

Handimatica 2012

Tecnologie multimediali per anziani: dalla stimolazione cognitiva alla partecipazione sociale attraverso nuovi apprendimenti.

Pane e Internet

22 novembre 2012– Bologna

Grazia Guermandi

gguermandi@regione.emilia-romagna.it



piter



Pane e Internet: progetto di inclusione digitale dei cittadini

- **Nasce dalla Legge Regionale 11/2004 sullo sviluppo della società dell'informazione in Emilia-Romagna**
- **Mira a favorire l'acquisizione della competenza digitale di base da parte dei cittadini a rischio di esclusione ovvero anziani, casalinghe e immigrati**
- **Dopo una fase pilota nel 2009-2010 è al momento in una fase di realizzazione su larga scala per tre anni con un budget di 1,6 M € e con l'obiettivo di formare 10 –11.000 persone**



E-inclusion= inclusione digitale

- L'e-inclusion fa riferimento alle azioni per realizzare una società dell'informazione "inclusiva", ossia una società dell'informazione per tutti.

I progetti di e-inclusion cercano di attuare una strategia che consenta in primo luogo di raggiungere quelle fasce di popolazione escluse dall'uso delle tecnologie ed in secondo luogo di motivarle ad impiegare le tecnologie in modo sempre più avanzato



Inclusione sociale → competenza digitale

- La competenza digitale di base per l'apprendimento permanente
- Le competenze chiave sono necessarie per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

RECOMMENDATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL on key competences for lifelong learning
COM(2005) 548



Pane e Internet: riduzione knowledge divide

Obiettivi Inclusione digitale

- favorire l'uso di internet tramite attività di **alfabetizzazione digitale**
- Collegare l'uso di internet ai **bisogni della vita**
- Promuovere l'uso di **servizi online**
- Formare **Intermediari:** biblioteche, associazioni volontari
- Sensibilizzare il territorio sul **tema dell'e-inclusion**



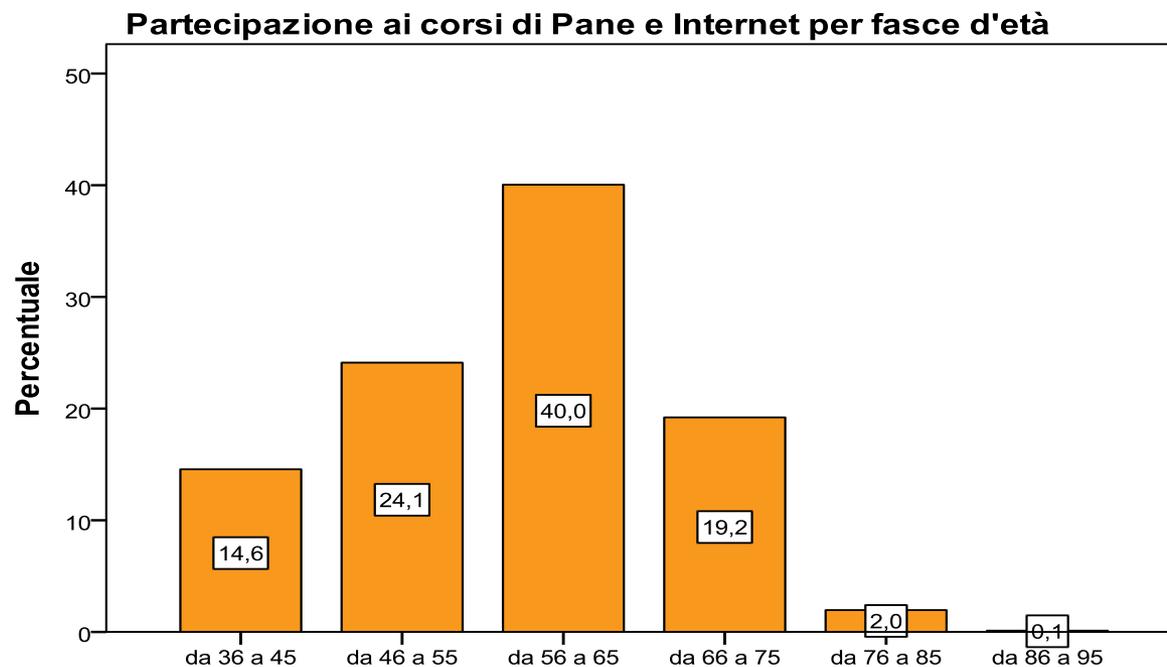
Qual'è la partecipazione degli adulti

Alfabetizzazione digitale: più si è "distanti" dalle tecnologie più è complesso accedervi

Over 55 massima partecipazione

Over 65 la partecipazione inizia a ridursi

Over 75 la partecipazione tende ad esaurirsi

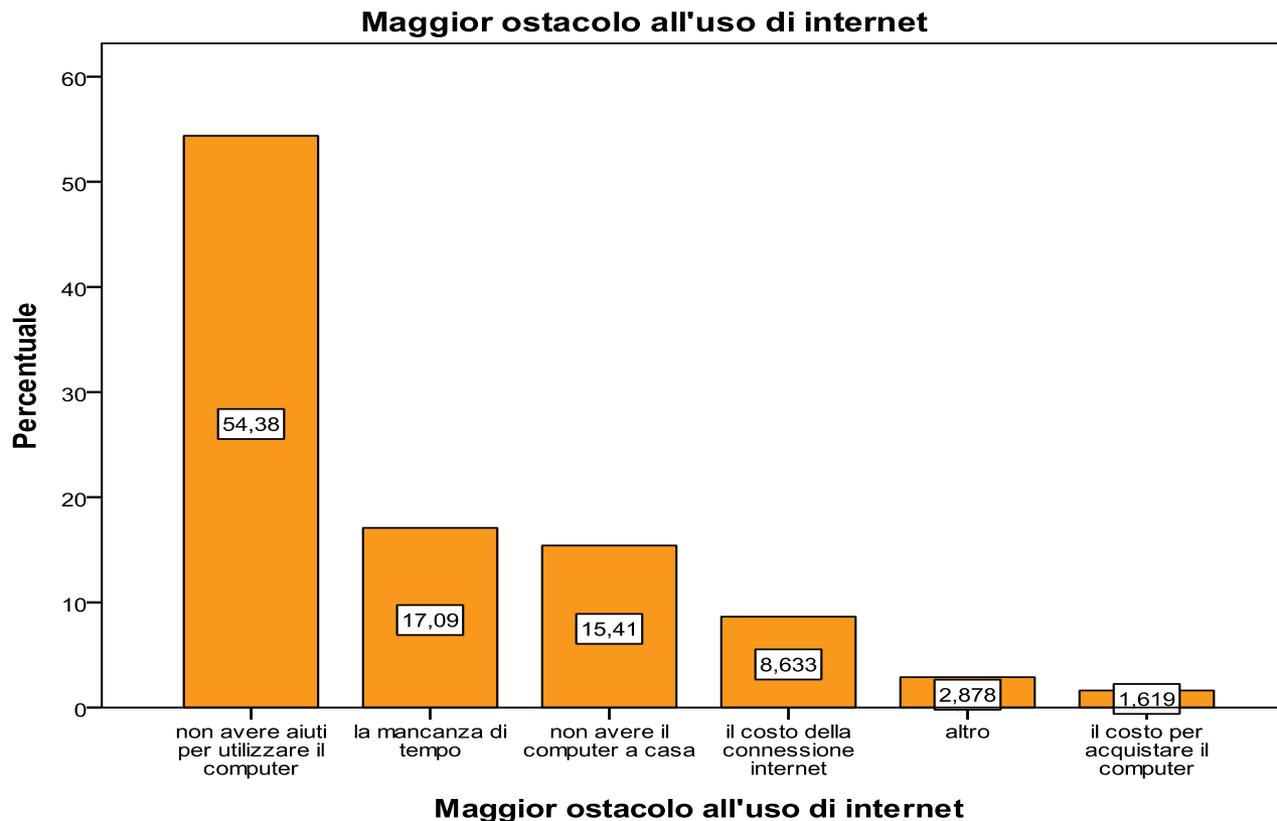


Elaborazione a cura della Regione Emilia-Romagna periodo di riferimento 2009-2010



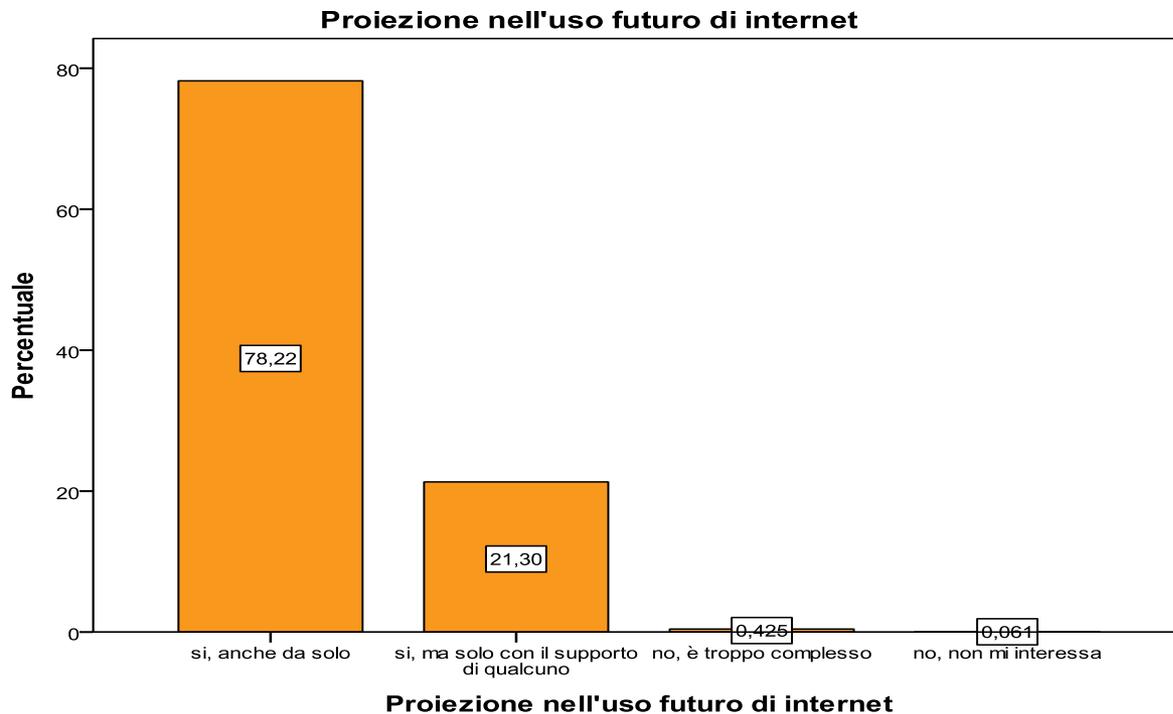
Barriere per l'accesso a Internet

Il maggior ostacolo è la mancanza di aiuti per utilizzare il Pc
Il minor ostacolo è il costo dell'acquisto del pc



Cosa accade a conclusione della formazione

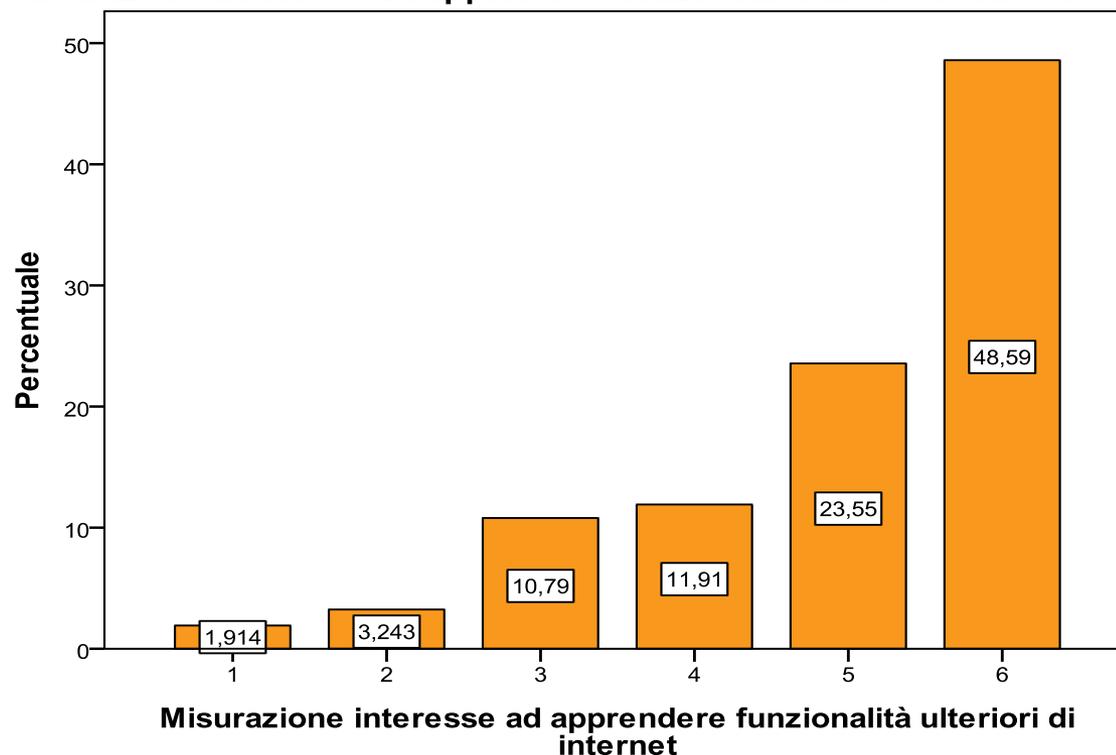
Superato l'ostacolo dell'accesso, le persone sviluppano senso di autonomia e maggior motivazione all'uso



Imparare stimola altri apprendimenti

I partecipanti sono interessati ad apprendere "altro": una richiesta in aumento è legata all'uso creativo della tecnologia

Misurazione interesse ad apprendere funzionalità ulteriori di internet



Sviluppo digital literacy: qualche riflessione

Il PC è lo strumento più diffuso tra i partecipanti ai corsi anche se richiede diverse ore di apprendimento legate alla "macchina" altrimenti utilizzabili

I cittadini sono interessati ad entrare in Internet a tutte le età e l'uso di Interfacce semplificate ad hoc potrebbe facilitarli in questo

Tablet e Smartphone possono essere impiegati per attività di digital literacy diffuse riducendo tempi della formazione e facilitando l'accesso

Oltre ai corsi è importante creare altre opportunità di apprendimento in contesti familiari: Facilitatore digitale in biblioteca, centri anziani o anche a casa



Grazia Guermandi

gguermandi@regione.emilia-romagna.it

Regione Emilia-Romagna

D.G.Organizzazione Sistemi Informativi Telematica

Sito: www.paneeinternet.it

