

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti



Modulo 1 – Alfabetizzazione Digitale

Lezione 1 – Conosciamo il nostro dispositivo

Obiettivi:

- Riconoscere le parti principali di PC/tablet/smartphone.
- Accendere, spegnere e caricare correttamente il dispositivo.
- Usare il touch screen e la tastiera.

Spiegazione teorica:

Il tuo dispositivo è come una casa: ha porte, finestre e pulsanti importanti. Il pulsante di accensione serve a "risvegliare" il dispositivo. La porta per il caricabatterie serve per dare energia, come quando mangi e recuperi forze. Lo schermo è una finestra in cui vedi le informazioni. Toccare lo schermo (touch) è come bussare a una porta per chiedere di entrare.

Glossario facilitato:

- **Touch screen:** schermo che risponde quando lo tocchi.
- **Batteria:** energia che fa funzionare il dispositivo.

Attività pratica (60 min):

1. Premi il pulsante di accensione e aspetta che si accenda.
2. Collega e scollega il caricabatterie.
3. Prova a toccare e trascinare le icone sullo schermo.
4. Scrivi il tuo nome usando la tastiera virtuale.
5. Apri l'app della fotocamera e scatta una foto.
6. Regola la luminosità dello schermo.

Accessibilità:

- Attiva ingrandimento schermo (zoom) o comandi vocali se necessario.
- Usa icone grandi e ben visibili.

Attività creativa (30 min):

In piccoli gruppi, fate delle foto ai vostri oggetti preferiti presenti nell'aula e create un breve album fotografico digitale.

Domande di verifica:

1. Quale pulsante accende il dispositivo? (mostra immagine)
2. A cosa serve il caricabatterie? (scegli tra: dare energia, scattare foto, fare telefonate)
3. Cos'è il touch screen? (scegli tra: schermo che tocchi, tastiera, fotocamera)
4. Scrivi o scegli una cosa che hai imparato oggi.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione Aggiuntiva – Scrivere caratteri speciali con la tastiera

Obiettivi:

- Imparare a scrivere caratteri speciali come @, #, €, !, ?.
- Prendere dimestichezza con Shift, Alt Gr e tastierino numerico.
- Migliorare la precisione nella digitazione.

Spiegazione teorica: Alcuni simboli non si trovano direttamente sulla tastiera, ma si ottengono premendo due tasti insieme. Per esempio, per scrivere @ si preme "Alt Gr" + "ò".

Glossario facilitato:

- **Shift:** tasto per lettere maiuscole o simboli.
- **Alt Gr:** tasto per simboli speciali.
- **Tastierino numerico:** numeri a destra della tastiera (nei PC).

Attività pratica (60 min):

1. Scrivi la tua mail completa (con @).
2. Digita questa frase: "Ciao! Come stai? Tutto bene :)".
3. Scrivi una lista di 3 prezzi con il simbolo €.
4. Digita un messaggio con i simboli ! ? # * -
5. Fai un gioco a tempo: chi scrive più simboli correttamente in 2 minuti?

Accessibilità:

- Tastiera virtuale a schermo per chi ha difficoltà motorie.
- Elenchi visivi con combinazioni tasti illustrate.

Attività creativa (30 min): Componi un “messaggio misterioso” usando solo simboli e emoji, poi i compagni devono decifrarlo.

Domande di verifica:

1. Come si scrive il simbolo @?
2. A cosa serve il tasto Shift?
3. Che simboli hai usato oggi?
4. Quale simbolo ti è piaciuto di più scrivere?

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione Aggiuntiva – Precisione e velocità con il mouse

Obiettivi:

- Muovere il mouse con sicurezza.
- Fare clic e doppio clic correttamente.
- Migliorare la coordinazione occhio-mano.

Spiegazione teorica: Il mouse è come una mano virtuale. Ti aiuta a cliccare, trascinare e scegliere cosa vuoi fare. Più sei preciso, più riesci a usare bene il computer.

Glossario facilitato:

- **Clic:** premere una volta il pulsante del mouse.
- **Doppio clic:** premere due volte velocemente.
- **Trascinare:** tenere premuto e spostare qualcosa.

Attività pratica (60 min):

1. Gioco del bersaglio: cliccare su cerchi che appaiono sullo schermo.
2. Apri e chiudi una cartella con doppio clic.
3. Trascina un'icona da una parte all'altra dello schermo.
4. Gioca al “puzzle digitale”: ordina immagini trascinandole.
5. Usa Paint o Canva per disegnare con il mouse.

Accessibilità:

- Regola velocità del puntatore.
- Usa mouse facilitato o touchpad.

Attività creativa (30 min): Disegna con il mouse il tuo animale preferito e salvalo in una cartella.

Domande di verifica:

1. Cos'è un doppio clic?
2. Cosa vuol dire trascinare?
3. In quale attività ti sei sentito più preciso?
4. Ti piace usare il mouse o il touch?

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti



Lezione 2 – Schermo e applicazioni principali

Obiettivi:

- Riconoscere icone e pulsanti principali.
- Aprire e chiudere app semplici.
- Passare da un'app all'altra.

Spiegazione teorica:

Le icone sono come cartelli stradali: ti aiutano a capire dove andare. Quando apri un'app è come aprire una porta che porta a una stanza diversa. Puoi passare facilmente da una stanza (app) all'altra, e tornare indietro quando vuoi.

Glossario facilitato:

- **Icona:** immagine che apre un'applicazione.
- **App:** piccolo programma che fa una cosa specifica.

Attività pratica (60 min):

1. Apri l'app della calcolatrice e fai diverse operazioni semplici (es. 2+2, 5x3).
2. Chiudi l'app e apri l'orologio, prova a impostare un timer di 2 minuti.
3. Passa dall'orologio alla calcolatrice velocemente.
4. Apri l'app note e scrivi una breve lista della spesa.
5. Apri la galleria e visualizza le foto fatte durante la prima lezione.

Accessibilità:

- Attiva descrizione audio delle icone (screen reader).
- Usa pulsanti e gesti semplificati.

Attività creativa (30 min):

In gruppi, create una breve presentazione usando immagini ed emoji che racconti una vostra attività preferita (es. sport, hobby).

Domande di verifica:

1. Quale icona apre la calcolatrice? (mostra immagini)
2. Come passi da un'app all'altra? (scegli: trascinando, premendo icone, urlando)
3. Cosa fai per chiudere un'app? (scegli tra: premi "X", premi pulsante di spegnimento, premi schermo forte)
4. Scrivi o scegli un'app che ti è piaciuta oggi.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 3 – Navigare in sicurezza su Internet

Obiettivi:

- Riconoscere un sito sicuro.
- Navigare su Internet in modo guidato.
- Sapere cosa NON cliccare.

Spiegazione teorica:

Internet è come una grande città: ci sono negozi veri, ma anche trappole. Un sito sicuro ha un piccolo lucchetto accanto all'indirizzo. Non dare mai le tue informazioni personali a siti che non conosci.

Glossario facilitato:

- **Internet:** rete che collega computer.
- **HTTPS:** sigla che indica un sito protetto.
- **Phishing:** truffa per rubare dati.

Attività pratica (60 min):

1. Apri un browser e digita www.google.com
2. Cerca "meteo oggi" e leggi le informazioni.
3. Visita un sito sicuro e uno falso (in ambiente controllato).
4. Prova a riconoscere il simbolo del lucchetto.
5. Compila un modulo semplice (es. nome + hobby) su un sito sicuro.

Accessibilità:

- Usa lettura vocale dei testi.
- Ingrandimento testo.

Attività creativa (30 min):

Gioco a squadre: trova 5 siti buoni e 3 trappole tra una lista illustrata.

Domande di verifica:

1. Dove vedi se un sito è sicuro? (scegli tra: lucchetto, cuore, stella)
2. Cos'è il phishing? (scegli tra: gioco, truffa, dolce)
3. Cosa NON devi mai fare su un sito sconosciuto? (scegli tra: cliccare tutto, dare dati personali, chiudere)
4. Scrivi una regola di sicurezza imparata oggi.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 4 – File e cartelle: mettiamo ordine!

Obiettivi:

- Capire cosa sono i file e le cartelle.
- Creare, rinominare e spostare un file.
- Organizzare i documenti sul dispositivo.

Spiegazione teorica:

I file sono come fogli di carta. Le cartelle sono come cassetti dove metti questi fogli. Organizzare file e cartelle ti aiuta a trovare tutto più facilmente.

Glossario facilitato:

- **File:** documento, immagine, video o altro.
- **Cartella:** spazio dove metti più file.

Attività pratica (60 min):

1. Crea una nuova cartella sul desktop.
2. Rinomina la cartella con il tuo nome.
3. Apri un file immagine e spostalo dentro la tua cartella.
4. Crea un file di testo con il tuo hobby preferito e salvalo.
5. Elimina una cartella vuota.

Accessibilità:

- Icône grandi e testo ad alto contrasto.
- Uso di tastiera semplificata o touch assistito.

Attività creativa (30 min):

Disegna su carta come vorresti organizzare i tuoi file: scuola, hobby, famiglia... poi ricrea l'organizzazione sul computer.

Domande di verifica:

1. Cosa contiene una cartella? (file, password, tasti)
2. A cosa serve rinominare un file? (riconoscere, eliminare, duplicare)
3. Dove puoi salvare una foto?
4. Descrivi come hai organizzato i tuoi file oggi.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

✉ Lezione 5 – La posta elettronica: scriviamo una mail

Obiettivi:

- Creare un account Gmail.
- Inviare una mail con allegato.
- Riconoscere i pulsanti principali della posta elettronica.

Spiegazione teorica:

La mail è come una lettera digitale. Puoi scrivere, allegare file e mandare messaggi a chi vuoi. Gmail è una cassetta della posta online facile da usare.

Glossario facilitato:

- **Email:** messaggio via Internet.
- **Allegato:** file che aggiungi alla mail.

Attività pratica (60 min):

1. Crea un account Gmail guidato dal formatore.
2. Scrivi una mail a un compagno con il saluto "Ciao!".
3. Aggiungi una foto come allegato.
4. Leggi una mail ricevuta.
5. Rispondi con un emoji.

Accessibilità:

- Lettura automatica della mail.
- Comandi vocali per dettare.

Attività creativa (30 min):

Simula una conversazione: ognuno invia una mail per raccontare la propria giornata. Poi leggi e commenta quella ricevuta.

Domande di verifica:

1. A cosa serve una email? (parlare, spedire, dormire)
2. Cosa si può allegare? (file, musica, libri veri)
3. Cosa scrivi all'inizio di una mail?
4. Scrivi o scegli chi potresti contattare via mail.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 6 – Il cloud: una valigia per i tuoi file

Obiettivi:

- Caricare file su Google Drive.
- Condividere file con un compagno.
- Accedere ai tuoi documenti da più dispositivi.

Spiegazione teorica:

Il cloud è come una valigia online: puoi metterci dentro i tuoi file e portarli ovunque. Se salvi qualcosa sul cloud, lo ritrovi anche da un altro computer o telefono.

Glossario facilitato:

- **Cloud:** spazio su Internet per salvare file.
- **Drive:** il nome del cloud di Google.

Attività pratica (60 min):

1. Apri Google Drive con l'account Gmail.
2. Carica una foto e un file di testo.
3. Crea una cartella “Scuola”.
4. Condividi un file con il formatore.
5. Accedi da un altro dispositivo per vedere i tuoi file.

Accessibilità:

- Icône grandi, spiegazioni audio.
- Drag & drop semplificato.

Attività creativa (30 min):

Prepara una “valigia digitale”: scegli 5 file importanti e mettili nel cloud con nomi e cartelle colorate.

Domande di verifica:

1. A cosa serve Google Drive?
2. Cosa succede se cancelli un file dal cloud?
3. Puoi usare il cloud dal cellulare?
4. Scrivi o scegli un file che metteresti nel cloud.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti



Lezione 7 – Scrivere con il computer: testi semplici

Obiettivi:

- Aprire un programma di scrittura (es. Google Docs).
- Scrivere frasi brevi.
- Salvare e rileggere un documento.

Spiegazione teorica:

Scrivere al computer è come scrivere su carta, ma puoi correggere facilmente e aggiungere immagini. Usiamo un editor di testo per scrivere messaggi, storie o elenchi.

Glossario facilitato:

- **Editor di testo:** programma per scrivere con la tastiera.
- **Documento:** file con parole scritte.

Attività pratica (60 min):

1. Apri Google Docs.
2. Scrivi una breve presentazione su di te.
3. Cambia il colore e la dimensione di una parola.
4. Aggiungi una emoji o immagine.
5. Salva il file nel cloud.

Accessibilità:

- Sintesi vocale per riascoltare il testo.
- Ingrandimento caratteri.

Attività creativa (30 min):

Scrivi una storia breve con 5 parole suggerite dalla classe. Condividila e leggila a voce alta.

Domande di verifica:

1. A cosa serve Google Docs?
2. Come si salva un documento?
3. Cosa puoi scrivere con l'editor?
4. Scrivi o scegli un argomento che ti piace scrivere.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 8 – Tabelle e numeri: i fogli di calcolo

Obiettivi:

- Aprire un foglio di calcolo (Google Sheets).
- Inserire parole e numeri.
- Ordinare le informazioni.

Spiegazione teorica:

Un foglio di calcolo è come una tabella con righe e colonne. Serve per tenere in ordine numeri, liste o attività. Ogni casella è una cella.

Glossario facilitato:

- **Foglio di calcolo:** tabella digitale.
- **Cella:** spazio dove scrivi dentro la tabella.

Attività pratica (60 min):

1. Apri Google Sheets.
2. Crea una tabella con i giorni della settimana e attività.
3. Inserisci un colore per ogni attività.
4. Ordina alfabeticamente una colonna.
5. Salva il foglio nel cloud.

Accessibilità:

- Colori ad alto contrasto.
- Zoom celle e lettura automatica contenuto.

Attività creativa (30 min):

Crea il tuo “piano della giornata” in tabella: orari, attività, emoji.

Domande di verifica:

1. Cos’è una cella?
2. Cosa puoi scrivere in un foglio di calcolo?
3. Come salvi il file?
4. Scrivi una riga per il tuo giorno preferito.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 9 – Presentazioni: raccontare con le slide

Obiettivi:

- Creare una presentazione con Google Slides.
- Aggiungere testo e immagini.
- Presentare il proprio lavoro.

Spiegazione teorica:

Una presentazione è una serie di "fogli" che raccontano qualcosa. Ogni slide mostra un'informazione: una frase, un'immagine, un titolo.

Glossario facilitato:

- **Slide:** una pagina di una presentazione.
- **Presentazione:** insieme di slide su un tema.

Attività pratica (60 min):

1. Apri Google Slides.
2. Crea 3 slide con: Chi sei – Cosa ti piace – Un sogno.
3. Aggiungi immagini e colori.
4. Mostra la tua presentazione a un compagno.

Accessibilità:

- Template con colori accessibili.
- Testo grande, immagini descritte.

Attività creativa (30 min):

Presenta un animale o un luogo che ti piace con 3 slide semplici.

Domande di verifica:

1. Cos'è una slide?
2. Cosa puoi inserire in una presentazione?
3. Come fai a cambiare lo sfondo?
4. Scrivi o scegli un tema che vorresti presentare.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 10 – Password e sicurezza online

Obiettivi:

- Creare password sicure.
- Comprendere la privacy.
- Proteggere i propri dati.

Spiegazione teorica:

Una password è una chiave segreta. Serve a proteggere le tue informazioni. Non deve essere facile da indovinare. La privacy è il tuo diritto a tenere certe cose solo per te.

Glossario facilitato:

- **Password:** parola segreta per entrare.
- **Privacy:** protezione dei dati personali.

Attività pratica (60 min):

1. Crea una password sicura con lettere, numeri e simboli.
2. Verifica se è facile da indovinare.
3. Attiva la verifica a due passaggi (simulata).
4. Guarda un video educativo illustrato.

Accessibilità:

- Schemi visivi per mostrare passaggi.
- Sintesi vocale e illustrazioni.

Attività creativa (30 min):

Inventa uno slogan o un disegno per ricordare perché è importante la privacy.

Domande di verifica:

1. Cos'è una password?
2. Cosa NON devi fare con la tua password?
3. Che simbolo puoi usare per renderla più sicura?
4. Scrivi o scegli una regola per stare sicuro online.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 11 – Strumenti di accessibilità digitale

Obiettivi:

- Attivare screen reader e sintesi vocale.
- Usare l'ingranditore dello schermo.
- Personalizzare le impostazioni di accessibilità.

Spiegazione teorica: Ogni persona ha bisogni diversi. Gli strumenti di accessibilità aiutano a usare il computer più facilmente. Alcuni leggono il testo ad alta voce, altri ingrandiscono lo schermo.

Glossario facilitato:

- **Screen reader:** legge a voce il testo sullo schermo.
- **Sintesi vocale:** voce elettronica che legge il testo.

Attività pratica (60 min):

1. Attiva lo screen reader sul dispositivo.
2. Leggi una mail o un documento con la voce.
3. Ingrandisci parte dello schermo.
4. Cambia contrasto e dimensioni carattere.

Accessibilità:

- Istruzioni illustrate e guidate.
- Uso di esempi reali.

Attività creativa (30 min): Scrivi una frase e ascoltala letta da uno screen reader. Poi regista la tua voce e confronta.

Domande di verifica:

1. Cos'è uno screen reader?
2. A cosa serve l'ingranditore?
3. Quale funzione ti ha aiutato di più?
4. Scrivi o scegli uno strumento che userai ancora.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 12 – Mini laboratorio: creo un documento completo

Obiettivi:

- Usare testo, immagini e salvataggio cloud.
- Applicare le competenze su Docs e Drive.
- Presentare un lavoro personale.

Attività (90 min):

1. Apri Google Docs e scrivi un testo breve (Chi sei, cosa ti piace).
2. Aggiungi un'immagine dal tuo cloud.
3. Salva e condividi il file con il formatore.
4. Mostra il documento a un compagno.

Accessibilità:

- Tutti gli strumenti accessibili.
- Supporto a richiesta.

Attività creativa:

Crea una copertina con disegno, nome e titolo per il tuo documento.

Domande di verifica:

1. Dove hai salvato il documento?
2. Cosa hai scritto nel titolo?
3. Come si condivide un file?
4. Racconta come ti sei sentito facendo questa attività.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 13 – Mini laboratorio: organizzo i miei file

Obiettivi:

- Creare e ordinare cartelle.
- Rinominare e spostare file.
- Usare chiavetta USB o cloud.

Attività (90 min):

1. Crea 3 cartelle con nome: Scuola, Casa, Tempo libero.
2. Sposta dentro ogni cartella 2 file.
3. Rinomina un file.
4. Salva una copia su chiavetta USB o cloud.

Accessibilità:

- Percorsi semplificati.
- Icône grandi, colori forti.

Attività creativa:

Disegna la mappa delle tue cartelle come fosse un albero.

Domande di verifica:

1. Dove si trovano i tuoi file?
2. Cosa c'è nella cartella "Tempo libero"?
3. Cosa fai per spostare un file?
4. Scrivi o scegli una cosa nuova che hai imparato.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

💬 **Lezione 14 – Mini laboratorio: comunicazione digitale**

Obiettivi:

- Inviare una mail con allegato.
- Usare emoji e formattazione.
- Leggere e rispondere a un messaggio.

Attività (90 min):

1. Scrivi una mail con saluto, corpo e firma.
2. Aggiungi una foto.
3. Inserisci una emoji nel testo.
4. Invia la mail al formatore e rispondi a quella ricevuta.

Accessibilità:

- Sintesi vocale mail.
- Scrittura facilitata con frasi guida.

Attività creativa:

Crea una mail per invitare un amico a una festa.

Domande di verifica:

1. Come inizi una mail?
2. A cosa serve l'oggetto?
3. Hai usato un'emoji? Quale?
4. Scrivi una frase per una mail gentile.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 15 – Mini laboratorio: sicurezza digitale

Obiettivi:

- Riconoscere tentativi di truffa.
- Proteggere i propri dati.
- Usare password manager semplificato.

Attività (90 min):

1. Leggi esempi di email truffa (finte).
2. Segna le cose sospette: errori, link strani, nomi falsi.
3. Crea una password sicura e salvala con password manager.
4. Rispondi a un quiz illustrato sulla sicurezza.

Accessibilità:

- Video dimostrativi semplificati.
- Colori ad alto contrasto.

Attività creativa:

Disegna un cartellone con le “5 regole per stare sicuri online”.

Domande di verifica:

1. Qual è un segnale di email sospetta?
2. Cosa non devi mai fare con una password?
3. Cosa fa un password manager?
4. Scrivi una delle 5 regole di sicurezza viste oggi.

Progetto DigitAbile - Ing. Antonio Gallo

Autonomia Digitale, Social Network, AI per tutti

Lezione 16 – Consegnna del compito finale

Obiettivi:

- Concludere il percorso.
- Applicare tutte le competenze.
- Riflettere sul proprio apprendimento.

Attività (90 min):

1. Crea un documento finale con:
 - Presentazione personale.
 - Una foto.
 - Una tabella settimanale.
 - Una slide finale con saluto.
2. Salva tutto in una cartella "Compito finale".
3. Condividi con il formatore.

Accessibilità:

- Supporti e adattamenti per ciascuno.
- Opzioni vocali e scritte.

Attività creativa:

Ogni studente presenta una parte del proprio compito alla classe.

Domande di verifica:

1. Come hai chiamato la tua cartella?
2. Quale parte ti è piaciuta di più?
3. Hai usato il cloud o la chiavetta?
4. Scrivi un messaggio di saluto per concludere il corso.