchetti didattici teorici parallelamente all'implementazione della nuova tecnologia viene spesso supervisionato.</i></p> <p><i>Alcune applicazioni sono note a livello generale e altre sono prodotte localmente. Su App Store "Timstock" è utilizzata per visualizzare quanto tempo rimane per un'attività. Un'altra app è "Matglad" (FoodHappy) che semplifica la pianificazione, la spesa, la preparazione e la cottura dei pasti.</i></p>
Sostenibilità	<p><i>Poiché si tratta di un piano d'azione integrato all'interno del dipartimento, tutte le attività sono completamente finanziate e la capacità del personale facilita l'ulteriore sviluppo.</i></p>
Trasferibilità e/o scalabilità	<p><i>Il piano di lavoro e le linee guida sono trasferibili e possono essere oggetto di benchmark, anche i diversi strumenti possono essere adottati da altre organizzazioni, così come le idee dei "certificati di cognizione" e la formazione che ne è alla base.</i></p>
Lingua	<p><i>Principalmente in svedese, ma in molte aree è possibile tradurre o adattare alla lingua svedese.</i> <i>lingua dell'utente/stakeholder</i></p>
Organizzazione leader	<p><i>Dipartimento di assistenza sociale del Comune di Vänersborg</i></p>
Dettagli di contatto	<p><i>Per ottenere informazioni specifiche sul dipartimento, contattare il responsabile dello sviluppo Anders Fridén anders.friden@vanersborg.se.</i></p>
Link/ Sito web	<p><i>https://www.vanersborg.se/omsorg--hjalp</i> <i>https://apps.apple.com/se/app/matglad/id940498325</i> <i>https://apps.apple.com/se/app/timstock/id488519712</i></p>

Le migliori pratiche di Cipro

Best Practice n.9: e-gnosis: "Competenze digitali per persone di 55 anni e oltre" di Cipro Centro di produttività

e-gnosis: "Competenze digitali per persone di 55 anni e oltre" di Centro di produttività di Cipro	
Titolo	
Data di lancio/pubblicazione	2021
Stato	Pratica continua
Tipo di risorsa/attività/azioni	Programmi gratuiti di sviluppo delle capacità
Pubblico di riferimento	Persone di 55 anni e oltre
Posizione/copertura geografica	Cipro
Scopo	<p>Lo scopo di questa pratica è quello di offrire alle persone di 55 anni e più l'opportunità di apprendere e sviluppare le conoscenze di base.</p> <p>competenze digitali o migliorare le conoscenze e le competenze esistenti.</p>
Descrizione	<p>I programmi gratuiti di sviluppo delle capacità sono offerti dal Centro di produttività di Cipro nell'ambito del Piano di recupero e resilienza, finanziato dall'Unione Europea. Il Centro per la Produttività di Cipro offre diversi corsi di 30 ore che si svolgono nell'arco di circa un mese attraverso 10 lezioni organizzate di persona della durata di 3 ore ciascuna. Questi corsi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze di base nell'uso dei cellulari intelligenti - un programma di formazione di 30 ore, incentrato sull'uso di smartphone e tablet operanti in ambiente Android e sull'informazione dei partecipanti su applicazioni specifiche utili. • Competenze digitali per una salute e un benessere migliori - un programma di formazione di 27 ore, incentrato sull'informazione dei partecipanti sulle applicazioni specializzate e sulle fonti affidabili di informazione sui temi della salute e del benessere, nonché sull'apprendimento del funzionamento e dell'utilizzo del portale web GHS) • Competenze informatiche di base - un programma di formazione di 30 ore incentrato sull'uso del computer in ambiente Windows, con particolare attenzione all'uso di Internet e delle sue applicazioni di base. • eGovernment e transazioni online sicure - un programma di formazione di 30 ore, incentrato

	<p>sull'informazione dei partecipanti sugli importanti aspetti dell'e-Government.</p> <p>sistemi (ad esempio Gov.cy, GESY, Grants, Benefits, Claims Progress, Social Security, Pension, and Tax), Electronic Banking, Online sicuro)</p> <p>Per la maggior parte delle lezioni, si consiglia ai partecipanti di portare con sé smartphone o tablet, in modo da utilizzare un apprendimento pratico e pratico, piuttosto che concentrarsi sulla teoria. Inoltre, i partecipanti devono avere un'affluenza alle lezioni pari o superiore al 75% per poter ricevere la certificazione di presenza.</p>
Successo / efficacia	<p>La pratica è stata avviata nel 2021 e i programmi di sviluppo delle capacità sono stati lanciati nel marzo 2022. La pratica è in corso e si concluderà nel 2025. L'obiettivo da raggiungere in questo periodo è di 2800 persone che partecipano ai programmi gratuiti di sviluppo delle capacità. Finora, in un anno circa, sono già stati raggiunti 700 partecipanti. Pertanto, c'è molta soddisfazione per il fatto che il</p> <p>La pratica è finora riuscita.</p>
Impatto	<p>Il feedback delle persone che partecipano a questi programmi è di generale gratitudine per l'opportunità di apprendimento. I partecipanti hanno condiviso che si sentono felici e soddisfatti dei corsi, dell'acquisizione di queste conoscenze e di queste competenze e che non sentono più che c'è un problema. che li spinge ad astenersi da certe cose.</p>
Sfide	<p>La sfida che ci si aspettava era che sarebbe stato difficile raggiungere lo specifico gruppo target e fare in modo che si interessassero alla pratica e si impegnassero come partecipanti attivi ai programmi. Tuttavia, le persone coinvolte nell'implementazione della pratica hanno espresso una piacevole sorpresa, nel senso che, nonostante le loro aspettative, c'è una risposta positiva ai programmi da parte del gruppo target, soprattutto da parte di persone che si trovano in una situazione di disagio.</p> <p>pensionamento oltre i 65 anni di età.</p>
L'innovazione	<p>Questa pratica è una delle pochissime pratiche a Cipro - se non l'unica al momento - che offre lezioni di persona al gruppo target specifico sulle competenze digitali nei settori sopra citati. aree tematiche.</p>
Sostenibilità	<p>Nessuna informazione disponibile</p>
Trasferibilità e/o upscaling	<p>La pratica, come già detto, è attuata nell'ambito del Piano di recupero e resilienza e si concluderà entro il 2025. Tuttavia, se continuerà a esserci interesse e risposta positiva da parte delle persone a partecipare ai programmi, questa pratica potrebbe essere trasferita e implementata, questa volta al di fuori del quadro del Piano di Recupero e Resilienza, se naturalmente ci sono altri supporti.</p> <p>meccanismi necessari4 per realizzarlo.</p>

Lingua	<i>Greco</i>
Organizzazione leader	<i>Centro di produttività di Cipro</i>
Dettagli di contatto	<i>Sito web: https://www.e-gnosis.gov.cy/training/ Email: info@kepa.mlsi.gov.cy</i>
Link/ Sito web	<i>https://www.e-gnosis.gov.cy/training/eskills55/</i>

Buona pratica n.10: Progetto e-Protect

Progetto e-Protect	
Titolo	
Data di lancio/pubblicazione	<i>Novembre 2019</i>
Stato	<i>Finalizzato (disponibile online)</i>
Tipo di risorsa/attività/azioni	<i>Spazio e-learning e risorse didattiche digitali</i>
Pubblico di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Formatori/educatori nell'educazione degli adulti</i> ● <i>Anziani</i> <i>Pubblico in generale</i>
Posizione/copertura geografica	<i>Non specifico per paese</i>
Scopo	<p><i>Lo spazio e-learning "e-Protect" è uno sportello unico che fornisce accesso immediato alle risorse di apprendimento digitali. Gli obiettivi sono:</i></p> <p><i>1) rispondere alle esigenze di tutela dei consumatori e dei dati personali delle persone anziane durante l'utilizzo di Internet attraverso la loro familiarizzazione con gli strumenti TIC, fornendo loro strumenti su misura. opportunità di formazione; 2) migliorare lo sviluppo delle capacità e la professionalizzazione degli educatori per adulti nella formazione degli anziani per la protezione dei consumatori e dei dati durante le attività online; 3) migliorare la qualità complessiva dell'educazione degli adulti e in particolare degli anziani, sulla base della ricerca educativa, cognitiva e tecnologica; 4) rafforzare le pratiche educative e ridurre le disuguaglianze nell'accesso ai servizi educativi. per gli anziani.</i></p>

<p>Descrizione</p>	<p><i>Lo spazio di e-learning "e-Protect" è stato sviluppato nell'ambito del progetto "e-Protect", cofinanziato dal programma Erasmus+ e finalizzato al raggiungimento degli obiettivi sopra citati. All'interno dello spazio e-learning, l'utente può trovare la scala di competenze e- Protect, un kit di strumenti per la formazione dei formatori, un forum per scambiare idee o porre domande, nonché altre risorse aggiuntive, materiale utile prodotto durante il progetto, come i rapporti. La scala di competenze e-Protect per i consumatori e i dati</i></p> <p><i>Le competenze di protezione per gli anziani sono uno strumento utile sia per gli anziani che per gli anziani.</i></p>
	<p><i>Il questionario, che fornisce una visione chiara delle competenze necessarie e delle esigenze di formazione per la sicurezza in Internet, può essere utilizzato come un modo pratico per misurare l'efficacia degli anziani su queste competenze. Può essere utilizzato come un modo conveniente per misurare l'efficacia degli anziani su queste competenze. I corsi offerti online e disponibili gratuitamente per tutti gli utenti che si registrano sullo spazio e-learning sono i seguenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Comportamento e protezione dei consumatori</i> ● <i>Pagamenti e transazioni online</i> ● <i>Protezione dei dati e privacy</i> <p><i>Il kit di strumenti per la formazione dei formatori di e-Protect mira a sostenere lo sviluppo delle capacità dei formatori di adulti nell'attuazione dell'innovativo programma di formazione per gli anziani. In generale, fornisce conoscenze e comprensione dei curricula, istruzioni su come preparare il programma di formazione, materiali didattici, suggerimenti e consigli sull'eventuale relazione del formatore adulto con i partecipanti anziani.</i></p>
<p>Successo / efficacia</p>	<p>Per quanto riguarda l'efficacia e/o il successo del progetto, si può osservare quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una volta ultimato, il progetto è stato valutato dall'autorità competente e ha ricevuto punteggi eccellenti. - Il progetto è stato in grado di concentrarsi e lavorare su temi molto specifici dopo aver identificato una lacuna per quanto riguarda la capacità e gli strumenti e i metodi appropriati per insegnare/formare nelle competenze specifiche. C'era una forte esigenza e il progetto l'ha affrontata in modo specifico. <p>Complessivamente, è difficile misurare il successo della pratica, almeno quantitativamente. È più facile misurarlo qualitativamente.</p>

<p>Impatto</p>	<p>Le informazioni sull'impatto del progetto sono disponibili nei rispettivi Rapporti d'impatto sulla piattaforma dello studio al link sottostante: https://elearning.eprotect-project.eu/resources/ Una menzione d'onore va alla lezione di fotografia con l'uso di dispositivi intelligenti organizzata nell'ambito della pratica presso una casa di riposo per anziani, con l'obiettivo di evidenziare gli effetti positivi della fotografia (memoria, creatività). I partecipanti sono stati molto aperti e ricettivi a questa interazione.</p>
<p>Sfide</p>	<p>Molte persone anziane non sono aperte all'apprendimento di cose nuove perché hanno un modo di pensare più conservatore. Si trovavano nella loro zona di comfort e quindi è difficile inserirli in un apprendimento strutturato. Idealmente, hanno bisogno di qualcuno di cui si fidano che stia accanto a loro durante il processo di apprendimento e che personalizzi le lezioni in modo mirato (ad esempio, invece di far parte di un gruppo più grande/in una classe). Deve esserci una buona analisi dei bisogni.</p>
<p>L'innovazione</p>	<p>Una parte importante della pratica è la Scala delle Competenze: si possono valutare le proprie abilità in 3 categorie - ogni categoria ha 1 area di competenze e 4 diversi livelli.</p>
<p>Sostenibilità</p>	<p>La pratica può essere utilizzata dai professionisti dell'educazione degli adulti per organizzare i propri corsi di formazione e le proprie implementazioni, in quanto tutti i Gli strumenti relativi a questa pratica sono disponibili online e facilmente e liberamente accessibile. La sostenibilità della pratica può anche essere assicurata dalle relazioni e dai partenariati che sono stati sviluppati durante il progetto.</p>
<p>Trasferibilità e/o upscaling</p>	<p>Per quanto riguarda la trasferibilità: la pratica è aperta, accessibile, disponibile in 4 lingue, il materiale è destinato agli educatori per adulti che possono utilizzarlo liberamente per la propria formazione e agire come moltiplicatori (può avere un effetto moltiplicatore). Per quanto riguarda l'upscaling: il riconoscimento e la convalida dei risultati dell'apprendimento dopo la formazione e la valutazione dei risultati dell'apprendimento. competenze utilizzando la Scala delle competenze.</p>
<p>Lingua</p>	<p><i>Inglese, greco, francese, tedesco</i></p>
<p>Organizzazione leader</p>	<p><i>CARDET - Centro per l'avanzamento della ricerca e dello sviluppo delle tecnologie didattiche</i></p>

Dettagli di contatto	Sito web: www.cardet.org Email: info@cardet.org
Link/ Sito web	Sito web: https://eprotect-project.eu/ Piattaforma eLearning: https://elearning.eprotect-project.eu/

Buona pratica n.11: Spazio multifunzionale - Accademia digitale dei cittadini

Titolo	Spazio multifunzione - Accademia digitale dei cittadini
Data di lancio/pubblicazione	2020
Stato	<ul style="list-style-type: none"> - In corso (strutture e azioni attuali) - Di prossima pubblicazione (in fase di sviluppo Spazio multifunzionale) In corso (Accademia di rete Cisco)
Tipo di risorsa/attività/azioni	<ul style="list-style-type: none"> - Corsi di istruzione e formazione su argomenti di informatica e nuove tecnologie (in presenza e online) - Eventi e mostre di tecnologia Visite in realtà virtuale (musei)
Pubblico di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> - Pubblico generale - Gruppi emarginati e vulnerabili (disoccupati di lunga durata, basso reddito, anziani, migranti) Dipendenti della Pubblica Amministrazione
Posizione/copertura geografica	Comune di Strovolos, Nicosia, Cipro
Scopo	<ul style="list-style-type: none"> - Workshop dimostrativi per le tecnologie Smart City - Generare l'ambiente necessario per le collaborazioni relative al Piano d'Azione Nazionale per le Abilità Digitali. Aggiornamento <ul style="list-style-type: none"> - Fornire corsi di formazione e addestramento su argomenti di informatica e nuove tecnologie. - Aggiornamento delle competenze digitali - Azioni E2STEAM (ambiente, imprenditorialità, scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica) - Centro per l'imprenditorialità verde e digitale - Contributo alla trasformazione digitale nazionale Fornire strutture per la scuola aperta del Comune in collaborazione con altri Comuni, sviluppare azioni di

	<p><i>alfabetizzazione digitale per bambini, anziani, migranti, disoccupati e altri gruppi vulnerabili</i></p>
<p>Descrizione</p>	<p><i>Nome del progetto:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Spazio multifunzione Accademia digitale dei cittadini <p><i>Tempi e stato di avanzamento della pratica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progetto in fase di studio - Si prevede l'implementazione entro il 2025 <p><i>L'accademia sarà situata in un attuale edificio comunale nell'area del vecchio municipio. L'edificio sarà ristrutturato e diventerà il primo edificio pubblico a energia zero, grazie a una progettazione energeticamente neutrale, di Cipro. Questa azione fa parte di un piano di restauro olistico dell'area del vecchio comune.</i></p> <p><i>Lo scopo principale dell'accademia è quello di diventare un nuovo standard come centro per l'imprenditoria verde e digitale che possa contribuire alla trasformazione digitale nazionale.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Nell'ambito di questo ambizioso progetto, oltre a programmi tecnologici moderni e innovativi, saranno incluse anche le seguenti attività in corso (CISCO Networking Academy, visite virtuali, corsi educativi e di formazione, eventi tecnologici e mostre).</i> <p><u>Programmi attualmente in corso presso il Comune di Strovolos:</u></p> <p>1) Open School</p> <p><i>Il Programma Scuole Aperte del Comune di Strovolos è un programma finanziato dal Ministero dell'Istruzione e della Cultura, attivo nel Comune dal 2008. Lo scopo del programma è quello di utilizzare le scuole come centri per la cultura, lo sport e la creazione durante i pomeriggi, poiché altrimenti sarebbero rimaste inutilizzate.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Le scuole del Comune di Strovolos sono aperte nel pomeriggio, nei fine settimana e nei giorni festivi per ospitare i programmi di Open School.</i> <p><i>Gli scopi e gli obiettivi principali della scuola aperta sono i seguenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Fornire un'istruzione a basso costo ai cittadini e alle persone particolarmente vulnerabili.</i> - <i>Stimolare i residenti del Comune a partecipare ad attività sociali che migliorino la loro qualità di vita.</i> - <i>Crescita delle capacità culturali e atletiche della nostra</i>

	<p>società</p> <ul style="list-style-type: none"> - Possibilità per organizzazioni, club e persone di svolgere attività culturali, artistiche e sportive per promuovere il proprio lavoro al pubblico. - Rafforzare il rapporto tra i residenti del Comune <p>Programmi della Strovolos Open School relativi all'istruzione digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computer (ECDL) L'obiettivo del programma è far sì che bambini e adulti imparino e acquisiscano competenze informatiche utili e diplomi riconosciuti a livello mondiale. - Robotica (LEGO WEDO, MINDSTORMS-STEM) L'obiettivo del programma è far sì che i bambini sviluppino la loro creatività e la capacità di risolvere i problemi. - STEAM Risolvere problemi del mondo reale, lavorare in gruppo, sviluppare fiducia, pensiero critico, immaginazione e creatività. - I corsi sono strutturati, comprendono livelli (principiante-avanzato) e sono offerti settimanalmente da ottobre a giugno. <p>2) Centro per anziani</p> <p>Il Centro per anziani di Strovolos è attivo dal 1993 e offre un programma di attività quotidiane per i pensionati di Strovolos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Offre agli anziani l'opportunità di trascorrere il loro tempo in modo piacevole e creativo, partecipando a una serie di attività, di utilizzare le loro capacità, di socializzare e di partecipare attivamente alla società. - Fornire istruzione a basso costo agli anziani <p>Programmi del centro per anziani Strovolos relativi all'educazione digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Computer Programma settimanale che mira a sviluppare le abilità informatiche. <p>3) WiFi gratuito in 6 punti centrali del Comune</p>
<p>Successo / efficacia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Open School (2500 partecipanti) - Comune di Strovolos Programmi attuali della Fondazione Multifunzionale - Centro per anziani - Centri diurni e di attività per bambini (700 bambini)

Impatto	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Il nuovo spazio multifunzione sarà valutato dopo il completamento e quando saranno disponibili dati adeguati da utilizzare per la valutazione degli indicatori chiave di prestazione.</i> <p><i>Pratica attuale: I corsi di tecnologia come informatica e robotica hanno un alto tasso di successo (certificazioni e diplomi acquisiti dai partecipanti).</i></p>
Sfide	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gruppi emarginati Livello di istruzione</i> - <i>Gruppi emarginati Diversità e cultura</i> - <i>Finanziamenti (Fondi strutturali e di investimento europei, fondi governativi)</i> - <i>Tempi di sviluppo e attuazione</i>
L'innovazione	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Le pratiche innovative già citate sono i laboratori tecnologici, il monitoraggio delle città intelligenti e la realtà virtuale.</i> - <i>Il primo edificio pubblico a energia zero grazie a una progettazione energeticamente neutrale a Cipro (ristrutturazione di un edificio comunale attuale)</i> - <i>Parte di un piano di restauro olistico dell'antica area del comune</i>
Sostenibilità	<i>Necessità della pratica per i cittadini, per l'ambiente e per la longevità delle collaborazioni con altri comuni e con la comunità locale. fonti di finanziamento</i>
Trasferibilità e/o upscaling	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pratica trasferibile ad altri comuni</i> <p><i>Capacità di ospitare azioni e iniziative di altri comuni e di altre organizzazioni del settore pubblico e privato.</i></p>
Lingua	<i>Greco / Inglese</i>
Organizzazione leader	<i>Comune di Strovolos</i>
Dettagli di contatto	<p>https://www.strovolos.org.cy/</p> <p><i>100 Strovolos Avenue, Strovolos Nicosia, Cipro</i></p> <p><i>+357-22470470</i></p>
Link/ Sito web	https://www.strovolos.org.cy/

Buona pratica n.12: Progetto Mindgate

Titolo	Progetto Mindgate
Data di lancio/pubblicazione	<i>Novembre 2022</i>
Stato	<i>In corso</i>
Tipo di risorsa/attività/azioni	<i>Applicazione</i>
Pubblico di riferimento	<i>Migranti legali, rifugiati e richiedenti asilo</i>
Posizione/copertura geografica	<i>L'app come meccanismo può funzionare a livello internazionale, ma il contenuto è solo per Cipro.</i>
Scopo	<i>L'applicazione è stata progettata per aiutare gli immigrati legali, i rifugiati e richiedenti asilo residenti a Cipro per migliorare la qualità della loro vita.</i>
Descrizione	<p><i>L'applicazione fornisce assistenza al gruppo target in:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Trovare corsi di lingua a Cipro</i> - <i>Compiti amministrativi come l'apertura di un conto bancario, la compilazione di domande governative, l'emissione di tessere sanitarie, ecc.</i> <p><i>Assistere Rifugiati e Migranti Trovare un lavoro e conoscere il mondo del lavoro. ambiente legale di lavoro a Cipro. I datori di lavoro possono inoltre inserire le opportunità di lavoro disponibili per rifugiati e migranti.</i></p>
Successo / efficacia	<i>779 rifugiati sono registrati sull'app, di cui 424 verificati. Almeno 30 migranti hanno trovato un lavoro grazie a Mindgate</i>
Impatto	<i>Almeno 30 migranti hanno trovato un lavoro grazie a Mindgate</i>
Sfide	<p><i>Per i rifugiati e i migranti è difficile raggiungere il mercato del lavoro I migranti non sanno come creare il proprio CV, come candidarsi Molte offerte di lavoro sono in greco I datori di lavoro hanno paura di assumere immigrati per motivi legali I datori di lavoro sono sommersi da domande di lavoro L'accesso alle informazioni è limitato, le informazioni sono statiche I migranti non conoscono i loro diritti!</i></p>
L'innovazione	<i>Le informazioni utili sono facilmente accessibili tramite un'applicazione gratuita, in formato digitale.</i>

Sostenibilità	<i>Si possono trovare su Internet (ad esempio su Google Play Store) e scaricare gratuitamente.</i>
Trasferibilità e/o upscaling	<i>La pratica può diventare "globale", se si dispone di dati in ingresso del tipo situazione in ogni paese interessato</i>
Lingua	<i>Attualmente in inglese</i>
Organizzazione leader	<i>Centro di eccellenza CYENS</i>
Dettagli di contatto	<i>Indirizzo: Plateia Dimarcheias, Nicosia, Cipro - Tel. +357 22 747575 - Email: info@cyens.org.cy - Sito web: cyens.org.cy/en-gb</i>
Link/ Sito web	<i>https://play.google.com/store/apps/details?id=cy.org.cyens.mintc&hl=en_GB&gl=US&pli=1</i>

Buona pratica n.13: Servizi pubblici abilitati alle TIC del MiiCT per la migrazione - IMMERSE PLATFORM

Titolo	MiiCT Servizi pubblici abilitati alle TIC per la migrazione IMMERGERE PLATFORM
Data di lancio/pubblicazione	<i>2018-2021 (Programma di finanziamento Horizon 2020)</i>
Stato	<i>In corso</i>
Tipo di risorsa/attività/azioni	<i>Piattaforma online</i>
Pubblico di riferimento	<i>Migranti e rifugiati</i>
Posizione/copertura geografica	<i>Spagna, Italia, Cipro</i>
Scopo	<p><i>Il progetto "Information and Communication Technology (ICT) enabled public services for migration (MiiCT)" è stato realizzato nel periodo 2018-2021 nell'ambito del programma "Horizon 2020".</i></p> <p><i>Il progetto si è posto l'obiettivo di co-creare servizi migliorati basati sulle TIC con migranti, rifugiati, servizi del settore pubblico, ONG (Organizzazioni Non Governative) e altri gruppi di interesse.</i></p> <p><i>Utilizzando un approccio di co-progettazione, il MiiCT ha progettato e sviluppato soluzioni su misura che si rivolgono alla gestione dell'integrazione dei migranti, alla personalizzazione dei</i></p>

	<p><i>servizi per soddisfare le esigenze dei migranti e alla necessità di sostenere e migliorare l'inclusione dei migranti.</i></p>
Descrizione	<p><i>Attraverso la piattaforma IMMERSE, i migranti e i rifugiati possono ricevere informazioni e assistenza per quanto riguarda:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Accesso ai principali servizi pubblici</i> - <i>Assistenza sanitaria</i> - <i>Sistemazione</i> - <i>Offerte di lavoro</i> - <i>Corsi di formazione</i> - <i>Eventi</i> <p><i>Possono creare il loro profilo e ricevere raccomandazioni di lavoro personalizzate in base alle loro capacità, partecipare a corsi di formazione per migliorare le loro competenze personali o professionali, o anche trovare informazioni sulle opportunità di imparare una lingua.</i></p> <p><i>La piattaforma IMMERSE è destinata anche ai fornitori di servizi e alle ONG che possono creare il loro profilo professionale per fornire informazioni sui servizi offerti.</i></p> <p><i>La piattaforma aiuta anche chiunque sia alla ricerca di opportunità di volontariato a contribuire e sostenere il lavoro dei servizi.</i></p> <p><i>fornitori.</i></p>
Successo / efficacia	<p><i>Informazioni non disponibili</i></p>
Impatto	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Migliorare l'identificazione e l'inclusione dei migranti.</i> - <i>Facilitare gli sforzi delle amministrazioni pubbliche a livello europeo, nazionale e locale per gestire l'integrazione dei migranti.</i> <p><i>Facilitare la comunicazione con i migranti e il loro accesso ai servizi (lingua, istruzione, formazione, occupazione, assistenza sociale).</i></p> <p><i>e assistenza sanitaria).</i></p>
Sfide	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Raccogliere i dati necessari riguardanti le informazioni demografiche, le informazioni e anche le esperienze, le opinioni e i suggerimenti dei fornitori e degli esperti.</i> <p><i>Dopo il completamento del progetto, i partner hanno dovuto trovare i fondi per la gestione della piattaforma.</i></p>
L'innovazione	<p><i>Informazioni non disponibili</i></p>
Sostenibilità	<p><i>Informazioni non disponibili</i></p>
Trasferibilità e/o upscaling	<p><i>La piattaforma IMMERSE è stata progettata in base alle esigenze di Spagna, Italia e Cipro, pertanto contiene informazioni applicabili a ciascun partner.</i></p> <p><i>Ma può essere utilizzato da qualsiasi Paese, che includerà il proprio informazioni/contenuti.</i></p>

Lingua	<i>Inglese</i>
Organizzazione leader	<i>Coordinatore del progetto: Sheffield Hallam University - CENTRIC Partner del progetto: SYNYO GmbH, Centro per gli studi sulla sicurezza (KEMEA), Università di Scienze Applicate di Laurea, Law and Fondazione Internet (LIF), Tecnologia integrata avanzata Solutions & Services ADITESS Ltd, Centre for Research and Technology-Hellas (CERTH)-Information Technologies Institute (ITI), AGENFOR International, EUROTHINK-Centre for European Strategies, Ministero della Giustizia italiano-Dipartimento Penitenziario-Ufficio del Triveneto (MoJ), Fondazione euro-araba per gli studi superiori (FUNDEA), Centro per lo studio della democrazia, Koinonia Caritas Cyprus, Comune di Engomi, ALDA-Associazione europea per la democrazia locale.</i>
	<i>Il Comune di Idalion, in quanto fornitore di servizi e considerato un esperto, è stato invitato a partecipare come co-creatore alla fase di progettazione della piattaforma, fornendo supporto e approfondimenti, esperienze, informazioni, risultati di indagini, ecc.</i>
Dettagli di contatto	<i>N/D</i>
Link/ Sito web	<i>https://www.miict.eu https://www.immerse-eu.com</i>

Buona pratica n.14: Programma europeo WiFi4EU

Titolo	PROGRAMMA EUROPEO WiFi4EU
Data di lancio/pubblicazione	<i>La pratica è stata implementata dal 2020</i>
Stato	<i>In corso</i>
Tipo di risorsa/attività/azioni	<i>Risorse</i>
Pubblico di riferimento	<i>È rivolto a tutti i cittadini. Particolarmente utilizzato dai migranti, dai giovani e dagli adolescenti e dalle persone che non possono permettersi di pagare un abbonamento a Internet. connessione.</i>
Posizione/copertura geografica	<i>No, l'iniziativa si applica a tutti i comuni d'Europa.</i>

Scopo	<i>L'obiettivo è quello di dare ai cittadini libero accesso alla connettività Wi-Fi negli spazi pubblici.</i>
Descrizione	<i>L'obiettivo di questo progetto è stato quello di installare il Wi-Fi in spazi pubblici per fornire l'accesso gratuito al Wi-Fi a persone che altrimenti non potrebbero accedervi, principalmente migranti e/o rifugiati. Dopo aver ricercato gli spazi più appropriati per la realizzazione di questo progetto, il Wi-Fi gratuito è stato installati in vari spazi pubblici di Idalion.</i>
Successo / efficacia	<i>L'accesso gratuito al Wi-Fi viene utilizzato da molti migranti e giovani-adolescenti nei luoghi pubblici in cui frequentano o</i>
	<i>muoversi. Ad esempio la piazza centrale, il Centro culturale comunale, la Biblioteca comunale e i parchi pubblici.</i>
Impatto	<i>Aiuta gli utenti ad avere accesso a Internet 24 ore al giorno.</i>
Sfide	<i>Il Comune di Idalion ha dovuto valutare quali fossero i luoghi più utili per l'installazione delle apparecchiature Wi-Fi al fine di essere più accessibili ai cittadini e come soddisfare le esigenze di un maggior numero di utenti.</i>
L'innovazione	<i>Informazioni non disponibili</i>
Sostenibilità	<i>Informazioni non disponibili</i>
Trasferibilità e/o upscaling	<i>La pratica può essere attuata da qualsiasi Comune dell'UE, presentando domanda alla Commissione europea.</i>
Lingua	<i>N/D</i>
Organizzazione leader	<i>Comune di Idalion</i>
Dettagli di contatto	<i>Comune di Idalion web: www.dali.org.cy Email: cultural@dali.org.cy</i>
Link/ Sito web	<i>N/D</i>

ALLEGATO

Titolo	
Data di lancio/pubblicazione	<i>Indicare il mese e l'anno in cui la pratica è stata documentata/pubblicata.</i>
Stato	<i>Indicare se la pratica è in corso o in via di definizione.</i>
Tipo di risorsa/attività/azioni	<i>Indicare il tipo di pratica, ad esempio app, risorse digitali, manuale elettronico, MOOC, corso online, gioco di simulazione online, documento politico, video, documento, altro (per favore specificare)</i>
Pubblico di riferimento	<i>Elencare il/i gruppo/i target</i>
Posizione/copertura geografica	<i>Questa iniziativa è specifica per un Paese? Se sì, specificare il Paese.</i>
Scopo	<i>Si prega di fornire una panoramica di 100 parole sugli obiettivi/finalità della pratica.</i>
Descrizione	<i>Si prega di fornire una panoramica di 300 parole sulla pratica, compresi i contenuti/attività, la frequenza delle attività, la metodologia e le modalità di svolgimento. approccio, risultati di apprendimento</i>
Successo / efficacia	<i>Indicare eventuali prove del successo della pratica, come ad esempio la frequenza con cui viene utilizzata, da quanti?</i>
Impatto	<i>Indicare in che modo la pratica è stata utile?</i>
Sfide	<i>Indicare eventuali difficoltà incontrate</i>
L'innovazione	<i>Indicare se ci sono elementi innovativi nella pratica</i>
Sostenibilità	<i>Indicare come si pensa di garantire che la pratica produca effetti anche nel medio-lungo periodo.</i>
Trasferibilità e/o upscaling	<i>Indicare se ci sono elementi che caratterizzano la trasferibilità e/o l'upscaling di questa pratica.</i>
Lingua	<i>Indicare la lingua o le lingue in cui è disponibile lo studio.</i>
Organizzazione leader	<i>Indicare l'organizzazione che gestisce la pratica</i>
Dettagli di contatto	<i>Indicare i dettagli di contatto dell'organizzazione leader, come il sito web o l'e-mail.</i>
Link/ Sito web	<i>Se l'iniziativa dispone anche di una piattaforma o di un'applicazione, si prega di fornire i collegamenti a questi.</i>

