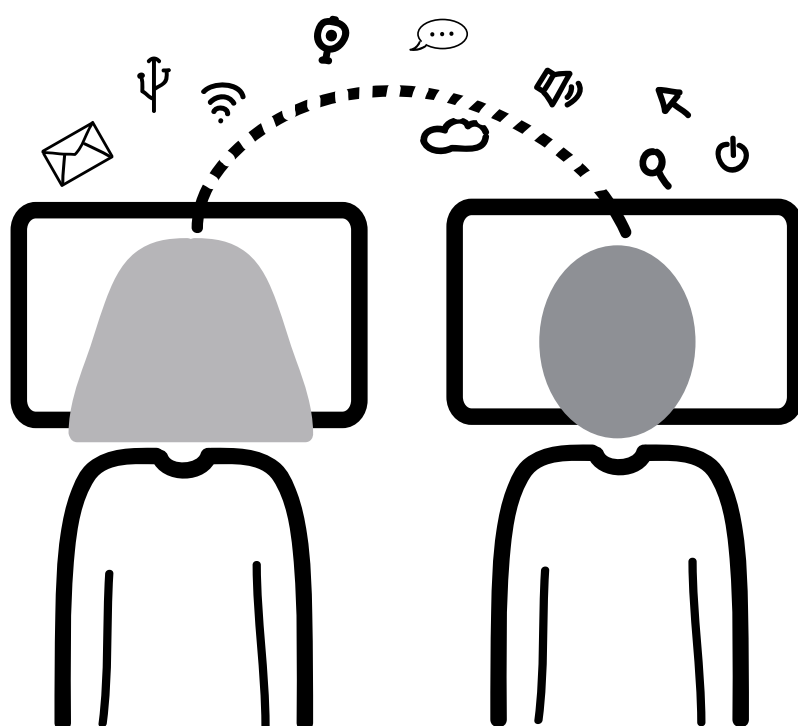


GODIGITAL!

Cultura a portata di mano



CATALOGO



Tutte le proposte in questo catalogo sono state concepite e sviluppate da sei organizzazioni member del partenariato strategico “Go digital! Culture at your fingertips” - tra il 1 settembre 2016 e il 30 novembre 2017.

Il progetto è stato realizzato con il supporto della Commissione Europea. Questo catalogo rispecchia il punto di vista degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile degli usi che possono essere fatti delle informazioni contenute.



Erasmus+

INDICE

1. Gli anziani	7
2. Trasmettere competenze digitali agli anziani	11
3. Attività	15
Solidarietà social	16
Cerco e trovo	18
Cercare un evento culturale	20
Prenota e paga un evento culturale	24
Arte intelligente	28
Facciamo un libro elettronico!	30
Quiz Kahoot	32
Album digitale dei ricordi	34
Componi&Suona: il suono della città	38
Un nuovo me: fotomontaggio	40
Animazioni - non per bambini	42
4. Valutazione finale	47
5. Glossario	53
6. Partner	69

GLI ANZIANI

GLI ANZIANI

La popolazione dell'Unione Europea sta mutando e crescendo, il che significa che la popolazione anziana sta diventando sempre più importante. Questo influenza anche il mercato del lavoro, le famiglie e gli individui.

Non possiamo definire chiaramente la linea tra età media e anziana, perché non significa la stessa cosa in tutte le società e perché l'invecchiamento è un processo di cambiamenti biologici, psicologici e sociali. Possiamo definire le persone come anziane o senior quando qualcosa cambia nelle loro attività quotidiane o cambia il loro ruolo nella società, ad esempio quando diventano nonne/i o quando vanno in pensione o quando raggiungono una certa età. Non c'è un accordo su quando effettivamente poter definire una persona anziana o vecchia, pertanto usiamo misure diverse in base alle esigenze. Tuttavia, ci sono due caratteristiche comuni con le quali identifichiamo solitamente una persona anziana: il fatto che sia andata in pensione o il fatto che abbia compiuto 60 anni.

Recentemente abbiamo visto che ci sono numerose iniziative atte a sottolineare che la terza età non è un periodo di inattività e passività, perché le persone in questa fase hanno la possibilità di trascorrere il loro tempo facendo cose nuove e cose che portano beneficio alla società. L'espressione "invecchiamento attivo" sta, infatti, diventando molto comune nelle società.

Il processo di "invecchiamento attivo" è molto importante perché le persone di terza età sono più vulnerabili ed esposte a specifiche problematiche, come il diminuire di disponibilità economica, dei contatti sociali, il peggioramento della qualità della vita, la necessità di dipendere da qualcun altro e quindi la perdita di autonomia. Allo stesso tempo, l'invecchiamento è spesso connesso alla perdita di beni, reputazione e potere. A causa di diversi pregiudizi e stereotipi, le persone anziane sono spesso sole e la loro mobilità è molto limitata a causa di eventuali malattie che le rendono sempre più deboli.

Per questi motivi, è fondamentale che esista un programma di corsi di formazione e altre attività che possono aiutare le persone anziane a sviluppare le proprie competenze nel campo del progresso tecnologico, dell'inclusione sociale, dell'autostima e dell'informazione.

Dunque, è molto importante la sensibilizzazione sul valore degli anziani e sul grande contributo che possono offrire alla società con il tempo, l'espe-

rienza e il volontariato. Progetti diversi, come questo progetto Erasmus + “Go digital! Culture at your fingerprints! “, possono aumentare la consapevolezza dei vantaggi economici e sociali dei cittadini anziani attraverso la loro attiva partecipazione nella società.

TRASMETTERE COMPETENZE DIGITALI AGLI ANZIANI

TRASMETTERE COMPETENZE DIGITALI AGLI ANZIANI

Quando le persone sopra i 60 anni di età vogliono imparare ad utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, affrontano delle problematiche. Di solito sono insicure e hanno la sensazione che il computer non sia stato costruito per essere utilizzato da loro e temono che premendo il pulsante sbagliato qualcosa si distruggerà. Di solito ci mettono del tempo per abituarsi ai computer e ad altre forme di tecnologia, ma quando accade, la tecnologia diventa una parte indispensabile della loro vita quotidiana.

A causa di questa paura iniziale, è fondamentale che le prime ore di un corso di formazione, di un workshop, di un'esperienza condivisa vengano spese facendo attività chiare e dirette con attrezzature tecnologiche, così che i partecipanti possano familiarizzare con essi e superare la paura e la frustrazione iniziale. Solo dopo questa fase è possibile imparare uno uso basilare delle tecnologie.

12

Gli anziani tendono a considerare l'apprendimento delle abilità digitali come un "male necessario", quindi è molto importante che il programma sia adattato ai loro desideri e alle loro esigenze. Ricerche (Ramovš, 2012) dimostrano che i motivi principali per cui gli anziani vogliono avvicinarsi alla tecnologia sono: comunicare con il mondo e ricercare informazioni di vario tipo online, pertanto dovremmo orientare le classi tecnologiche verso questi due flussi principali. Nel frattempo, i tutor non dovrebbero dimenticare che non è necessario che gli anziani conoscano ogni funzione delle attrezzature tecnologiche in questione, come computer o telefoni, ma solo il necessario per poterlo utilizzare ad un livello basilare.

Insegnando le abilità digitali agli anziani, il tutor dovrebbe sempre tenere a mente che gli studenti più anziani potrebbero affrontare varie limitazioni fisiche e mentali, riducendo la loro capacità di giudicare, decidere e ricevere le informazioni che stanno ottenendo. Pertanto, il tutor dovrebbe essere disposto a ripetere e rivedere le stesse cose più volte, cercare di spiegare le stesse cose in modi diversi e adattare i corsi interamente alle esigenze e alle capacità del gruppo di anziani.

Dobbiamo anche tenere presente che le persone tendono a imparare più facilmente e con più entusiasmo quando ciò che stanno imparando è collegato a qualcosa a cui sono interessati e di cui sono appassionati. Ciò vale anche quando si lavora con gli anziani, quindi sarebbe preferibile

cercare di conoscere le passioni e gli interessi degli studenti all'inizio dei corsi cercando di includere tutti gli argomenti che emergono da una prima discussione collettiva. Il metodo inclusivo è quello più efficace, perché permette di trovare argomenti interessanti e condivisi da vari studenti.

Gli anziani sono una parte molto importante della comunità e insegnando loro le competenze digitali si aiuta loro a sviluppare e mostrare le proprie capacità, incoraggiare la propria crescita e sviluppo personale e aiutare a mantenere la comunicazione e l'interazione con la comunità locale ma anche con una comunità più ampia. Allo stesso tempo, una comunità di anziani attiva aiuta a sviluppare una società migliore e ad aumentare la qualità della vita.

Inoltre, le attività descritte in questo catalogo sono state realizzate dalle sei organizzazioni europee che hanno partecipato al progetto "Go Digital" Culture at your fingertips" rivolto ad un target di persone 50+.

ATTIVITÀ

SOLIDARIETÀ SOCIAL

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none"> * comunicazione via Facebook * creare un account Facebook, * utilizzo base di internet.
Obiettivi didattici	Lo scopo è creare un account Facebook e comunicare attraverso questo tipo di social media, oltre a far sì che i partecipanti si iscrivono a gruppi facebook connessi a tematiche culturali.
Descrizione	<p>I partecipanti impareranno a saper utilizzare Facebook in base alle loro esigenze e attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> * conoscenza base dei social media, in particolare Facebook, * creare un account Facebook, * iscriversi ad un gruppo Facebook, * sicurezza su internet, * utilizzare Messenger.
Risultati didattici	<p>Alla fine della sessione i partecipanti avranno imparato a:</p> <ul style="list-style-type: none"> * creare un account Facebook, * caricare/cambiare la foto del profilo, * caricare/cambiare la foto di copertina, * trovare, invitare ed aggiungere amici, * pubblicare status per rimanere in contatto con gli amici, * condividere vari contenuti come link e foto, * reagire ai post altrui (mi piace, non mi piace più ecc), * trovare ed iscriversi ad un gruppo, * inviare messaggi privati. <p>I partecipanti sapranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> * come rimanere in contatto con i propri amici sui social media, * come fare foto, trasferirle sul computer e caricarle su facebook * come proteggersi sui social media.
Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none"> * attrezzatura: - computer/tablet/smartphone – con connessione internet, - macchine fotografiche/smartphone.
Numero partecipanti consigliato	6-8
Conoscenze pregresse necessarie	<ul style="list-style-type: none"> * utilizzo base computer, * capacità di scattare fotografie con lo smartphone.
Durata consigliata	2 incontri da 3 o 4 ore, in base alle conoscenze dei partecipanti
Link utili	* http://silver.fundacionctic.org/pluginfile.php/249/mod_resource/content/1/Module%205.1%20Facebook.pdf

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

I. Pirma parte

1. Prima di iniziare la sessione è necessario sapere quanti computer servono e se i partecipanti possono portare i propri.
2. Avrete bisogno di WIFI e della password
3. Chiedete ai partecipanti quanto conoscono facebook e internet. È un buon modo per rompere il ghiaccio.
4. Spiegate semplicemente cosa sono internet e facebook.
5. In base alle conoscenze dei partecipanti, usate un account facebook esistente per spiegare:

- facebook account - impostazioni e privacy,
- foto del profilo e di copertina,
- su di me,
- trovare ed aggiungere amici,
- pubblicare status per rimanere in contatto con amici,
- condividere contenuti come link e foto,
- commentare,
- reagire ai post (mi piace, non mi piace più, ecc),
- trovare e iscriversi a gruppi esistenti,
- timeline, etc.

17

II. Seconda parte - I partecipanti creano i propri account Facebook - guida passo dopo passo

In base alle conoscenze pregresse potete togliere o aggiungere le seguenti attività:

- creare un account,
- foto del profilo e di copertina,
- su di me, modifica account,
- impostazioni personali – generali, sicurezza, privacy
- trovare ed aggiungere amici,
- pubblicare status per rimanere in contatto con amici,
- condividere contenuti come link e foto,
- reagire ai post (mi piace, non mi piace più, ecc),
- trovare e iscriversi a gruppi esistenti,
- timeline, etc.

CERCO E TROVO

Abilità digitali interessate	* cercare e trovare informazioni su internet * creare presentazioni in Power Point, * trasferire foto sul computer da una fotocamera o da uno smartphone.
Obiettivi didattici	L'obiettivo è imparare a cercare e trovare informazioni su internet e presentarle con Power Point
Descrizione	In piccoli gruppi, i partecipanti impareranno come cercare informazioni, testi e immagini su internet e presentarli durante una presentazione Power Point. Per estendere l'attività, i partecipanti posso fare fotografie e imparare a trasferirle sul computer.
Risultati didattici	Alla fine della sessione i partecipanti saranno in grado di trovare informazioni su internet e creare semplici presentazioni Power Point con foto e testi.
Variabili da considerare	*attrezzatura: - computer con connessione internet, - fotocamera/smartphone, - proiettore (opzionale).
Numero partecipanti consigliato	6-8
Conoscenze pregresse necessarie	* conoscenza base computer, * capacità di usare una fotocamera.
Durata consigliata	3-4 ore, in base alle conoscenze dei partecipanti
Link utili	https://www.youtube.com/watch?v=AwUVGIVvDWk https://www.youtube.com/watch?v=_J62OpPKhIY

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

I. Pirma parte - introduzione all'attività

1. Prima di iniziare la sessione è necessario sapere quanti computer servono e se i partecipanti possono portare i propri.
2. Avrete bisogno di WIFI e della password
3. Chiedete ai partecipanti cosa sanno di internet, del trasferimento foto da dispositivo a computer, se sanno cosa sia Power Point ecc. È un buon modo per rompere il ghiaccio.
4. Cosa è internet? Cosa è un motore di ricerca? Fate delle ricerche come esempio.
5. Decidete quale tema presenterete, ad esempio "Gatti"
6. Create una nuova cartella sul desktop del computer e nominatela, ad esempio "Gatti"
7. Trovate foto e informazioni sui gatti. Salvate i risultati nella cartella che avete creato. Que-

sta potrebbe essere anche l'occasione per spiegare quali foto si possono usare gratuitamente.

8. È anche possibile fare foto con la fotocamera o lo smartphone. Le foto dovranno poi essere trasferite sui computer. Salvatele nella cartella.

9. Create una breve presentazione Power Point, di circa 4 o 5 slide, per mostrare quanto è facile farne una:

- trova un modello,
- inserisci foto,
- aggiungi testo,
- prova varie transazioni tra e slide,
- premere F5 / per far partire la presentazione

II. Seconda parte – I partecipanti creano le loro presentazioni Power Point

I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi e ricevono le seguenti istruzioni:

- scegliete un tema - ad esempio piante, animali, artigianato ecc
- create una nuova cartella sul desktop del computer e nominatela con il vostro tema
- trovate foto e informazioni sul tema, salvatele nella cartella
- potete anche scattare foto di qualcosa che vi interessa,
- le foto scattate devono essere trasferite dalla vostra fotocamera o smartphone al computer
- fate la presentazione power Point:
 - trovate un modello,
 - inserite foto,
 - aggiungete testo,
 - provate varie transazioni tra e slide,
 - premere F5 / per far partire la presentazione

Alla fine, fate presentare ad ogni gruppo il proprio Power Point.

CERCARE UN EVENTO CULTURALE

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none"> * navigare in internet, * lavorare con i browser, * usare parole chiave e tag per risultati efficienti, * differenze tra i browser, * motori di ricerca più utilizzati, * scrivere correttamente gli indirizzi internet.
Obiettivi didattici	Cercare informazioni su internet e lavorare con gli strumenti che aiutano la ricerca, mostrando diversi modi per trovare risultati specifici.
Descrizione	<p>I partecipanti cercheranno eventi culturali nelle proprie città o altrove.</p> <p>Prima verranno istruiti su come definire parole chiave per ottenere migliori risultati dalla ricerca, così anche per quanto riguarda i tag. Verranno anche introdotti i vari browser e motori di ricerca più utilizzati, sottolineando le varie differenze. Per capire meglio. Per una migliore comprensione del nome dell'indirizzo Internet, i partecipanti saranno introdotti al formato di base dell'indirizzo Internet.</p> <p>I partecipanti sceglieranno il browser e il motore di ricerca con cui desiderano lavorare. Verranno presentati diversi modi di cercare eventi culturali: attraverso elenchi culturali, visitando siti web di particolari istituzioni culturali. Si eserciteranno con l'obiettivo di trovare l'evento culturale di loro interesse. Alla fine conddivideranno con gli altri come hanno proceduto a raggiungere il risultato desiderato.</p>
Risultati didattici	<ul style="list-style-type: none"> * capacità di cercare un evento culturale nella propria città (o altrove) su Internet, * capacità di lavorare con i browser, i motori di ricerca e di definire le parole chiave, * conoscenza dei diversi tipi di browser e motori di ricerca, * conoscenza dei siti web delle directory culturali / delle istituzioni culturali, * conoscenza del formato base degli indirizzi Internet.
Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none"> * attrezzatura: <ul style="list-style-type: none"> - computer con accesso a Internet, - proiettore di dati, * materiali di supporto: <ul style="list-style-type: none"> - elenco di directory e istituzioni culturali, - presentazione con informazioni chiave e grafici.
Numero partecipanti consigliato	massimo 10 (1 tutor ogni 5 persone)
Conoscenze pregresse necessarie	<ul style="list-style-type: none"> * possibilità di usare un mouse (touchpad, stilo), * possibilità di utilizzare un browser Internet (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome), * possibilità di utilizzare i motori di ricerca di Internet (ad esempio seznam.cz, google.com).

Durata consigliata	3 sessioni da 45 min. (in base alle conoscenze dei partecipanti)
Link utili	mozilla.org , przeglądarka internetowa Mozilla Firefox, google.com/chrome , przeglądarka internetowa Google Chrome, microsoft.com/en-us/download , przeglądarka internetowa Internet Explorer , http://www.netliteracy.org/community-connects/lesson-plans/spanish/image054/ , części składowe adresu internetowego (URL) .

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

I. Introduzione, attività di riscaldamento, motivazione

È molto importante creare l'atmosfera necessaria nel gruppo. Possiamo usare i metodi di narrazione. Possiamo anche menzionare un "problema" che il gruppo cercherà di risolvere (metodo di insegnamento dei problemi). Il supporto sotto forma di immagini nella presentazione è molto gradito.

Un esempio di come iniziare una sessione:

Il tutor può iniziare con una storia: "Un giorno hai ricevuto un breve messaggio di testo da un tuo amico. Vuole visitare la tua città dopo tanto tempo e vuole andare con te ad un evento culturale. Come gestisci questo compito? Piove, fa freddo, non hai voglia di uscire e non hai molto tempo. "

Quali strumenti ci possono aiutare a risolvere questo problema? Sostieni il dibattito nel tuo gruppo, incoraggia i partecipanti a essere attivi e coinvolti. La risposta giusta è Internet, computer, tablet, smartphone.

II. Cercare un evento culturale in internet

Per trovare eventi culturali su Internet, è essenziale:

- essere in grado di utilizzare i browser Internet (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome),
- essere in grado di utilizzare i motori di ricerca di Internet /seznam.cz, google.com/,
- conoscere le basi del formato dell'indirizzo Internet,
- sapere come utilizzare le parole chiave durante la ricerca in Internet

Un esempio per continuare la sessione:

Continuiamo la nostra storia: "... per scoprire quali eventi culturali si terranno nel nostro quartiere useremo un assistente chiamato Internet e un computer, tablet, smartphone. Il browser ci serve per entrare nel mondo di Internet. Avete mai sentito parlare di browser Internet? Ne usate qualcuno? Ne avete uno preferito? "

- Sostieni il dibattito nel tuo gruppo. Cerca di incoraggiare i partecipanti ad essere attivi e coinvolti.

- Mostra le differenze di base tra i browser Internet.
- Scegli un browser web che tutti useranno durante questo corso.
- Scopri le regole di base per l'inserimento di un indirizzo Internet nel browser.
- Mostrare le differenze di base tra i motori di ricerca più utilizzati.
- Lascia che i partecipanti utilizzino il motore di ricerca con cui hanno familiarità.
- Introduci la discussione: "Che cosa significa una parola chiave? Qualcuno lo usa? Quali parole chiave utilizzate? Conoscete le regole per usarle?"
- Prova a utilizzare le parole chiave durante la ricerca in Internet.

"State andando molto bene, ora siamo pronti a trovare un evento culturale interessante nel vostro vicinato o altrove."

- Ricerca di eventi culturali, ricerca di incontri, interessamento al contenuto degli eventi culturali. Ogni partecipante cerca il tipo di evento culturale a cui è interessato nella vita di tutti i giorni (teatro, concerto, esibizione, cinema, ecc.),
- È essenziale che il secondo istruttore sia pronto ad aiutare i partecipanti a raggiungere i loro obiettivi.

III. Ripetizione, consolidamento, discussione, domande

In questa sezione, è necessario semplicemente ripetere l'approccio e indicare la possibilità di una soluzione semplice.

È anche importante sottolineare che i partecipanti sono riusciti a risolvere tutto da soli. Ora sono pronti per cercare eventi culturali su Internet.

I partecipanti dovrebbero avere la possibilità di fare domande ulteriori.



PRENOTA E PAGA UN EVENTO CULTURALE

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none"> * acquisti on-line e pagamenti, * usare i browser, * banca online, * sicurezza su Internet.
Obiettivi didattici	Prenotare e eventualmente acquistare i biglietti per un evento culturale, conoscere i metodi di pagamento e le impostazioni di sicurezza di Internet.
Descrizione	<p>I partecipanti saranno introdotti a diversi metodi di prenotazione e pagamento per eventi culturali. Verranno presentati tutti i dettagli che potrebbero essere richiesti nel processo di prenotazione dei biglietti (ad esempio nome, email, ecc.).</p> <p>Nel primo passaggio verranno illustrati i metodi di pagamento, i dettagli della carta di pagamento e le impostazioni di sicurezza Internet. Successivamente i partecipanti sceglieranno un evento da prenotare. Saranno fornite due opzioni: prenotare un evento sul sito web di un organizzatore di eventi culturali o sul sito web di un fornitore di servizi di biglietteria. Alla fine i partecipanti impareranno come ottenere ("pick-up") i biglietti, mettendo in pratica la procedura.</p>
Risultati didattici	<ul style="list-style-type: none"> * possibilità di prenotare e pagare i biglietti per un evento culturale, * possibilità di utilizzare una carta di pagamento, * sapere dove e come effettuare una prenotazione e acquistare un biglietto, * conoscere i pericoli dell'uso di Internet, come proteggere il computer durante lo shopping online, * conoscere i dettagli di una carta di pagamento e dei metodi di pagamento.
Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none"> * attrezzatura: <ul style="list-style-type: none"> - computer con internet, - proiettore, * materiale di supporto: <ul style="list-style-type: none"> - un esempio di carta per il pagamento, - un elenco di eventi culturali, organizzatori di eventi culturali e fornitori di servizi di biglietteria, - presentazione con informazioni chiave e grafici.
Numero partecipanti consigliato	massimo 10 (1 tutor ogni 5 persone)
Conoscenze pregresse necessarie	<ul style="list-style-type: none"> * possibilità di usare un mouse, * possibilità di utilizzare un browser Internet (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome), * possibilità di utilizzare i motori di ricerca di Internet (ad esempio seznam.cz, google.com), * possibilità di usare la posta elettronica.
Durata consigliata	3 x 45 min. (trukmė priklausu nuo dalyvių žinių ir įgūdžių)

Link utili	<ul style="list-style-type: none"> * mozilla.org, * google.com/chrome, * microsoft.com/en-us/download, * google.com, * gopay.com, * avast.com.
------------	--

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

Questo corso può essere costruito indipendentemente o collegato al precedente “Ricerca di un evento culturale”.

I. Introduzione, attività di riscaldamento, motivazione

Il metodo dello storytelling servirà per non rendere la situazione troppo formale, per non bloccare in partecipanti con un “corso di computer” e per rendere l’ambiente amichevole. Non intendiamo spaventare i nostri partecipanti con problemi tecnici, quindi le nostre “storie di tutti i giorni” ci aiuteranno a raggiungere l’obiettivo. Possiamo anche menzionare un “problema” che il gruppo cercherà di risolvere (metodo di insegnamento dei problemi). Tutti i supporti visivi (presentazioni, immagini, video, ecc.) sono benvenuti.

25

Un esempio di come iniziare:

Il tutor può iniziare con una storia: “Avete promesso ad un amico che avreste comprato i biglietti per un evento culturale che aspettavate da molto tempo: vi siete rotta una gamba e non potete andare in biglietteria per comprare i posti migliori in tempo. Come potete risolvere questo problema? Avete qualche idea?”

Date abbastanza tempo ai partecipanti per condividere le loro idee e pensieri. Sostenete il dibattito nel gruppo e incoraggiate i partecipanti a essere attivi e coinvolti. La risposta giusta è Internet, computer, tablet, smartphone.

II. Prepararsi a prenotare i biglietti per un evento culturale I

- Cosa serve per prenotare un evento culturale?
- Cosa serve per acquistare un biglietto?
- Dove cerchiamo gli eventi?
- Come pagare online?
- Qual è il livello la sicurezza di Internet?

Cerca le risposte a tutte le domande insieme. Esercitati con esempi reali.

III. Prepararsi a prenotare i biglietti per un evento culturale II

Se necessario, crea un account e-mail, controlla le impostazioni di sicurezza del tuo computer.

Spiegate gli elementi principali della carta di credito / di pagamento con carta.

Lavorate insieme. Supportatevi a vicenda. Siate pazienti e cercate di collegare ogni fase del processo con la storia (introdotta all'inizio della lezione) o con una situazione di vita reale.

IV. Cercare eventi culturali su Internet, prenotare di biglietti per eventi culturali

Se necessario, prestate attenzione al browser Internet, digitate gli indirizzi Internet nel browser, cercate in Internet e utilizzare le parole chiave correttamente.

- Ogni utente troverà un evento culturale a cui è interessato.
- Ogni utente proverà a prenotare i biglietti per un evento culturale.

Il supporto di tutti i tutor/ assistenti è essenziale.

V. Acquisto dei biglietti per un evento culturale

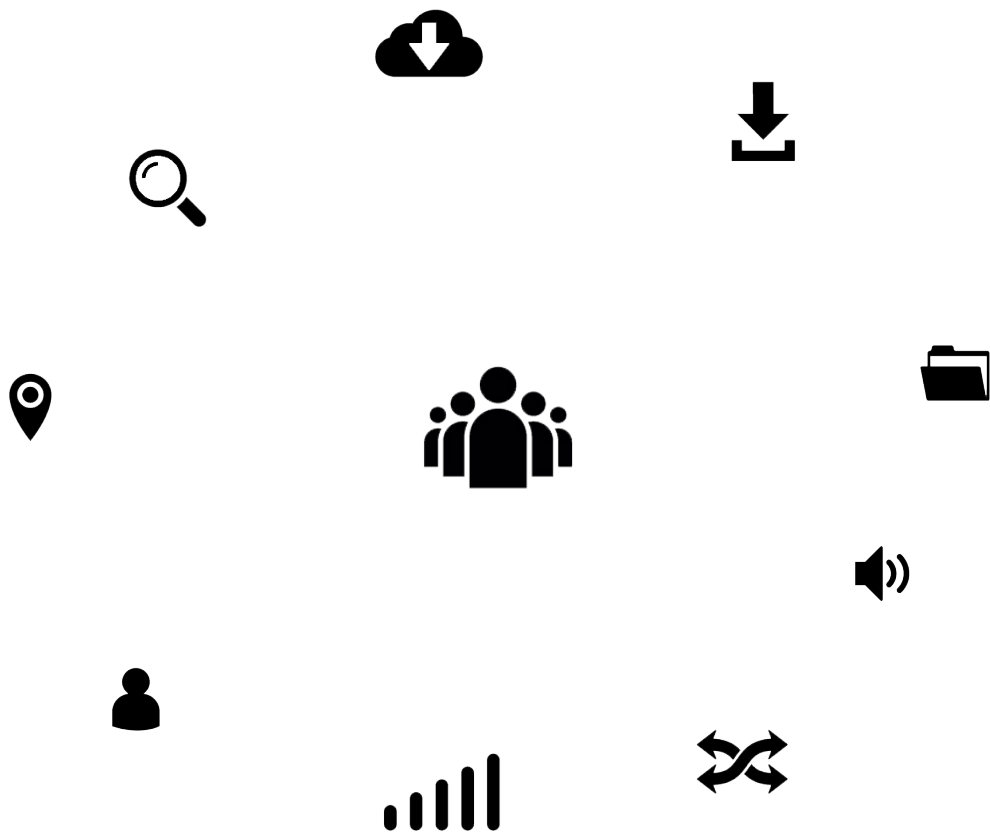
- Dibattito sulle differenze tra prenotazione e acquisto.
- Simulate l'acquisto di biglietti per un evento culturale.

Il supporto di tutti i tutor/ assistenti è essenziale.

VI. Ripetizione, consolidamento, discussione, domande

Alla fine riassumete la storia. Sottolineate che i partecipanti sono riusciti a risolvere il problema da soli.

La sicurezza su internet è importante, quindi sottolineate questa parte. Lasciate del tempo per domande e discussioni.



ARTE INTELLIGENTE

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none">* scattare foto con uno smartphone,* usare il software di fotoritocco,* procedimento di stampa.
Obiettivi didattici	L'obiettivo è aumentare l'interesse nell'utilizzo di smartphone e / o tablet nella vita quotidiana degli anziani
Descrizione	<p>I partecipanti verranno introdotti alle nozioni di base sull'utilizzo di uno smartphone e alcune competenze e trucchi per scattare foto:</p> <ul style="list-style-type: none">* conoscenze di base degli smartphone* competenze fotografiche* capacità di stampa
Risultati didattici	<ul style="list-style-type: none">* conoscenze base degli smartphone,* possibilità di utilizzare uno smartphone,* capacità base di preparare una foto per la stampa,* possibilità di stampare una foto.
Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none">*attrezzatura:<ul style="list-style-type: none">- smartphone o tablet,- computer,- stampante,* materiale: carta fotografica.
Numero partecipanti consigliato	8-10, per gruppi più numerosi sarà necessario un assistente
Conoscenze pregresse necessarie	-
Durata consigliata	3 ore: <ul style="list-style-type: none">- 1 ora – imparare ad usare smartphone o tablet,- 1 ora – scattare foto,- 1 ora – photo editing e stampa.

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

I. Pirma parte - introduzione

1. Prima di iniziare la sessione è necessario sapere di quanti smartphone c'è bisogno. I partecipanti portano il loro?
2. Chiedi ai partecipanti quanto sanno usare gli smartphone e quanto conoscono la fotografia.
3. Se i partecipanti non hanno competenze per lo smartphone, deve essere svolta una sessione di lavoro sull'uso dello smartphone.

II. Seconda parte - i partecipanti scattano le foto

1. Ai partecipanti viene chiesto di scattare alcune foto a loro scelta (ritratti, natura, ecc.).
2. Dopo aver scelto le foto che vorrebbero stampare, spiegate loro come preparare le foto

per il processo di stampa e come trasferire le foto da uno smartphone ad un computer.

3. Dalyviai spausdina pasirinktas nuotraukas.

Una piccola mostra può essere organizzata dopo il workshop.



FACCIAMO UN LIBRO ELETTRONICO!

Abilità digitali interessate	* usare un browser web, * creare, modificare ed elaborare testi con MS Word.
Obiettivi didattici	L'obiettivo di questo strumento è aumentare l'interesse verso l'uso del computer nella vita di tutti i giorni ed acquisire competenze informatiche di base
Descrizione	I partecipanti verranno introdotti alle nozioni di base sull'utilizzo di un computer, un browser web e un programma MS Word. Dopo il workshop, i partecipanti sapranno come usare un computer, cercare su Internet e creare un documento di testo.
Risultati didattici	* uso base del computer computer: hardware e software (sistema operativo), * possibilità di utilizzare un browser Web e cercare su Internet,, * possibilità di creare un documento di testo.
Variabili da considerare	* attrezzatura: - computer con connessione internet.
Numero partecipanti consigliato	8-10, per gruppi più numerosi sarà necessario un assistente
Conoscenze pregresse necessarie	-
Durata consigliata	8 ore: - 2 ore – nozioni di base sull'uso del computer, - 2 ore – imparare cosa è Internet e come usare un browser web, - 4 ore – imparare come lavorare con MS Word. Sarebbe meglio dividere il workshop in giorni separati, per alleggerire i partecipanti.

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

I. Prima parte - introduzione all'attività e al computer

1. Prima di iniziare la sessione è necessario sapere quanti computer sono servono. I partecipanti portano il loro?
2. È necessario l'accesso Wi-Fi e la password se i partecipanti portano i propri computer.
3. Chiedi ai partecipanti quanto sanno utilizzare un computer e editor di testo.
4. Se i partecipanti non hanno competenze informatiche, dovrebbe essere svolta una sessione di lavoro riguardante le competenze informatiche di base:

- informazioni generali su hardware, software, Internet e sicurezza,
- lavorare con l'hardware del computer (usando il mouse / touchpad e tastiera): spostare il cursore sullo schermo con il mouse o il touchpad, fare clic, fare clic con il tasto destro e fare doppio clic del mouse, utilizzare le funzioni di base della tastiera come backspace,

invio / ritorno, barra spaziatrice, cancella, scheda, minuscole e maiuscole, abilità di digitazione di base,

- imparare come utilizzare un sistema operativo (Windows): trovare, eseguire e chiudere un'applicazione, informazioni su come funzionano i file e le cartelle, salvare un file, utilizzare Esplora risorse per trovare e aprire un file, spegnere e riavviare un computer.

II. Seconda parte - collegarsi online

1. I partecipanti vengono introdotti all'utilizzo di Internet:

- trovare e aprire un browser web,
- aprire un sito web,
- capire come funzionano i link,
- cercare su Google,
- ricerca e download di immagini.

III. Terza parte - creare un libro elettronico

1. I partecipanti vengono introdotti all'utilizzo di MS Word:

- aprire il programma MS Word,
- creare un nuovo documento,
- utilizzare le funzioni di formattazione di base (grassetto, corsivo, sottolineatura, dimensione e tipo di carattere)
- salvare e stampare un documento finito.

2. I partecipanti sono incaricati di scrivere una breve storia usando MS Word e aggiungere foto correlate al documento.

3. Il tutor crea un e-book utilizzando tutti i testi e le foto. Più tardi questo e-book può essere inserito nel sito Web dell'organizzazione, in modo che i partecipanti possano trovarlo e leggerlo.

IV. Raccomandazioni

Se il gruppo di partecipanti non ha competenze informatiche, sarebbe meglio avere 1 istruttore per ogni 5 partecipanti, perché questo tipo di gruppo richiede molta attenzione e pazienza.

QUIZ KAHOOT

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none"> * utilizzare il browser Web consigliato * seguire le istruzioni su come utilizzare l'indirizzo internet fornito dal tutor, * utilizzare le parole chiave fornite per accedere a una determinata applicazione, * accedere a un sito Web, * familiarizzare con le opzioni e le regole dell'applicazione Kahoot.
Obiettivi didattici	Distinguere tra diversi browser Web, conoscere le sezioni di ricerca nel browser, utilizzare correttamente le parole chiave, apprendere le tecniche di accesso, conoscere l'applicazione Kahoot.
Descrizione	Ai partecipanti verrà fornito l'indirizzo Internet esatto per accedere all'applicazione Kahoot. Saranno istruiti a seguire i consigli del formatore e le informazioni fornite sul sito web progettato. Saranno incaricati di inserire il numero indicato sul sito web proiettato e di scegliere il loro nickname per il gioco e di scriverlo nell'apposita casella mostrata sullo schermo. I partecipanti saranno informati sul numero di domande che il quiz contiene. Impareranno che per ogni domanda nel quiz verrà data una scelta di 4 risposte. Devono seguire il sito web proiettato per vedere le quattro possibili risposte colorate con colori diversi e successivamente devono usare il mouse per scegliere il colore appropriato con la risposta giusta prima che scada il tempo di 20 secondi.
Risultati didattici	<ul style="list-style-type: none"> * possibilità di utilizzare l'applicazione Kahoot per conoscere diverse culture in Europa, * possibilità di accedere ad applicazioni Internet, * capacità di lavorare con browser e motori di ricerca, * possibilità di usare le parole chiave con precisione.
Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none"> * qualità dei dispositivi digitali utilizzati (versioni precedenti / nuove), * tipo di dispositivi utilizzati (computer, tablet, smartphone), * Connessione a Internet (velocità, qualità del segnale), * numero di persone nella classe (lavoro individuale o di gruppo - a seconda del numero di persone e delle loro competenze digitali).
Numero partecipanti consigliato	Minimo due, massimo tre persone nel gruppo che lavorano con lo stesso computer (massimo 15 totali).
Conoscenze pregresse necessarie	* uso base di internet e computer
Durata consigliata	3 ore pedagogiche



GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

Si raccomanda di informare in anticipo i partecipanti sulle attività che svolgeranno e sui paesi e la cultura che scopriranno nel quiz.

Prima di svolgere l'attività, in quanto tutor, dovete decidere quale argomento intendete affrontare con il quiz. Ad esempio, potete decidere di coinvolgere i partecipanti nelle attività di Kahoot che riguardano culture e curiosità relative a diversi paesi europei. Ci sono due opzioni: la prima è cercare il quiz Kahoot già esistente con un determinato argomento su Kahoot.com. Accedete al sito Web, create un account e scegliete la sezione Esplora giochi. Lì potete trovare una sezione che corrisponde all'argomento e potete scegliere quello che preferite, oppure potete utilizzare l'opzione Trova Kahoots e digitare l'argomento desiderato. Successivamente scegliete il gioco e premete il pulsante Riproduci. La scelta è tra la modalità Classica e Squadra, premete Play e il numero del gioco appare in cima alla pagina. L'altra opzione è creare il proprio quiz sotto la sezione Crea un nuovo Kahoot. Potete scegliere il titolo dell'attività, una breve descrizione del quiz, chi può vedere e utilizzare il quiz, la categoria del pubblico e la lingua del quiz. Dopo aver scelto queste opzioni, potete iniziare a creare domande. Digitando una domanda vengono date quattro possibili risposte, e solo una è corretta. Potete anche scegliere il tempo in cui i partecipanti devono rispondere a ciascuna domanda. È possibile caricare una foto per ogni domanda per rendere il quiz più attraente. Potete inserire tutte le domande che desiderate. Quindi salvate il quiz Kahoot e sarete in grado di trovarlo ogni volta che effettuerete l'accesso, scegliendo la sezione I miei Kahoots.

33

In quanto tutor, dovete tenere presente che ogni attività che svolgete con il target group scelto dipenderà dalle competenze digitali dei partecipanti. Ad esempio, se tenete un corso per principianti, è una buona idea spendere un po' di tempo prima che inizi la lezione, accendete tutti i computer in classe e aprite il sito Web Kahoot, in modo tale che quando i partecipanti arriveranno, avranno tutti il sito sulla pagina già pronta e dovranno solo digitare il PIN per accedere al gioco. Questo ti farà risparmiare un sacco di tempo e impedirà ai partecipanti di sentirsi frustrati ancora prima di iniziare il quiz. Se il gruppo è invece ad un livello più avanzato, può farlo da solo e voi potete fornire loro l'esatto indirizzo Internet del sito Web Kahoot. Il quiz può essere eseguito su computer, tablet o smartphone.

Aprite il sito web, scegliete il quiz Kahoot selezionato e accendete il proiettore, in modo che le domande e le possibili risposte siano proiettate su un grande schermo, dove tutti i partecipanti possono vederle. La prima pagina mostrerà loro il codice del quiz selezionato che devono digitare nella parentesi dove c'è scritto Inserisci PIN. Successivamente spiegate ai partecipanti che devono scegliere un nickname e inserirlo nella parentesi che si apre in seguito. Vedranno le domande e le risposte scritte in quattro parentesi, ognuna di loro in un colore diverso, sul grande schermo. Devono leggere la domanda e le quattro risposte possibili. Successivamente, informateli del tempo entro cui devono rispondere a una domanda. Sul loro schermo, non vedranno le risposte, ma solo le parentesi con gli stessi colori che vedono sul grande schermo. Devono scegliere la parentesi dello stesso colore della parentesi con la risposta giusta sul grande schermo. La persona che risponde correttamente alla domanda e lo fa nel più breve tempo, otterrà il maggior punteggio. Dopo ogni domanda i partecipanti possono vedere il grafico con le statistiche. Il vincitore si scopre solo alla fine.

ALBUM DIGITALE DEI RICORDI

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none"> * processo di digitalizzazione delle foto, * scansione, * trasferimento foto da dispositivo a computer, * composizione per la presentazione di foto, * design di album fotografico digitale.
Obiettivi didattici	<p>L'obiettivo è imparare a digitalizzare in modo appropriato album e foto di famiglia, acquisire una certa conoscenza delle caratteristiche specifiche dell'immagine digitalizzata (qualità del file, risoluzione, dimensione, ecc.) e realizzare album digitali. Un altro obiettivo è essere consapevoli delle differenze tra foto analogiche e digitali, sapere come conservarle (il processo di digitalizzazione potrebbe anche aprire un dibattito su come preservare meglio le foto stampate). Alla fine del workshop, ogni partecipante può raccontare la storia dell'album o della fotografia mentre vengono proiettate su grande schermo.</p>
Descrizione	<p>Ai partecipanti verrà chiesto di portare foto di famiglia o foto del loro passato, che rappresentano ricordi importanti. Selezioneranno alcune di quelle foto per creare un album digitale di ricordi. L'album digitale è un altro modo di preservare le foto stampate (che possono essere danneggiate a causa del passare del tempo) e un modo per trasmettere ricordi familiari ai giovani che sono sempre più abituati a usare la fotografia digitale.</p> <p>All'inizio, verrà spiegato e mostrato come utilizzare lo scanner.</p> <p>Successivamente, i partecipanti inizieranno a scansionare le loro foto.</p> <p>Il passo successivo è realizzare l'album digitale, che può significare riprodurre l'album analogico in forma digitale o crearne uno completamente nuovo.</p> <p>Potrebbe anche essere introdotto il tema della condivisione di foto su Internet.</p>
Risultati didattici	<ul style="list-style-type: none"> * capacità di conservare le foto digitalmente * capacità di riconoscere le differenze tra foto analogica e digitale * capacità di scansionare una fotografia * capacità di realizzare un album fotografico digitale
Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none"> * attrezzatura: <ul style="list-style-type: none"> - computer, - scanner, - proiettore, * software: <ul style="list-style-type: none"> - software di scansione (gratuito), - software di impaginazione per creare l'album (ad esempio Scribus, InDesign, persino Open Office e MS Word - per un uso semplice, la scelta dipende dalle conoscenze pregresse), * materiali: penna e quaderno / documenti per prendere appunti.
Numero partecipanti consigliato	massimo 6

Durata consigliata	<p>5 ore:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 0,5 ore. - vpresentazione di tutte le persone coinvolte, introduzione dell'attività, - 0,5 ore. - selezione delle foto, - 0,5 ore. - scrittura e condivisione di commenti e ricordi legati alle foto selezionate, - 0,5 ore -spiegazione dello scanner e prova; - 1 ore - scansione foto, - 0,15 ore. - pausa, - 0,5 ore. - spiegazione e creazione dell'album (come si fa), - 1 ore - fare l'album, - 0,5 ore. - presentazione. <p>Se possibile, sarebbe meglio suddividere l'attività in due giorni, in modo che i partecipanti non si stanchino troppo e in modo che possano avere più ore in totale (3 ore al giorno).</p>
Conoscenze pregresse necessarie	-
Link utili	* http://silver.fundacionctic.org/pluginfile.php/249/mod_resource/content/1/Module%205.1%20Facebook.pdf

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

I. Prima parte: generale

1. Il gruppo dovrebbe essere composto da non più di 6 partecipanti.
2. Se ci sono più di 6 partecipanti, ci sarà bisogno di almeno due istruttori.
3. Potete lavorare con un gruppo misto di persone: chi ha già utilizzato lo scanner e chi non l'ha mai fatto. Tuttavia, è preferibile avere un gruppo di livello omogeneo (ad esempio, si consiglia non inserire nello stesso gruppo persone che possono utilizzare lo scanner e persone che non possono farlo).
4. Chiedete ai partecipanti quanto sanno della fotografia e dei processi di scansione. Chiedete se hanno mai usato uno scanner.

II. Seconda parte: selezione foto + scrittura del testo - guida passo dopo passo

1. Quando contattate i partecipanti, chiedete loro di portare circa 20 foto con cui vorrebbero lavorare.
2. Una volta avviato il workshop, chiedete loro di effettuare un'ulteriore selezione in modo che ognuno abbia 10 foto.
3. Cercate di lavorare sull'aspetto narrativo: la selezione, oltre ad essere una selezione delle immagini più amate, può essere costruita attorno a una storia che potrebbe essere raccontata in seguito.
4. Poiché il workshop ha un aspetto tecnico che può diventare noioso, l'aspetto creativo può

emergere attraverso la selezione delle foto e il modo in cui i partecipanti decidono di raccontare le loro storie. Quando si tratta di scrivere, dovrebbero sentirsi liberi di scrivere la storia nel modo che preferiscono, tenendo presente la relazione con l'immagine.

5. Dopo che i partecipanti hanno finito di selezionare le immagini, create degli esempi con il testo e chiedete successivamente loro di scrivere da soli. Può essere fatto in diversi modi:

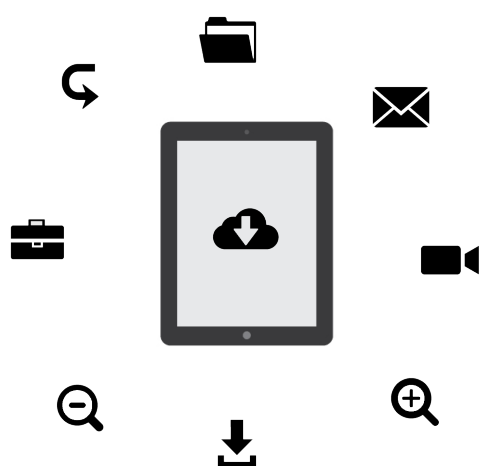
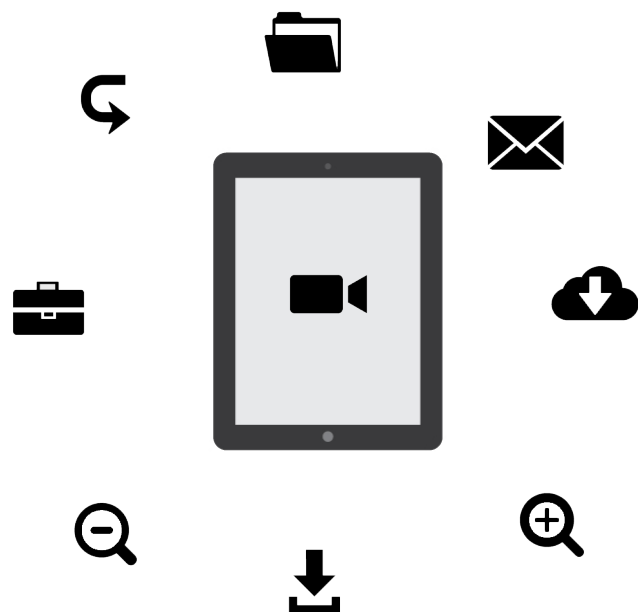
- ogni foto ha la propria didascalia
- oppure
- viene scritto un unico testo per tutte le foto.

III. Terza parte: guida alla scansione passo dopo passo

- 1.** Il processo di scansione è fatto principalmente dal tutor che mostra come farlo.
- 2.** Spiegate cosa è uno scanner e come funziona. Non entrate troppo nei dettagli tecnici, ma spiegate concettualmente lo scopo dello scanner e le sue funzioni principali.
- 3.** Spiegate come si accende, come impostare la funzione immagini, come scegliere tra colore e bianco e nero, definire la risoluzione (dpi), come nominare il file e dove salvarli.
- 4.** In coppia, i partecipanti dovrebbero osservare il tutor in ciò che sta facendo e in seguito dovrebbero provare da soli ad usare lo scanner. Ricordate che l'obiettivo principale del workshop non è quello di rendere i partecipanti al 100% familiari con lo scanner. Ciò che importa è che capiscano il meccanismo e provino, provino, provino.

IV. Quarta parte: album - guida passo dopo passo

- 1.** Il processo di creazione di un album dovrebbe essere un progetto di gruppo, ma dipende dal livello dei partecipanti. Se il gruppo ha già un buon livello ed è in grado di utilizzare software di fotoritocco, editor di testo, ecc., può diventare un'attività individuale in cui i tutor supportano il processo. Se il gruppo è inesperto, è meglio tenerlo come un progetto di gruppo.
- 2.** Il tutor utilizza un computer collegato a un proiettore, in modo che tutti possano vedere proiettato ciò che sta facendo su un muro / schermo. Ogni album sarà realizzato insieme. Potete usare il software che preferite.
- 3.** Chiedete se qualcuno vuole essere volontariato per iniziare. Lasciate che questa persona si sieda accanto a voi e lavori con voi al computer, mentre gli altri guardano la proiezione. Ripetete con ogni partecipante.



COMPONI E SUONA: IL SUONO DELLA CITTÀ

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none"> * registrazione del suono, * editing del suono, * registrazione sul campo.
Obiettivi didattici	<p>L'obiettivo è di introdurre i partecipanti a uno strumento digitale per comporre musica con l'aiuto di un computer e dare loro la possibilità di avvicinarsi a questo nuovo strumento creativo per produrre arte, che solitamente non viene utilizzato con questi scopi da persone 50+.</p> <p>Altro obiettivo è l'interazione tra giovani e persone 50+, dove i ruoli sono "capovolti" e i giovani diventano "insegnanti".</p>
Descrizione	<p>I partecipanti riceveranno prima la preparazione tecnica di base e le nozioni sulla musica elettronica. Questo può essere fatto raccontando brevemente la storia della musica analogica e digitale (che potrebbe essere preparata come file .pdf o .ppt, un video, ecc.), con l'aiuto dei giovani.</p> <p>Il passo successivo è lavorare con il suono della città: i partecipanti possono scegliere qualsiasi tipo di suono (campane, treno, voce della gente al mercato, suono del bus in arrivo, suono della TV, bancomat, ecc.) che per qualche motivo è legato alla loro storia personale. L'obiettivo è registrare suoni che diventeranno in seguito gli elementi centrali delle colonne sonore che comporranno.</p> <p>Il processo di registrazione del suono al di fuori di uno studio di registrazione è chiamato registrazione sul campo.</p> <p>Dopo la fase di registrazione arriva la fase di composizione: i partecipanti lavoreranno con software di editing audio per produrre le proprie colonne sonore con i suoni che hanno registrato.</p> <p>La restituzione finale potrebbe essere un evento durante il quale la musica composta viene condivisa ad esempio per ballare, oppure trasmessa in una serie di trasmissioni radiofoniche, o suonata ad una festa aperta al pubblico, ecc., in modo che i partecipanti possano anche ascoltare le loro canzoni con altra gente. L'evento potrebbe essere organizzato in collaborazione con un'associazione di giovani, scuole, università, ecc. La playlist potrebbe essere resa disponibile online o registrata su un cd.</p>
Risultati didattici	<ul style="list-style-type: none"> * conoscenza di base della storia della musica elettronica, * capacità di identificare le differenze tra suono strumentale e digitale, * conoscenza della terminologia musicale, * capacità di ascoltare musica, prestare attenzione all'atto di ascoltare, * capacità di registrare suoni, * capacità di fare una postproduzione di base del suono, * possibilità di comporre una breve colonna sonora.

Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none"> * tutor: <ul style="list-style-type: none"> - una o più persone che lavorano con il suono digitale o hanno almeno conoscenze di base a riguardo, * attrezzatura: <ul style="list-style-type: none"> - computer con internet, - registratori (anche smartphone), * software: <ul style="list-style-type: none"> - software di postproduzione (ad esempio Garageband per Mac, LMMS per Windows e Ubuntu).
Numero partecipanti consigliato	massimo 5
Conoscenze pregresse necessarie	-
Durata consigliata	3-4 ore: <ul style="list-style-type: none"> - 0.5 ora – introduzione alla teoria e alla storia della musica elettronica, - 0.5 ora – scelta dei suoni da registrare, - 1 ora – sessione di registrazione, - 1-1.5ora – produzione delle colonne sonore.
Link utili	* https://www.youtube.com/watch?v=ZgkselA-geA



UN NUOVO ME: FOTOMONTAGGIO

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none"> * scattare foto con una fotocamera digitale, * trasferire foto da dispositivo fotografico al computer, * utilizzare software di fotoritocco, * caricare i contenuti su Internet.
Obiettivi didattici	<p>Insegnare ai partecipanti le basi della fotografia, in particolare i ritratti fotografici, e mostrare loro i modi per elaborarli e trasformarli in modo creativo, creando nuove immagini.</p> <p>Introdurre i partecipanti a un semplice strumento digitale - il software - che possono usare per esprimersi in modo creativo.</p>
Descrizione	<p>Il fotoritocco e il fotomontaggio permettono di cambiare le immagini - correggere imperfezioni, cambiare colore, aggiungere o rimuovere elementi, in generale - giocare con le foto e trasformarle in immagini che rappresentano l'immaginazione e la creatività dell'autore.</p> <p>Ai partecipanti verranno insegnate nozioni di base sulla fotografia di ritratti: quali elementi dovrebbero prendere in considerazione mentre scattano una foto, nonché come utilizzare le foto e trasformarle in vere e proprie opere d'arte, utilizzando un software dedicato.</p> <p>L'implementazione può essere divisa in due parti:</p> <p>Parte I Cosa fa di una foto un buon ritratto? - introduzione con esempi, informazioni di base su importanti impostazioni della fotocamera, elementi da considerare: cioè sfondo, luce, pose.</p> <p>Scattare i ritratti - i partecipanti fanno ritratti l'uno dell'altro.</p> <p>Parte II Editing delle foto - Nozioni base sull'utilizzo del software: selezione e taglio, modifica dei colori (ad esempio capelli, occhi), applicazione di trame (ad esempio sulla pelle), ritocco (modifica del colore della pelle, occhi, riduzione delle rughe, ecc.).</p> <p>Fotomontaggio: selezione e taglio di frammenti di foto e creazione di un semplice collage.</p>
Risultati didattici	<ul style="list-style-type: none"> * possibilità di fare un buon ritratto fotografico, * possibilità di trasferire foto sul computer e di utilizzare strumenti di base per foto e fotomontaggi (software), * possibilità di caricare file sui social media.
Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none"> * tutor: <ul style="list-style-type: none"> - fotografi esperti di software di fotoritocco, * attrezzatura: <ul style="list-style-type: none"> - proiettore fotografico (opzionale), - computer - 1 per 2 persone, - fotocamera digitale con treppiede - 1 per gruppo * software: software di fotoritocco e fotomontaggio gratuito, * materiali: materiali per sfondi fotografici, a seconda dell'idea dei gruppi.

Numero partecipanti consigliato	4-6
Conoscenze pregresse necessarie	* capacità base per utilizzare e controllare il mouse del computer, * conoscenze di base sull'uso di una fotocamera digitale.
Durata consigliata	5-7 ore

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

I. Attrezzatura

Assicurati di avere abbastanza computer. Quanti partecipanti possono portare la propria attrezzatura?

Il proiettore fotografico può essere utilizzato come strumento di supporto per guidare gli studenti attraverso il processo di fotoritocco e fotomontaggio presentando particolari funzioni software su uno schermo / muro più grande

II. Software

Se possibile, utilizza un software gratuito, ad es. GIMP. Controlla se è installato su ogni computer. In caso contrario, sarà necessario dedicare del tempo prima che inizi il seminario per installarlo o aiutare i partecipanti a farlo.

III. Estensione del laboratorio

A seconda della disponibilità economica dell'organizzatore, le foto possono essere stampate e esposte, oppure i ritratti possono essere caricati sui profili dei singoli social media dei partecipanti.

Inoltre, se i partecipanti lo ritengono necessario ed è finanziariamente fattibile per l'organizzatore, il workshop potrebbe iniziare con un breve corso di fotografia per insegnare ai partecipanti le basi per scattare foto - come lavorare con la luce, quali elementi prendere in considerazione mentre si scattano foto, soprattutto i ritratti, e anche familiarizzare con le impostazioni di base della fotocamera.

ANIMAZIONE: NON PER BAMBINI

Abilità digitali interessate	<ul style="list-style-type: none"> * scattare foto con una fotocamera digitale, * trasferire foto da dispositivo fotografico al computer, * utilizzare software di fotoritocco e videoediting * caricare i contenuti su Internet.
Obiettivi didattici	Stimolare la creatività dei partecipanti e aumentare la loro autostima insegnando loro ciò che sembra riservato ai soli professionisti: il cinema. L'uso di dispositivi elettronici nel processo ha lo scopo di aiutare a superare la paura e l'avversione per i computer che sono comuni in età avanzata.
Descrizione	<p>Quella dello stop motion è una tecnica di animazione che manipola fisicamente un oggetto in modo tale che sembra muoversi da solo. Le foto scattate con una fotocamera digitale sono utilizzate per realizzare un cortometraggio (nei film amatoriali 1 secondo di un film ha bisogno di almeno 8 foto). Gli oggetti - personaggi nel film - possono essere persone, figurine di plastilina, ritagli, verdure, piante, ecc., Tutto ciò che il "regista" trova appropriato.</p> <p>L'implementazione può essere divisa in quattro parti:</p> <p>Parte I Cos'è l'animazione stop motion? - una breve introduzione con esempi, attrezzature necessarie. Presentazione di tecniche selezionate per dare ai partecipanti un'idea su cosa possono provare per i propri film. Creare i propri luoghi di lavoro (facoltativo).</p> <p>Parte II Presentazione delle idee dei partecipanti per i propri film. Discussione delle storie da presentare e potenziali problemi che possono verificarsi. Creazione di script semplici.</p> <p>Parte III Le riprese - scattare le foto in base allo script</p> <p>Parte IV Selezione ed editing delle foto, realizzazione del film tramite software di editing cinematografico. Presentazione dei lavori. Caricamento di film selezionati sui social media a scelta dei partecipanti.</p>
Risultati didattici	<ul style="list-style-type: none"> * possibilità di creare una semplice animazione, * possibilità di trasferire file / foto sul computer e utilizzare strumenti di base per l'editing fotografico, * possibilità di utilizzare software di editing cinematografico - funzioni di base, * possibilità di caricare file sui social media.

Variabili da considerare	<ul style="list-style-type: none"> * tutor: - fotografi in grado di utilizzare anche software per video, * attrezzatura: - proiettore (facoltativo), - computer - uno ogni due persone, - macchina fotografica - una ogni due persone - cavalletto - uno per squadra, - luci, * software: software di montaggio gratuito, * materiali: scatole di cartone, altri materiali in base agli oggetti scelti per i film (plastilina, costruzioni, ecc)
Numero partecipanti consigliato	4-6
Conoscenze pregresse necessarie	* capacità base per utilizzare e controllare il mouse del computer
Durata consigliata	7-9 ore

GUIDA ALLA CORRETTA ESECUZIONE

I. Attrezzatura

Assicurati di avere abbastanza computer e fotocamere. Quanti partecipanti possono portare la propria attrezzatura?

II. Software

Se possibile, utilizza un software gratuito, ad es. Windows Movie Maker. Controlla se è installato su ogni computer. In caso contrario, sarà necessario dedicare del tempo prima che inizi il seminario per installarlo o aiutare i partecipanti a farlo.

III. Proiettore

Può essere usato come strumento di supporto - per guidare i partecipanti attraverso le funzioni di base di Windows Movie Maker o software simile presentandoli su uno schermo / muro più grande.

IV. Estensione del laboratorio

Se i partecipanti lo desiderano, il seminario può essere esteso con un altro incontro durante il quale possono aggiungere musica di sottofondo ai film. La musica può essere aggiunta in Windows Movie Maker. Puoi trovare file musicali gratuiti per il download su Internet, ad esempio:

- <http://audionautix.com/>
- <http://www.bensound.com/>

V. Costruire le proprie attrezzature

Invece di usare i cavalletti, i partecipanti possono costruire i propri “film” usando scatole di cartone. Ritagliate uattro pareti laterali della scatola dovrebbero, creando quattro “finestre” nella scatola. Il “pavimento” della scatola sarà il “film”. Nella parete superiore create un’apertura per accogliere la telecamera e tenerla ferma. Una lampada accesa accanto alla scatola illuminerà il “film”.







VALUTAZIONE FINALE

Criterio di Valutazione		Punteggio	
Contenuto	Argomenti trattati	1-3	4-6
	Approfondimenti	1-3	4-6
	Qualità delle informazioni	1-3	4-6
Struttura	Organizzazione	1-3	4-6
	Coerenza	1-3	4-6
	Chiarezza	1-3	4-6
Stile	Forma	1-3	4-6
	Stile	1-3	4-6
	Qualità delle informazioni	1-3	4-6
Conclusioni	Argomenti trattati	1-3	4-6
	Approfondimenti	1-3	4-6
	Qualità delle informazioni	1-3	4-6
Bibliografia	Argomenti trattati	1-3	4-6
	Approfondimenti	1-3	4-6
	Qualità delle informazioni	1-3	4-6
Totale	Argomenti trattati	1-3	4-6
	Approfondimenti	1-3	4-6
	Qualità delle informazioni	1-3	4-6

VALUTAZIONE FINALE

Perché valutare?

Mentre la valutazione è spesso percepita come difficile ed inutile, può, quando viene eseguita con saggezza, fornire informazioni essenziali circa il processo valutato, il workshop o un altro evento.

Perché valutiamo? La valutazione è un'opportunità perfetta per approfondire l'attività intrapresa, se è stata implementata come previsto e se i risultati e gli obiettivi previsti sono stati raggiunti. I pareri dei partecipanti raccolti durante il processo di valutazione aiutano non solo ad avere una migliore idea di cosa dovrebbe essere migliorato in futuro ma lasciano anche i partecipanti esprimere i loro bisogni e suggerimenti, meglio integrarli con l'organizzatore. Una volta eseguita accuratamente e seriamente, la valutazione può fornire l'ispirazione per ulteriori attività.

Valutazione step by step

46

La valutazione è qualcosa da concepire prima dell'avvio dell'evento. La domanda "che cosa vogliamo scoprire" dovrebbe essere risposta prima e gli strumenti dovrebbero essere scelti e modellati di conseguenza. Chi sta valutando è un'altra domanda essenziale. Tutte le risposte dovrebbero essere incluse nel piano di valutazione per garantire un processo di valutazione uniforme ed efficiente.

Strumenti di valutazione facile

Valigia e cesto

Quando utilizzarlo:

- valutazione di workshop, riunioni, eventi unici o classi regolari. sia per piccoli che per grandi gruppi.
- Nei gruppi più piccoli i risultati possono essere discussi.

Come utilizzarlo:

- mettere una valigia (o anche una borsa) e un cesto nella stanza,
- dare a ciascun partecipante un insieme di piccole carte con una parola chiave su di loro (ad esempio "atmosfera"), a seconda di ciò che si desidera chiedere,

- I partecipanti devono decidere dove vogliono inserire le proprie carte
- nella valigia (se il loro parere sull'oggetto selezionato è positivo) o nel cesto (se gli piace il particolare aspetto),
 - riassumere i risultati e discutere con il gruppo.

Lo strumento è molto veloce e molto stimolante per i partecipanti. È anche facile da modificare a seconda dell'età dei partecipanti e del tipo di evento. La preparazione non richiede molto sforzo o denaro.

Metodo di osservazione

Quando usarlo:

- valutazione di corsi, workshop, spettacoli, per cogliere l'atmosfera e le impressioni dei partecipanti

Come usarlo:

47

- scegliere una persona che osserverà il laboratorio annotando le proprie valutazioni,
- elaborare un foglio con campi da compilare, in cui l'osservatore sarà in grado di scrivere informazioni, ad es. come l'atmosfera è cambiata durante i diversi momenti del workshop, come sono cambiati gli stati d'animo, i partecipanti erano contenti di quello che stavano facendo?, i partecipanti concentrati su ciò che stavano facendo?, il gruppo è stato coeso? ,
- prendere appunti durante i laboratori o subito dopo per non dimenticare le valutazioni.

Lo strumento consente di registrare reazioni, avvenimenti, pensieri e può essere utilizzato come un grande strumento complementare per altri metodi di valutazione.

Questionario

Quando usarlo:

- valutazione di corsi, workshop, ed in generale di piccoli eventi

quando sono necessari dati quantitativi

Come usarlo:

- redigere un questionario, le domande dovrebbero entrare su una pagina

- esempio di domande:

- ° Ti è piaciuto il workshop?

- ° Come valuti l'allenatore / istruttore?

- ° Come valuti l'organizzazione?

- ° Come valuti l'atmosfera?

- ° E' stato interessante? Lo consiglieresti?

- ° Ti piacerebbe partecipare ad un evento simile?

- ogni domanda può essere risposta utilizzando numeri da 1 a 5 o frasi come da "molto male" a "molto buono"

- i partecipanti compilano i questionari dopo che il workshop è terminato o anche prima che inizi, se vogliamo confrontare i risultati e i cambiamenti

Il metodo è facile da implementare anche se richiede alcune abilità di base per analizzare i dati raccolti.

Una mini-guida di valutazione per i realizzatori di progetti di educazione culturale.



GLOSSARIO

GLOSSARIO

Clicca sulle lettere sottolineate qui sotto o usa la funzione di scorrimento per cercare il tuo dizionario.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A

Apps / Applicazioni

Un programma autonomo o un software progettato per soddisfare uno scopo particolare.

Android

Sistema operativo utilizzato per computer e telefoni

Antivirus

Protegge contro i virus che si possono installare nel computer a insaputa dell'utente

Anti-Spyware

Protegge da software dannoso che potrebbe raccogliere le tue informazioni a tua insaputa.

Allegato

Un file che è stato allegato (inviato con) un'e-mail. Potrebbe essere un'immagine, un video o qualsiasi altro documento.

56

Apple

Una società creata da Steve Jobs, Steve Wozniak e Ronald Wayne nel 1976, che rende computer (come i Mac), lettori MP3 (iPod), software (come iTunes) telefoni cellulari (iPhone) e altro.

B

Backup

Salvare i file su un'unità esterna (HD, USB, CD) in modo che siano conservati in più di un posto.

Bluetooth

Una rete wireless che può essere utilizzata per trasferire dati (come foto e video) tra telefoni cellulari su distanze molto brevi.

Backspace key

Il tasto della tastiera che originariamente spingeva il carrello della macchina da scrivere indietro di una posizione, e nei moderni sistemi di computer sposta il cursore del display indietro di una posizione.

Browser

Un programma software che consente di visualizzare i file (incluse pagine Web, PDF, immagini, video e audio) su Internet. È probabile che tu stia visualizzando questo testo come parte di un file di una pagina web su Internet tramite il tuo browser in questo momento.

C

Computer

Un dispositivo elettronico che elabora informazioni o dati. Ha la capacità di memorizzare, recuperare ed elaborare questi dati.

Cursore

La linea verticale lampeggiante sullo schermo che mostra dove sei e dove apparirà il prossimo carattere che scrivi.

Control key (Ctrl)

Un tasto sulla tastiera del computer che esegue un'operazione speciale quando viene premuto con un altro tasto..

Cc

Sta per “copia carbone” ed è simile al campo “A” in un’e-mail. Inserendo l’indirizzo email di qualcuno in questo campo, gli verrà inviata una copia dell’e-mail.

Copia e incolla

Prendere informazioni da un posto e inserirle in un altro.

D

Desktop computer

Molte persone usano i desktop computer al lavoro, a casa, a scuola o in biblioteca. Possono essere di piccole, medie o grandi dimensioni e di solito sono collocati su una scrivania.

Desktop

Lo schermo che vedi quando il tuo computer è acceso di è chiamato desktop e generalmente consiste in menu in basso, in alto e / o sui lati dello schermo, mentre il resto dello schermo contiene uno sfondo dove puoi

posizionare le cartelle e i file.

Downloading

Il tuo browser può visualizzare diversi tipi di documenti, file multimediali e altri file. Ma ci sono momenti in cui vorrai accedere a un file al di fuori del tuo browser. Il download ti consente di farlo inserendo il file sul tuo computer in modo da poterlo accedere.

Dominio

Indirizzo web

DVD

Il DVD, sigla di Digital Versatile Disc (in italiano “disco versatile digitale”), originariamente Digital Video Disc (“disco video digitale”), è un supporto di memoria di tipo disco ottico.

E

Email (posta elettronica)

La posta elettronica è un modo per inviare e ricevere messaggi su Internet.

58

Emoticon

Una combinazione di caratteri utilizzati nei messaggi di testo che, se visti da una certa angolazione, assomigliano a un'espressione facciale. Ad esempio, :) è una “faccina sorridente” e :(rappresenta una faccia infelice.

Error message (messaggio di errore)

Un messaggio che ti informa che qualcosa è andato storto o che non funziona come dovrebbe (spesso sotto forma di pop-up).

F

Facebook

Un popolare sito di social network gratuito che consente agli utenti registrati di creare profili, caricare foto e video, inviare messaggi e rimanere in contatto con amici, familiari e colleghi.

Favourites (preferiti)

Un collegamento Web salvato nel browser in modo da poter accedere

facilmente alla pagina senza dover digitare l'intero indirizzo o utilizzare un motore di ricerca.

File

Un'informazione che può essere aperta da un programma per computer; per esempio un'immagine, un documento di testo o un video.

File extension (estensione file)

Il bit di testo alla fine di un file che indica al tuo computer quale programma software dovrebbe aprirlo. Ad esempio, un file che termina con “.jpg” è un'immagine..

File not found (file non trovato)

Questo messaggio indica che il tuo computer o browser non è in grado di trovare il file che hai chiesto di cercare.

Firewall

Un componente hardware o software che controlla quali informazioni passano dal tuo computer a Internet e chi o cosa può accedere al tuo computer mentre sei connesso.

Font

Un carattere tipografico specifico che definisce come il testo appare sulla pagina, ad esempio, Arial è un tipo di carattere popolare e Arial Narrow è un font specifico.

59

G

Gallery (galleria)

Una selezione di foto o immagini.

Google

Uno dei motori di ricerca più utilizzati.

H

Hardware

Una parte qualsiasi del computer che ha una struttura fisica, come il monitor del computer o la tastiera.

Hard Disk Drive (disco rigido)

Un disco rigido (a volte abbreviato come HD o HDD) è un dispositivo uti-

lizzato per archiviare e recuperare le informazioni in modo permanente.

Homepage

La pagina web visualizzata automaticamente dal tuo browser all'avvio. La maggior parte dei browser ti permetterà di cambiare la tua homepage.

HTTP

Hypertext Transfer Protocol: le lettere all'inizio di un indirizzo web, che danno un comando al computer per richiedere informazioni dal sito Web che si desidera esaminare.

HTTPS

Vedi 'Hypertext Transfer Protocol', sopra. La "S" indica che la connessione al sito Web è sicura.

Hyperlink (collegamenti ipertestuali)

Un testo che quando cliccato ti porta in un'altra pagina web. I collegamenti ipertestuali (noti per lo più come "collegamenti") spesso appaiono sottolineati sempre o quando si sposta il mouse su di essi



iPad

Un tablet di tipo touchscreen realizzato da Apple, che eseguirà solo software approvati da Apple e acquistati tramite lo store iTunes.

iPhone

Smartphone touchscreen di Apple, uno dei prodotti tecnologici di ultima generazione che ha ottenuto più successo.

Icona

Una piccola immagine collegata che rappresenta un'azione. Le icone sul desktop rappresentano ciò che accadrà se si fa clic su di esse, in modo che un documento di testo possa essere rappresentato come un pezzo di carta con delle parole o un'immagine potrebbe essere rappresentata da un'icona che mostra una cornice.

Inbox (posta in entrata)

La parte del tuo programma di posta elettronica / webmail dove puoi visualizzare tutte le email che hai ricevuto.

Installare

Trasferimento del software sul computer e impostazione in modo che funzioni correttamente.

Internet

Internet è una rete ad accesso pubblico che connette vari dispositivi o terminali in tutto il mondo. Si tratta di un'interconnessione globale tra reti informatiche di natura e di estensione diversa, resa possibile da una suite di protocolli di rete comune chiamata "TCP/IP" dal nome dei due protocolli principali, il TCP e l'IP, che costituiscono la "lingua" comune con cui i computer connessi a Internet (gli host) sono interconnessi e comunicano tra loro a un livello superiore indipendentemente dalla loro sottostante architettura hardware e software, garantendo così l'interoperabilità tra sistemi e sottoreti fisiche diverse.

Internet security (sicurezza internet)

Una branca della sicurezza informatica specificamente correlata a Internet, che spesso implica la sicurezza del browser ma anche la sicurezza della rete a un livello più generale, in quanto si applica ad altre applicazioni o sistemi operativi nel loro insieme. Il suo obiettivo è stabilire regole e misure da utilizzare contro gli attacchi su Internet

61

J

JPG/JPEG

Un'estensione di file che denota che il file è un'immagine. Questo formato è il formato più diffuso per le fotografie.

K

Keyboard (tastiera)

Periferica di input del computer destinata all'inserimento manuale di dati, numerici o alfanumerici, nella memoria del computer e al controllo del computer stesso.

L

Laptop computer (computer portatile)

Un personal computer che può essere facilmente trasportato e utilizzato

in una varietà di luoghi.

Link

Collegamento tra l'elaboratore centrale e le sue unità periferiche, o tra elaboratori diversi.

M

Mouse

Dispositivo (o periferica di input di un computer) in grado di inviare al sistema un comando da parte dell'utente in modo tale che a un suo movimento su una base solida lineare ne corrisponda uno analogo da parte di un indicatore sullo schermo del monitor detto puntatore

Monitor

Dispositivo elettronico per la visualizzazione di immagini, testo e video trasmessi in forma elettronica.[1] In Italia in alcuni ambiti lavorativi, come uffici e servizi o più in generale in ambito burocratico, il monitor viene anche chiamato "videoterminale".

62

Mailing list (lista di distribuzione)

Servizio/strumento offribile da una rete di computer verso vari utenti e costituito da un sistema organizzato per la partecipazione di più persone ad una discussione asincrona o per la distribuzione di informazioni utili agli interessati/iscritti attraverso l'invio di email ad una lista di indirizzi di posta elettronica di utenti iscritti.

N

Navigare

Spostarsi tra i siti Web tramite barre di navigazione e collegamenti.

Network

Un gruppo di computer che comunicano insieme tramite un server lungo i cavi o in modalità wireless.

Notepad (blocco note)

Editor di testo proprietario incluso nei sistemi Microsoft Windows per l'elaborazione di file di testo semplici.

O

Operating system (sistema operativo)

Software di sistema che gestisce le risorse hardware e software della macchina, fornendo servizi di base ai software applicativi (programmi) installati.

P

Password

Una sequenza di caratteri alfanumerici utilizzata per accedere in modo esclusivo a una risorsa informatica (sportello bancomat, computer, connessione internet, casella e-mail, reti, programmi, basi dati, ecc.) o per effettuare operazioni di cifratura. Si parla più propriamente di passphrase se la chiave è costituita da una frase o da una sequenza sufficientemente lunga di caratteri (non meno di 20/30).

PC

Un Personal Computer è un qualsiasi computer (elaboratore) di uso generico le cui dimensioni, prestazioni e prezzo di acquisto lo rendono adatto alle esigenze del singolo individuo nell'uso quotidiano

63

PDF

Portable Document Format un formato di file basato su un linguaggio di descrizione di pagina sviluppato da Adobe Systems nel 1993 per rappresentare documenti in modo indipendente dall'hardware e dal software utilizzati per generarli o per visualizzarli.

Programma

Software che può essere eseguito da un elaboratore per ricevere in input determinati dati di un problema automatizzabile e restituirne in output le (eventuali) soluzioni.

Proiettore

Apparecchio che consente di proiettare immagini su un grande schermo

R

RAM

Random Access Memory, ovvero memoria ad accesso casuale, è un tipo di memoria volatile caratterizzata dal permettere l'accesso diretto a qualunque indirizzo di memoria con lo stesso tempo di accesso.

S

Software

L'informazione o le informazioni utilizzate da uno o più sistemi informatici e memorizzate su uno o più supporti informatici. Tali informazioni possono essere rappresentate da uno o più programmi, da uno o più dati, oppure da una combinazione delle due.

Shift (tasto maiuscolo)

Tasto presente nelle tastiere dei computer. Premendolo prima dei caratteri normali e mantenendone la pressione, consente la scrittura delle lettere maiuscole ed altri caratteri "superiori". Se invece si vogliono scrivere una serie di caratteri in maiuscolo, si può utilizzare il tasto Blocco maiuscole.

Space Bar (barra spaziatrice)

64 Tasto presente nelle tastiere e macchine da scrivere sin dalla loro nascita. La sua funzione è quella di aggiungere uno spazio tra due parole. Solitamente è il tasto più lungo della tastiera, così da facilitarne la pressione da entrambe le mani.

Scanner

Periferica in grado di acquisire in modalità ottica una superficie analogica (fogli stampati, pagine, fotografie, diapositive), di interpretarla come un insieme di pixel, e quindi di ricostruirne la copia fotografica sotto forma di immagine digitale.

Social media

Termine generico che indica tecnologie e pratiche in rete che le persone adottano per condividere contenuti testuali, immagini, video e audio.

Search engines - Paieškos sistemos

Specializuotos svetainės, kurios padeda jums rasti tai, ko ieškote žiniatinklyje. Viskas, ką jums reikia padaryti, yra įvesti vieną ar daugiau raktinių žodžių, o paieškos sistema ieškos tinkamų tinklalapių visame internete.

Surf/surfing-naršyti/naršymas

Naudojimas internetu norint pereiti iš vienos svetainės į kitą dažnai be konkrečiau tikslo.

T

Tab

Controllo grafico (widget) detto di navigazione che permette all'utente di muoversi da un gruppo di controlli (o documenti) a un altro.

Touchpad

Dispositivo di input presente nella maggior parte dei computer portatili. Viene utilizzato per spostare il cursore captando il movimento del dito dell'utente sulla sua superficie liscia; sostituisce completamente il mouse ed ha il vantaggio rispetto a questo del ridotto ingombro e lo svantaggio in genere di una minore libertà, facilità e comodità di movimento

Trascina e rilascia

Sposta i file da un posto all'altro facendo clic su di essi una volta, tieni premuto il pulsante del mouse e trascinali sullo schermo. È possibile trascinare e rilasciare i file da una finestra all'altra.

65

U

USB

Universal Serial Bus è un'interfaccia standard industriale di comunicazione seriale sviluppata a metà degli anni novanta per standardizzare in un unico protocollo di comunicazione cavi e connettori da utilizzare per la connessione, la comunicazione e l'alimentazione tra computer e periferiche elettroniche.

Upload

Processo di invio o trasmissione di un file (o più genericamente di un flusso finito di dati o informazioni) da un client ad un sistema remoto (denominato server) attraverso una rete informatica. L'azione inversa è chiamata «scaricamento» o «download».

Username (nome utente)

Il nome con il quale l'utente viene riconosciuto da un computer, da un pro-

gramma o da un server.

V

Video clip

Breve filmato scenografato, eventualmente coreografato e prodotto per promuovere una canzone ed il cantante che la interpreta.

Virus

Software appartenente alla categoria dei malware che, una volta eseguito, infetta dei file in modo da fare copie di se stesso, generalmente senza farsi rilevare dall'utente.

W

Website (sito web)

Un insieme di pagine web correlate, ovvero una struttura ipertestuale di documenti che risiede su un server web.

66 **Wifi**

Una tecnologia per reti locali senza fili. I dispositivi che possono utilizzare la tecnologia Wi-Fi includono personal computer, console per videogiochi, smartphone e tablet, fotocamere digitali, smart TV, lettori audio digitali e stampanti moderne.

PARTNER

Alytaus Kultūros ir Komunikacijos Centras

Pramonės g. 1B

LT-62175 Alytus / Lithuania

(+370) 315 77480

www.akkc.lt

akkcvadyba@gmail.com



Elckie Centrum Kultury

ul. Wojska Polskiego 47

19-300 Elk / Polonia

(+48) 87 621 80 00

www.eck.elk.pl

sekretariat@eck.elk.pl

70



Folkuniversitetet, Stiftelsen vid Lunds Universitet

Föreningsgatan 1

291 33 Kristianstad / Svezia

(+46) 44 20 76 40

www.folkuniversitetet.se

info.kristianstad@folkuniversitetet.se



GLAFKA s.r.o.
Hulanova 1387/3
104 00 Prague / Repubblica Ceca
www.glafka.cz
info@glafka.cz



Ljudska Univerza Rogaška Slatina
Celjska cesta 3
3250 Rogaška Slatina / Slovenia
(+386) 3 818 24 40
www.lu-rogaska.si
info@lu-rogaska.si

71



Viaindustriæ
Via delle Industrie 9
06034 Foligno / Italia
(+39) 0742 67315
www.viaindustriæ.it
info@viaindustriæ.it

VIAINDUSTRIÆ

