

# ACML

LABORATORIO MEDIA DELLA COMUNITÀ ADULTA

## Produzione intellettuale LABORATORI ACML – IO2

Adult  
Community  
Media  
Lab  
ACML



Adult Community Media Lab



Adult Community Media Lab



Co-funded by  
the European Union

"Bu proje, Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz." "This project is funded by the Erasmus+ Program of the European Union. However, European Commission and Turkish National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein"

## Titolo dell'output

Benchmark Survey nel settore dell'educazione degli adulti: offerta, politiche, bisogni nell'era digitale – Istituzione del gruppo consultivo



**Organizzazione leader dell'attività:** Yenisehir Halk Egitimi Merkezi

## Informazioni di progetto

**Progetto:** Erasmus+

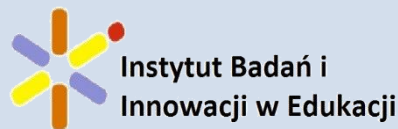
**Titolo del progetto:** Adult Community Media Lab

**Acronimo:** ACML

**Progetto n.:** 2020-1-TR01-KA204-093885

**Coordinatore del progetto:** Yenisehir Halk Egitimi Merkezi , TURCHIA

**Partner del progetto:**



Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



ACML



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

## Sommario

Sommario	2
MODULO 1	10
Obiettivi di apprendimento	10
Concetti di base (parole chiave)	10
Obiettivo principale:	11
Descrizione generale:	11
1. ASPETTI SOCIALI E PRIVACY	16
1.1. ASPETTI SOCIALI	17
Contenuto	17
1.1.1. Reti sociali	18
1.1.2. Potere comunicativo	19
1.1.3. Impatto	19
1.1.4. Esercizi	22
1.1.5. Valutazione	23
1.2. TECNOLOGIA MODERNA	24
Contenuto	24
1.2.1. Tecnologia moderna e comunicazione	24
1.2.2. Vantaggi della moderna tecnologia	25
1.2.3. Effetti negativi	26
1.2.4. Esercizi	28
1.2.5. Valutazione	28
1.3. Privacy su Internet	29
Contenuto	29
1.3.1. Importanza della privacy	30
1.3.2. I maggiori problemi di privacy su Internet	31
1.3.3. Frodi digitali	32
1.4. Esercizi	32
1.5. Valutazione	33
RIFERIMENTI	34
MODULO 2	36
Obiettivi di apprendimento	36
Concetti di base (parole chiave)	36
Obiettivo principale:	37
Descrizione generale:	37
2. ASPETTI DI SICUREZZA INFORMATICA E MINACCE INFORMATICHE	40

2.1. COMPRENDERE LA SICUREZZA INFORMATICA E LA CRIMINALITÀ INFORMATICA	40
2.1.1. Cos'è la sicurezza informatica?	40
2.1.2. Cos'è il crimine informatico?	40
2.1.3. IL CRIMINE INFORMATICO È UN'ATTIVITÀ LUCRATIVA	41
2.1.4. TIPOLOGIE DI CRIMINALITÀ informatica	41
2.1.5. CRIMINI INFORMATICI CONTRO UNA PERSONA	42
2.1.5.1. Cyberstalking	42
2.1.5.2. Cyberbullismo	43
2.1.5.3. VENDETTA PORNO	44
2.1.5.4. CONSIGLI PER PROTEGGERSI DAI CYBERSTALKER	44
2.1.5.5. PESCA AL GATTO	46
2.1.5.6. TRAFFICO INFORMATICO	47
2.1.5.7. TOELETTATURA	47
2.1.6. CRIMINI INFORMATICI CONTRO LA PROPRIETÀ	47
Il più noto e diffuso crimine informatico contro il patrimonio è il ransomware	47
2.1.6.1. RANSOMWARE	47
2.1.7. CRIMINALITÀ INFORMATICA CONTRO IL GOVERNO	48
Il crimine informatico più pericoloso contro il governo è il cyberterrorismo.	48
2.1.7.1. CYBERTERRORISMO	48
2.1.8. ESERCIZI	49
2.2. COME FUNZIONA INTERNET.	50
2.2.1. COS'È INTERNET	50
2.2.2. ESERCIZI	54
2.3. ATTACCHI INFORMATICI	55
2.3.1. ATTACCHI DENIAL-OF-SERVICE (DOS)	55
2.3.2. ATTACCHI DENIAL-OF-SERVICE (DOS) DISRIBUITI	55
2.3.3. BOTNET E ZOMBIE	56
2.3.3.1. CONSIGLI PER PROTEGGERSI DAI BOTNET	57
2.4. MALWARE E MINACCE DI CRIMINALITÀ INFORMATICA	57
2.4.1. TROJANI	57
2.4.2. IMPERSONAZIONE E PHISHING	57
2.4.3. ESERCIZIO	58
2.5. SICUREZZA DEI DATI	59
2.5.1. INTERRUZIONE.	59
2.5.2. INTERCETTAZIONE.	60
2.5.3. MODIFICA.	60
2.5.4. FABBRICAZIONE.	61

2.5.5. MASCHERATA	61
2.5.6. RISPOSTA	62
RIFERIMENTI	63
MODULO 3	64
Obiettivi di apprendimento	64
Concetti di base (parole chiave)	64
Obiettivo principale:	65
Descrizione generale:	65
• Applicazioni basate sul Web	68
• Sviluppo di applicazioni basate sul Web	68
• Esempi di applicazioni basate sul Web	68
• Padletto	68
• Canva: presentazione, banner, domanda di progettazione	68
• Blendspace: app di contenuti gratuiti	68
• Powtoon: applicazione per la creazione di animazioni	68
• StoryJumper: app per la creazione di storie digitali	68
• Mobiroller: programma applicativo mobile	68
• Wondershare Filmora: app di editing video	68
• CrossWordLabs: app gratuita per creare puzzle	68
• GoAnimate: strumento per la creazione di animazioni	68
• Perché usiamo prodotti digitali e applicazioni basate sul web?	68
PRE-PROVA	69
3. PRODOTTI DIGITALI E TECNOLOGIE BASATE SUL WEB	70
3.1. PRODOTTI DIGITALI	70
Contenuto	71
3.2. COSA POSSIAMO FARE CON UN'APPLICAZIONE WEB BASATA?	74
Contenuto	74
3.2.1. APPLICAZIONI BASATE SUL WEB	74
3.2.2. SVILUPPO DI APPLICAZIONI WEB BASATE	74
3.2.3. ESEMPI DI APPLICAZIONI WEB BASATE	75
3.3. ESEMPI DI APPLICAZIONI WEB E PRODOTTI DIGITALI	75
Contenuto	75
3.3.1. Padlet:	76
3.3.2. Canva: presentazione, banner, domanda di progettazione	76
3.3.3. Blendspace: app per contenuti gratuiti	76
3.3.4. Powtoon: applicazione per la creazione di animazioni	77
3.3.5. StoryJumper: app per la creazione di storie digitali	77

3.3.6. Mobiroller: programma applicativo mobile	78
3.3.7. Wondershare Filmora: app di editing video	78
3.3.8. CrossWordLabs: app gratuita per creare puzzle	79
3.3.9. GoAnimate: strumento per la creazione di animazioni	79
3.4. I VANTAGGI DELL'UTILIZZO DI APPLICAZIONI WEB BASATE	79
Contenuto	80
3.4.1. PERCHÉ UTILIZZIAMO PRODOTTI DIGITALI E APPLICAZIONI BASATE SUL WEB?	80
3.5. Esercizi (come applicare un contenuto / esercitazioni pratiche)	81
Fase 4: la nostra pagina di formazione è stata aperta, ora puoi unirti ai nostri corsi di formazione da questa pagina.	83
3.6. Valutazione (tutto ciò che è utile per valutare l'utilità e l'efficacia dell'Unità Formativa)	85
3.6.1. Prova facoltativa	85
3.6.2. Domande al testo – Materiale didattico	86
RIFERIMENTI	86
MODULO 4	87
Obiettivi di apprendimento	87
Concetti di base (parole chiave)	87
Obiettivo principale:	88
Descrizione generale:	88
4. ASPETTI DEI SERVIZI SOCIALI DIGITALI E ASPETTI EDUCATIVI	93
4.1. DESCRIVERE I SERVIZI SOCIALI DIGITALI E LE INIZIATIVE POLITICHE A LIVELLO UE E NAZIONALE	94
Contenuto	94
4.1.1. Cosa sono i servizi sociali digitali?	95
4.1.2. Definizione comune di digitalizzazione nel servizio sociale	95
4.1.3. Principi e standard di base dei servizi sociali digitali	96
4.2. L'UE E I SERVIZI SOCIALI DIGITALI	98
Contenuto	98
4.2.1. Qual è il ruolo dell'Unione europea nell'affrontare le politiche dei servizi sociali digitali?	98
4.2.2. La digitalizzazione a livello nazionale Il momento dell'azione: dal livello europeo a quello locale	100
4.2.2.1. Driver e obiettivi	100
4.3. DEFINIRE LE TECNOLOGIE DIGITALI ATTUALMENTE IN USO NEI SERVIZI SOCIALI	102
Contenuto	102
4.3.1. Principali problematiche legate alla digitalizzazione	102
4.3.2. BENEFICI DEI SERVIZI SOCIALI DIGITALI	104

4.3.3.	<b>SFIDE NELLA FORNITURA DI NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI NEI SERVIZI SOCIALI</b>	105
4.3.3.1.	Fidati di te stesso	105
4.3.3.2.	Orrore	105
4.3.3.3.	Funzionalità fisica	105
4.3.3.4.	Cultura e comunicazione	106
4.3.3.5.	Gestione dei dati:	106
4.3.3.6.	<i>Competenze digitali:</i>	106
4.3.3.7.	Carenza di finanziamento:	106
4.3.3.8.	<i>Diffusione disomogenea e ineguale delle nuove tecnologie:</i>	106
4.3.3.9.	<i>Mancanza di capitale sociale:</i>	107
4.4.	<b>IL RUOLO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI NELLA PROGETTAZIONE ED EROGAZIONE DEI SERVIZI E I SUOI IMPATTI</b>	107
	Contenuto	107
4.4.1.	<b>IL RUOLO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI NELLA PROGETTAZIONE ED EROGAZIONE DEI SERVIZI</b>	107
4.4.1.1.	<i>Robotica avanzata</i>	107
4.4.1.2.	<i>Intelligenza artificiale</i>	108
4.4.1.3.	<i>Internet delle cose</i>	108
4.4.1.4.	<i>Teleassistenza</i>	108
4.4.1.5.	<i>Blockchain</i>	109
4.4.1.6.	<i>Piattaforme</i>	109
4.4.1.7.	<i>Realtà virtuale e realtà aumentata</i>	109
4.4.1.8.	<i>Simulazione:</i>	109
4.4.2.	<b>GLI IMPATTI DELLE TECNOLOGIE DIGITALI NELLA PROGETTAZIONE ED EROGAZIONE DEI SERVIZI</b>	110
4.4.2.1.	<i>Impatto sull'organizzazione del lavoro e sui processi</i>	111
4.4.2.1.1.	<i>Cambiamenti nell'organizzazione del lavoro e nella natura dei compiti</i>	111
4.4.2.1.2.	<i>Variazione del costo della prestazione di servizi</i>	111
4.4.2.2.	<i>Impatto per gli utenti del servizio</i>	111
4.4.2.2.1.	<i>Sicurezza, indipendenza e inclusione</i>	111
4.4.2.2.2.	<i>Qualità ed efficienza del servizio</i>	111
4.5.	<b>LA TRASFORMAZIONE DIGITALE IN EDUCAZIONE NEL PROCESSO DELLA SOCIETÀ 5.0 E GLI ASPETTI EDUCATIVI DEI SERVIZI SOCIALI</b>	112
	Contenuto	112
4.5.1.	<i>Cos'è l'educazione degli adulti e l'educazione digitale?</i>	112
4.5.2.	<i>Priorità d'azione</i>	113
4.5.3.	<i>Potenziamento delle tecnologie digitali</i>	113
4.6.	<b>CONCLUSIONI</b>	114

4.7. VALUTAZIONE	114
<i>Casi di studio</i>	114
<i>Prova facoltativa</i>	115
<i>Domande al testo – Materiale didattico</i>	117
8. RIFERIMENTI	117
MODULO 5	119
Obiettivi di apprendimento	119
Concetti di base (parole chiave)	120
5. SOCIAL MEDIA E APPRENDIMENTO BASATO SUL WEB	124
Introduzione	124
• ICT, social media e uso di Internet nell'educazione degli adulti	124
5.1. Uso di Internet per adulti	124
Uso generico	124
5.1.1. Internet e sviluppo professionale: l'importanza delle competenze digitali	128
5.1.2. Piattaforme di apprendimento online	129
5.1.3. Media e intrattenimento	131
5.1.4. Salute	134
5.2. Uso dei social media	136
5.2.1. Introduzione ai social media	136
5.2.2. Elementi essenziali per l'uso personale	137
5.2.2.1. Nozioni di base di Facebook	137
5.2.3. Elementi essenziali di Twitter	139
5.2.4. Nozioni di base su Instagram	140
5.2.5. Uso professionale	141
Come sfruttare al meglio LinkedIn	141
5.3. Esercizi	142
5.4. Valutazione	144
Domande al testo-Materiali didattici	144
RIFERIMENTI	145
MODULO 6	146
Obiettivi di apprendimento	146
Concetti di base (parole chiave)	146
Obiettivo principale:	148
Descrizione generale:	148
6. SOCIAL MEDIA E INCLUSIONE SOCIALE	152
PRE-PROVA	153
6.1. TRASFORMAZIONE DIGITALE DEI SERVIZI SOCIALI E DELL'ISTRUZIONE.	154



6.1.1.	CHE COSA SONO I SOCIAL MEDIA?	155
6.1.2.	CHE COS'È L'INCLUSIONE SOCIALE?	156
6.1.3.	ESCLUSIONE SOCIALE	156
6.1.4.	INCLUSIONE	157
6.1.5.	Cosa fa UE per l'inclusione?	158
6.1.6.	Accessibilità – un abilitatore di diritti, autonomia e uguaglianza	158
	Accesso	159
	Atteggiamento	159
	Scelta	160
	Partnership	160
	Comunicazione	160
	Politica	160
	Opportunità	160
6.2.	DEFINIRE LE TECNOLOGIE DIGITALI ATTUALMENTE IN USO NEI SERVIZI SOCIALI E NELL'ISTRUZIONE.	161
6.2.1.	BENEFICI DELL'INCLUSIONE DIGITALE	161
6.2.2.	CHE COS'È L'INCLUSIONE DIGITALE E QUALI SONO LE PRINCIPALI BARRIERE DIGITALI	161
6.2.3.	OBIETTIVI DI INCLUSIONE DIGITALE	162
6.2.3.1.	Accessibilità	162
6.2.3.2.	Convenienza	162
6.2.3.3.	Competenze digitali	163
6.2.3.4.	Contenuti e servizi pertinenti	163
6.3.	COMPRENDERE ALCUNE PROVE RIGUARDANTI GLI IMPATTI DELLE TECNOLOGIE DIGITALI PER I FORNITORI DI SERVIZI E GLI UTENTI DEI SERVIZI.	163
6.3.1.	BENEFICI DELL'INCLUSIONE DIGITALE	163
6.3.2.	I CINQUE PROFILI DIGITALI PIÙ RICHIESTI	164
6.3.2.1.	Architetto di intelligenza artificiale (IA)	164
6.3.2.2.	Analista di business intelligence (BI)	165
6.3.2.3.	Architetto cloud	165
6.3.2.4.	Specialista dei dati	165
6.3.2.5.	Sviluppatore Web	165
6.3.3.	ALTRE PROFESSIONI DIGITALI DEL FUTURO	165
6.3.3.1.	Maggiori opportunità educative	166
6.3.3.2.	Altre alternative per il tempo libero	166
6.3.3.3.	Miglior uso del tempo	166
6.3.3.4.	Maggiore protezione contro la criminalità digitale	167
6.3.4.	COME EVITARE DI ESSERE VITTIMA DI QUESTO ATTACCO INFORMATICO?	168

6.4. Esercizi (come applicare un contenuto / esercitazioni pratiche)	170
Quali sono i 7 pilastri dell'inclusione?	170
Accesso	170
Atteggiamento	171
Scelta	171
collaborazioni	171
Comunicazione	171
Politica	171
Opportunità	172
6.5. Valutazione (tutto ciò che è utile per valutare l'utilità e l'efficacia dell'Unità Formativa)	173
Domande al testo – Materiale didattico	173
<b>RIFERIMENTI</b>	173
<b>MODULO 7</b>	176
Obiettivi di apprendimento	176
Concetti di base (parole chiave)	176
Obiettivo principale:	177
Descrizione Generale:	177
<b>7. UTILIZZO E GESTIONE DEI SOCIAL MEDIA</b>	181
7.1. Gestore dei social media	181
7.2. Tutor sui social media	182
7.2.1. Caratteristiche di un social media tutor	183
7.2.2. Requisiti del social media manager/tutor	183
7.3. Tutor di alfabetizzazione sui social media	185
I vantaggi del social networking per il tutor di alfabetizzazione ai social media	185
Quale social network scegliere per promuovere i tuoi corsi di educazione domestica per adulti?	185
7.4. Le regole essenziali per ottenere il massimo dai social network	186
7.5. Esercizi	187
Metodologia: Brainwriting	187
Caso 1: Coordinatore marketing e comunicazione digitale	188
Caso 2: Social Media & Influencer Marketing Manager	190
Caso 3: Social Media Manager	191
Caso 4: Specialista dei social media	193
7.6. Valutazione	195
<b>RIFERIMENTI</b>	197

## MODULO 1

### ASPETTI SOCIALI E PRIVACY

Zdeslav Markoc

Andrej Hanzir

Hrvatski Ured za Kreativnost i Inovacije



#### obiettivi formativi

Al termine dell'Unità Formativa, i tirocinanti saranno in grado di:

- Usare responsabilmente i social reti
- Rilevamento di potenziali pericoli sui social network e sul Internet
- Comprendere gli effetti negativi del moderno tecnologia
- Comprendere i vantaggi del moderno tecnologia
- Proteggersi da violazioni della privacy sul Internet
- Comprensione dei più comuni problemi di privacy in Internet
- Comprendere i dilemmi etici che derivano dalla dipendenza tecnologia



#### Concetti di base (parole chiave)

- Social networks
- Moderno tecnologia
- Riservatezza
- Privato profilo
- Collaborativo apprendimento
- Identità furto
- Truffe digitali
- dipendenza da Internet
- Truffe online
- Cybersuicidio
- Isolamento sociale
- Password sicure
- Comunicazione
- Digitalizzazione

## Obiettivo principale:

L'obiettivo generale di questo modulo è che gli utenti comprendano e comprendano appieno l'importanza della tecnologia nella nostra vita quotidiana e come sta modellando la nostra vita sociale.

## Descrizione generale:

Il rapido sviluppo della tecnologia moderna ha causato grandi cambiamenti nella nostra cultura, struttura e comportamento sociale . Attraverso questo modulo impareremo gli aspetti sociali della digitalizzazione della nostra società, la stessa tecnologia moderna e, ultimo ma non meno importante, la questione della privacy su Internet.

### *Argomento 1: nome*

Nella sua storia, l'uomo ha sempre utilizzato una certa tecnologia per facilitare lo sforzo della vita, la sopravvivenza nella natura e lo sviluppo personale. Così, iniziò a sviluppare varie armi da caccia, coltivare la terra, produrre vari beni e simili, e nel tempo la tecnologia dell'uomo stava migliorando sempre di più fino ad arrivare al tempo presente in cui avevamo fatto tutto in breve tempo a portata di mano.

Le lettere sono quasi sostituite dall'invio di messaggi sui social network, non andiamo più a caccia di cibo, oggi ci arriva ordinandolo online. Oltre agli effetti positivi che lo sviluppo della tecnologia porta con sé, il rapido sviluppo della tecnologia è associato ad alcune conseguenze negative. Questa conferenza introdurrà i partecipanti alla tecnologia moderna, agli effetti positivi e negativi della tecnologia ed esempi di vita reale, all'importanza della privacy e a come proteggersi online.

### *Argomento 2:*

La tecnologia moderna è tutta una questione di efficienza e velocità; si tratta di garantire una comunicazione faccia a faccia, metterti in contatto con il tuo medico e potenziarti dandoti più accesso e controllo sul tipo di assistenza che ricevi e sul servizio che ricevi.

Nel mondo di oggi, le persone non possono vivere senza tecnologie come TV, smartphone, computer e altro. Queste tecnologie hanno lentamente assunto un ruolo essenziale nella vita quotidiana delle persone e stare senza di loro sarebbe inimmaginabile per alcuni di noi. Per capire la tecnologia bisogna sapere cosa offre in termini di vantaggi, ma anche di svantaggi.

### *Argomento 3:*

La privacy online, nota anche come privacy su Internet o privacy digitale, si riferisce alla quantità



di informazioni personali, finanziarie e di navigazione che rimangono private quando sei online.

Questa è diventata una preoccupazione crescente, con la cronologia di navigazione e i dati personali tutti potenzialmente a rischio quando si è online.

Molte persone sottovalutano l'importanza della privacy online, ma dovrebbero essere consapevoli di come

molte informazioni che stanno condividendo, non solo sui social network, ma semplicemente navigando.

Titolo del modulo	ASPETTI SOCIALI E PRIVACY	
Profilo educativo	Scuola superiore - Collegio	
Lingua di istruzione	INGLESE	
Gruppo target	Adulti che sono interessati a migliorare le proprie conoscenze sui media digitali e vorrebbero spendere le conoscenze acquisite per aiutare i bambini, gli anziani e gli adulti poco qualificati a utilizzare la tecnologia digitale.	
Periodo	01.12.2021- 28.02.2022	
Ore	20 ore di apprendimento frontale. 20 ore di didattica a distanza. 20 ore di lavoro collaborativo online	
Responsabile	Caterina Guja	
Effetti di apprendimento direzionale - simboli	Risultati di apprendimento	
<b>CONOSCENZA</b>		
	K1	Comprensione dei Social Network e dei loro principi.
	K2	Conoscenza e comprensione di concetti quali cyberbullismo , dipendenza da internet, cybersuicidio ecc.



	K3	Conoscenza di come la tecnologia moderna ha cambiato il nostro modo di comunicare.
	K4	Vantaggi ed effetti negativi della moderna tecnologia e della rapida digitalizzazione.
	K5	Importanza della privacy online.
<b>COMPETENZE</b>		
	S1	Gestione delle impostazioni sulla privacy sui propri profili di social network.
	S2	Impostazione di password sicure per gli account online.



	S3	Utilizzando suggerimenti utili per mantenere la propria privacy su Internet.
	S4	Essere in grado di adottare le misure necessarie in caso di attacco online.
	S5	Essere in grado di proteggere il proprio computer (notebook/PC).
<b>COMPETENZE</b>		
	C1	Rimanere al sicuro e senza hacker su Internet.
	C2	Avere la capacità di comprendere i pericoli su Internet.
	C3	La capacità di riconoscere gli effetti negativi o i benefici della tecnologia moderna sulla società.
	C4	Uso saggio delle impostazioni sulla privacy per proteggere le informazioni personali.
	C5	Capacità di riconoscere truffe online e offerte irreali.
Contenuto del modulo	Attraverso questo modulo impareremo gli aspetti sociali della digitalizzazione della nostra società, la stessa tecnologia moderna e, ultimo ma non meno importante, la questione della privacy su Internet.	
Prerequisiti e requisiti aggiuntivi	Nessuno.	
Letteratura obbligatoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.life-lock.com/imparare-i-modi-per-la-sicurezza-internet-per-aiutare-a-proteggere-le-vostre-informazioni-personali-online.html">https://www.life-lock.com/imparare-i-modi-per-la-sicurezza-internet-per-aiutare-a-proteggere-le-vostre-informazioni-personali-online.html</a></li> </ul>	
Letteratura aggiuntiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/">https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/</a></li> <li>• <a href="https://www.info-age.com/modern-technology-advantages-svantaggi-123465637/">https://www.info-age.com/modern-technology-advantages-svantaggi-123465637/</a></li> <li>• <a href="https://www.adv-ergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/">https://www.adv-ergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/</a></li> <li>• <a href="https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/">https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/</a></li> <li>• <a href="https://www.san-goma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivity/">https://www.san-goma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivity/</a></li> <li>• <a href="https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology-improves-the-industry/">https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology-improves-the-industry/</a></li> <li>• <a href="https://www.s-tlo-u-isf-ed.org/~media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf">https://www.s-tlo-u-isf-ed.org/~media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf</a></li> <li>• <a href="https://www.adv-ergize.com/edu/18-rischi-e-svantaggi-di-tecnologia/">https://www.adv-ergize.com/edu/18-rischi-e-svantaggi-di-tecnologia/</a></li> <li>• <a href="https://www.safedetectives.com/blog/le-password-più-hackerate-in-">https://www.safedetectives.com/blog/le-password-più-hackerate-in-</a></li> </ul>	



	il mondo/
--	-----------



ACML



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-è-in-ascesa">https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-è-in-ascesa</a></li> <li>• <a href="https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html">https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html</a></li> </ul>
Moduli/attività/metodi didattici previsti		<p>Guardare i video educativi su un determinato sottoargomento alla fine di ogni sottoargomento.</p> <p>Imparare a modificare praticamente le impostazioni sulla privacy sui profili dei social network degli utenti.</p> <p>Group parla dell'esperienza degli utenti con gli effetti negativi (o positivi) della rapida digitalizzazione.</p>
Metodi di valutazione risultati di apprendimento	Di	<p>Verifica delle risposte alle domande date e verifica degli acquisiti conoscenza attraverso i compiti dati alla fine di ogni sottoargomento.</p> <p>Verifica della comprensione degli utenti e delle conoscenze acquisite attraverso l'informale conversazione durante le pause e alla fine delle attività.</p>

## 1. ASPETTI SOCIALI E PRIVACY

Per comprendere appieno gli effetti di Internet sulla società, dovremmo ricordare che la tecnologia è cultura materiale. È prodotto in un processo sociale in ogni ambiente istituzionale basato sulle idee, i valori, gli interessi e la conoscenza dei loro produttori, sia i loro primi produttori che i loro successivi produttori. In questo processo dobbiamo includere gli utenti della tecnologia, che si appropriano e adattano la tecnologia piuttosto che adottarla, e così facendo la modificano e la producono in un processo senza fine di interazione tra produzione tecnologica e uso sociale.

Cambiamento istituzionale nella gestione di Internet, mantenendola sotto la libera gestione della comunità globale di Internet, privatizzandola e consentendo sia usi commerciali che usi cooperativi.

Ci sono grandi cambiamenti nella struttura sociale, nella cultura e nel comportamento sociale: il networking come forma organizzativa prevalente; l'individuazione come orientamento principale del comportamento sociale; e la cultura dell'autonomia come cultura della società in rete.

## 1.1. ASPETTI SOCIALI

Nella sua storia, l'uomo ha sempre utilizzato una certa tecnologia per facilitare lo sforzo della vita, la sopravvivenza nella natura e lo sviluppo personale. Così, iniziò a sviluppare varie armi da caccia, coltivare la terra, produrre vari beni e simili, e nel tempo la tecnologia dell'uomo stava migliorando sempre di più fino ad arrivare al tempo presente in cui avevamo fatto tutto in breve tempo a portata di mano. Le lettere sono quasi sostituite dall'invio di messaggi sui social network, non andiamo più a caccia di cibo, oggi ci arriva ordinandolo online. Oltre agli effetti positivi che lo sviluppo della tecnologia porta con sé, il rapido sviluppo della tecnologia è associato ad alcune conseguenze negative. Questa conferenza introdurrà i partecipanti alla tecnologia moderna, agli effetti positivi e negativi della tecnologia ed esempi di vita reale, all'importanza della privacy e a come proteggersi online.

### Contenuto

Internet è la tecnologia decisiva dell'era dell'informazione, poiché il motore elettrico è stato il vettore della trasformazione tecnologica dell'era industriale. Questa rete globale di reti informatiche, largamente basata al giorno d'oggi su piattaforme di comunicazione senza fili, fornisce una capacità onnipresente di comunicazione multimodale e interattiva nel tempo prescelto, trascendendo lo spazio.

Inoltre, per qualche tempo la diffusione di Internet è stata limitata dalla difficoltà di realizzare infrastrutture di telecomunicazioni terrestri nei paesi emergenti. Questo è cambiato con l'esplosione della comunicazione wireless all'inizio del ventunesimo secolo. Infatti, nel 1991 gli abbonati di dispositivi wireless nel mondo erano circa 16 milioni, nel 2013 sono quasi 7 miliardi (in un pianeta di 7,7 miliardi di esseri umani). Contando sugli usi familiari e di villaggio dei telefoni cellulari e tenendo conto del limitato utilizzo di questi dispositivi tra i bambini sotto i cinque anni, possiamo dire che l'umanità è ormai quasi interamente connessa, seppur con grandi disuguaglianze anche nella larghezza di banda come nell'efficienza e nel prezzo del servizio.

La velocità e la portata della trasformazione del nostro ambiente di comunicazione da parte di Internet e della comunicazione wireless ha innescato ogni tipo di percezione utopica e distopica in tutto il mondo.

La nostra società è una società in rete; cioè una società costruita attorno a reti personali e organizzative alimentate da reti digitali e comunicate tramite Internet. E poiché le reti sono globali e non conoscono confini, la società in rete è una società in rete globale. Questa struttura sociale storicamente specifica è il risultato dell'interazione tra il paradigma tecnologico emergente basato sulla rivoluzione digitale e alcuni importanti cambiamenti socioculturali. Una dimensione primaria di questi cambiamenti è quella che è stata etichettata come l'ascesa della società centrata sull'Io, o, in termini sociologici, il processo di individuazione, il declino della comunità intesa in termini di spazio, lavoro, famiglia e attribuzione in generale. Questa non è la fine del



comunità, e non la fine dell'interazione basata sul luogo, ma c'è uno spostamento verso la ricostruzione delle relazioni sociali, inclusi forti legami culturali e personali che potrebbero essere considerati una forma di comunità, basata su interessi, valori e progetti individuali.

Il processo di individuazione non è solo una questione di evoluzione culturale, esso è materialmente prodotto dalle nuove forme di organizzazione delle attività economiche, della vita sociale e politica.

Ma individuazione non significa isolamento, e tanto meno la fine della comunità. La socialità viene ricostruita come individualismo e comunità in rete attraverso la ricerca di individui che la pensano allo stesso modo in un processo che combina l'interazione online con l'interazione offline, il cyberspazio e lo spazio locale. L'individuazione è il processo chiave nella costituzione dei soggetti (individuali o collettivi), la rete è la forma organizzativa costruita da questi soggetti; questa è la società in rete, e la forma della socialità. Le tecnologie di rete sono ovviamente il mezzo per questa nuova struttura sociale e questa nuova cultura.

Come affermato in precedenza, la ricerca accademica ha stabilito che Internet non isola le persone, né riduce la loro socialità; aumenta la socialità. Lo studio ha dimostrato che l'uso di Internet dà potere alle persone aumentando i loro sentimenti di sicurezza, libertà personale e influenza, tutti sentimenti che hanno un effetto positivo sulla felicità e sul benessere personale. L'effetto è particolarmente positivo per le persone a basso reddito e meno qualificate, per le persone nei paesi in via di sviluppo e per le donne. L'età non influisce sulla relazione positiva; è significativo per tutte le età. Perché le donne? Poiché sono al centro della rete delle loro famiglie, Internet li aiuta a organizzare la loro vita. Inoltre, li aiuta a superare il loro isolamento, in particolare nelle società patriarcali. Internet contribuisce anche all'ascesa della cultura dell'autonomia.

### 1.1.1. Social networks

Dal 2002 una nuova rivoluzione socio-tecnica ha avuto luogo su Internet: l'ascesa dei siti di social network dove ora sono presenti tutte le attività umane, dall'interazione personale al business, al lavoro, alla cultura, alla comunicazione, ai movimenti sociali, e alla politica.

Gli usi dei social network, nel tempo speso a livello globale, hanno superato l'e-mail nel novembre 2007. Ha superato l'e-mail per numero di utenti nel luglio 2009. In termini di utenti, ha raggiunto 1 miliardo nel settembre 2010, con Facebook che rappresentava circa la metà. Esso. Nel 2013 è quasi raddoppiato, in particolare a causa del crescente utilizzo in Cina, India e America Latina.

Pertanto, l'attività più importante su Internet ora passa attraverso i social network e i social network sono diventati le piattaforme scelte per tutti i tipi di attività, non solo amicizie personali o chat, ma per marketing, e-commerce, istruzione, creatività culturale, media e distribuzione di intrattenimento, applicazioni sanitarie e attivismo socio-politico. Questa è una tendenza significativa per la società in generale. Le persone costruiscono reti per stare con gli altri e per stare con gli altri con cui vogliono stare in base a criteri che includono quelle persone che già conoscono (un sottosegmento selezionato). La maggior parte degli utenti visita il sito ogni giorno. È connettività permanente.

Poiché le persone sono sempre più a loro agio nella multitestualità e multidimensionalità del web, i marketer, le organizzazioni del lavoro, le agenzie di servizi, il governo e la società civile stanno migrando in modo massiccio verso Internet, creando sempre meno siti alternativi, essendo sempre più presenti nelle reti che le persone costruiscono da sole e per sé, con l'aiuto degli imprenditori dei social network di Internet, alcuni dei quali diventano miliardari nel processo, vendendo di fatto la libertà e la possibilità della costruzione autonoma della vita. Questo è il potenziale liberatorio di Internet reso pratica materiale da questi siti di social networking. I più grandi di questi siti di social networking sono solitamente spazi sociali delimitati gestiti da un'azienda. I siti di social network sono spesso un business, ma sono nel business della vendita di libertà, libera espressione, socialità scelta.

I siti di social network sono siti organizzati sul web con un carattere più centrato che forniscono nella stragrande maggioranza una serie di servizi di base e gratuiti come la creazione di profili, il caricamento di immagini e video, il commento di azioni intraprese da altri membri della rete o del gruppo, istantanee messaggistica e altro ancora. I più famosi di questi siti sono Facebook, Twitter, My Space, Skype, OoVoo, LinkedIn, Tumblr, YouTube, TripAdvisor. Questi siti Web sono comunità virtuali in cui le persone possono comunicare e sviluppare contatti attraverso di essi.

### **1.1.2. Potere comunicativo**

La continua trasformazione della tecnologia della comunicazione nell'era digitale estende la portata dei mezzi di comunicazione a tutti i domini della vita sociale in una rete che è allo stesso tempo globale e locale, generica e personalizzata, in un modello in continua evoluzione.

Ciò che è chiaro è che senza Internet non avremmo visto lo sviluppo su larga scala del networking come il meccanismo fondamentale della strutturazione sociale e del cambiamento sociale in ogni ambito della vita sociale. Internet, il World Wide Web e una varietà di reti sempre più basate su piattaforme wireless costituiscono l'infrastruttura tecnologica della società in rete, così come la rete elettrica e il motore elettrico erano il sistema di supporto per la forma di organizzazione sociale che abbiamo concettualizzato come società industriale. Pertanto, come costruzione sociale, questo sistema tecnologico è aperto, poiché la società in rete è una forma aperta di organizzazione sociale che trasmette il meglio e il peggio dell'umanità. Eppure, la global network society è la nostra società, e la comprensione della sua logica sulla base dell'interazione tra cultura, organizzazione e tecnologia nella formazione e nello sviluppo delle reti sociali e tecnologiche è un campo chiave di ricerca nel ventunesimo secolo.

(Fonte: <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-impact-of-the-internet-on-society-a-global-perspective/>)

### **1.1.3. Impatto**

Negli ultimi due decenni c'è stato un aumento dell'uso di Internet nella vita umana. Con questo continuo sviluppo, gli utenti di Internet possono comunicare con qualsiasi parte del globo, fare acquisti online, usarlo come mezzo di istruzione, lavorare a distanza e condurre transazioni finanziarie.

È innegabile che sia i computer che Internet sono diventati una delle conquiste più importanti della società moderna. Portano la loro rivoluzione nella vita quotidiana dell'uomo (scienza,

educazione, informazione, intrattenimento ecc.) eliminando le distanze e offrendo un accesso immediato e facile all'informazione e alla comunicazione. Con il continuo sviluppo delle nuove tecnologie, gli utenti di Internet possono comunicare in qualsiasi parte del mondo per fare acquisti online, utilizzarlo come strumento educativo, lavorare a distanza ed effettuare transazioni finanziarie con i vari servizi offerti dalle banche. Le infinite possibilità offerte da Internet possono spesso indurre gli utenti ad abusarne, o ad utilizzarlo per scopi dannosi contro altri utenti, organizzazioni e servizi pubblici. Sfortunatamente, questo rapido sviluppo di Internet ha un impatto negativo sulla nostra vita, che porta a vari fenomeni come cyber bullismo, cyber pornografia, cyber suicidio, dipendenza da Internet, isolamento sociale, cyber razzismo ecc. Inoltre, c'è sempre il rischio di qualsiasi tipo di sfruttamento fraudolento da parte dei cosiddetti esperti di sistemi tecnologici che utilizzano Internet come mezzo per compiere atti illeciti.

Come accennato in precedenza, Internet è uno strumento potente nelle nostre mani, ma se non viene utilizzato correttamente può mettere qualcuno in una situazione molto rischiosa. La sfida di Internet è essere in grado di riconoscere potenziali pericoli, sapere come prevenire i rischi e creare opzioni per evitarli e porvi fine.

I problemi più significativi che possono essere trovati su Internet sono:

Online Grooming descrive il comportamento che cerca di ispirare fiducia al giovane utente, in modo da poter svolgere un incontro segreto con l'utente. L'abuso sessuale della vittima, la violenza fisica o la prostituzione minorile e l'abuso attraverso la pornografia possono essere il risultato di questo incontro che lo rende una sorta di trattamento psicologico condotto online. Un'altra definizione dice che il grooming è un processo di manipolazione intelligente, che in genere inizia senza un approccio sessuale, ma è progettato per invogliare la vittima all'incontro sessuale. Inoltre, a volte si caratterizza come seduzione per evidenziare il lento e graduale processo di divulgazione delle informazioni da parte dell'utente più giovane e costruire un rapporto di fiducia.

Il cyberbullismo è un comportamento aggressivo che utilizza mezzi elettronici. Tali comportamenti possono far sentire i giovani soli, infelici e spaventati, sentirsi insicuri e pensare che qualcosa non va. Perdono la fiducia in se stessi e potrebbero non voler tornare a scuola o cercare di trovare modi per isolarsi dai loro amici. Inoltre, in casi estremi, il bullismo continuo, persistente e intenso ha portato a conseguenze terribili come l'intento suicida. Le molestie tra i bambini e gli adolescenti possono manifestarsi in forme molto diverse, non solo manifestandosi attraverso la violenza e l'aggressione, ma anche attraverso diversi tipi di intimidazione che lasciano la vittima esposta.

Il cybersuicidio descrive il suicidio o il tentativo di suicidio, che è influenzato da Internet. Il cybersuicidio ha attirato l'attenzione della comunità scientifica dal momento in cui gli episodi di suicidio registrati stanno crescendo su Internet. È stato suggerito che l'uso di Internet e in particolare che i siti Web sul suicidio possano promuovere il suicidio e quindi contribuire all'aumento dei tassi di cybersuicidio. Persone che non si conoscono si incontrano e si incontrano online e poi si riuniscono in un certo luogo per suicidarsi insieme. Oltre al suicidio su internet c'è il caso di utenti che compiono questo atto mentre sono connessi a internet: "suicidio in tempo reale tramite webcam". In risposta a quanto sopra e ad altri casi simili, si è iniziato a discutere attivamente della questione dell'impatto di Internet nel facilitare il suicidio.

A livello pratico, la ricerca scientifica sul Cybersuicidio è ancora in fase nativa, e l'evidenza empirica che Internet abbia contribuito all'aumento dei suicidi è attualmente minima.

Il cyber razzismo si riferisce al fenomeno del razzismo online. L'espressione del razzismo su Internet è comune e frequente ed è facilitata dall'anonimato offerto da Internet. Il razzismo può essere espresso attraverso siti Web razzisti, foto video, commenti e messaggi sui social network.

La dipendenza da Internet è una forma relativamente nuova di dipendenza, che è sotto esame da parte della comunità scientifica. Essenzialmente si riferisce al numero crescente di persone che segnalano sempre più coinvolgimento con Internet per aumentare la sensazione di soddisfazione e un aumento sistematico del tempo speso per pompare questa sensazione. La dipendenza da Internet, sebbene non riconosciuta ufficialmente come entità clinica, è una condizione che causa una significativa riduzione del funzionamento sociale e professionale o accademico dell'individuo. Gli esperti di salute mentale sono sempre più invitati ad avvicinare terapeuticamente le persone con un uso problematico di Internet.

Truffe online. Internet facilita le transazioni elettroniche, ogni giorno per milioni di persone e imprese e organizzano i loro lavori economici attraverso la rete. E' necessario, infatti, che la navigazione sui siti web che prevedono transazioni sia effettuata con estrema cautela e con la sicurezza che sono state considerate la prossima normativa e l'obbligatoria operazione assicurativa sui dati personali. La truffa più comune è il metodo del phishing. Deriva dalla combinazione delle parole password (codice) e fishing (pesca). Questa è una tecnica particolarmente intelligente per l'inganno economico attraverso la rivelazione sia dei dati personali che in particolare delle informazioni relative alle transazioni finanziarie. Gli utenti ignari indotti in errore possono divulgare informazioni personali a un modulo falso su Internet. Le prove della falsa vittima vengono incrociate due volte e utilizzate per ottenere l'accesso ai dati personali.

Electronic Gambling, con il termine Electronic Gambling si può identificare l'attività durante la quale due o più persone si incontrano online per scambiarsi scommesse. Tale attività comporta il rischio di reali perdite o guadagni finanziari. Uno dei principali problemi del gioco d'azzardo è la perdita di denaro. Questo può portare a perdere i propri risparmi, la casa o la proprietà, ecc. Molte persone diventano dipendenti e non riescono a smettere di pensare che durante il prossimo round riavranno indietro i loro soldi. Pertanto, sprecando molto denaro si può perdere molto tempo in parallelo, trascurando gli obblighi esistenti con tutte le altre conseguenze della dipendenza. Si è riscontrato che anche la frequente frequentazione di ambienti di gioco dove non è previsto l'utilizzo di denaro reale, può provocare dipendenza. La facilità di accesso ai siti web di gioco d'azzardo online aumenta i rischi di coinvolgimento dei giovani adulti in tali attività.

Problemi fisici associati all'uso dei computer: l'uso sempre più diffuso dei computer ha un impatto negativo sulla salute degli utenti che colpisce vari sistemi e causa problemi fisici e mentali. A causa di questi problemi, c'è una discrepanza sulla funzionalità corporea del sistema di alcuni utenti con conseguenti cambiamenti nella loro qualità di vita. Il più importante di questi problemi colpisce i seguenti sistemi: a) Il sistema oftalmologico, b) Il sistema nervoso, c) Il sistema muscolo-scheletrico, d) Mal di testa, e) Tendenza all'obesità.

In conclusione, si direbbe che i vantaggi di Internet sono numerosi e contribuiscono al progresso e alla prosperità degli esseri umani in tutti i settori. Offre un rapido accesso alle informazioni e

facilita le comunicazioni. Tuttavia, Internet è fornito in abbondanza ed è facilmente accessibile e l'uso illogico di Internet lo rende piuttosto pericoloso. Per questo motivo, gli utenti dovrebbero essere consapevoli e affrontare criticamente le informazioni fornite dai siti Web, in modo da garantire un comportamento corretto e delimitarne l'uso eccessivo. Il risultato sarà quello di non apparire mai alcun effetto che possa mettere in pericolo il benessere personale degli utenti. In effetti, l'uso logico e il mantenimento dell'equilibrio sono la chiave per massimizzare i vantaggi di Internet.

(Fonte: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4789623/> )

#### **1.1.4. Esercizi**

Social network: esercizi per le migliori pratiche per un social networking sicuro

- Gestisci le tue impostazioni sulla privacy - vai ai tuoi profili sui social network e guarda le tue impostazioni sulla privacy - prendi appunti su quali sono le nuove informazioni che hai appreso sulle impostazioni sulla privacy e modifica alcune impostazioni per una migliore protezione della tua privacy.

Ulteriori informazioni sulle impostazioni sulla privacy:

- Come modificare le impostazioni sulla privacy di Facebook (tutorial 2021): <https://www.youtube.com/watch?v=KBdFF2Bm5jg>

- 6 impostazioni sulla privacy di Facebook che dovresti modificare ora [2020]: <https://www.youtube.com/watch?v=3gd4vqD6-3s>

- Ricorda: una volta postato, sempre postato. – Le cose che pubblichi online rimangono online per sempre. Questo è qualcosa che può influenzare il tuo futuro in termini di occupazione, iscrizione all'università, ecc.

Maggiori informazioni sulla reputazione online:

- La tua vita online, permanente come un tatuaggio: [https://www.ted.com/talks/juan\\_enriquez\\_your\\_online\\_life\\_permanent\\_as\\_a\\_tattoo](https://www.ted.com/talks/juan_enriquez_your_online_life_permanent_as_a_tattoo)

- Mantenere le informazioni personali personali. Ecco 5 modi per proteggere le tue informazioni personali online: <https://www.lifelock.com/learn-internet-security-ways-to-help-protect-your-personal-information-online.html> - scopri di più su ognuno di questi modi e applicali nella tua vita quotidiana mentre usi Internet e sei online.

- Proteggi il tuo computer.
- Sapere quale azione intraprendere.
- Utilizzare password sicure.
- Sii cauto sui siti di social network.

### 1.1.5. Valutazione

1. In termini di utenti Internet ha raggiunto 1 miliardo entro settembre \_\_\_\_\_ [inserire anno].
2. La truffa più comune è \_\_\_\_\_ [metodo di inserimento]. Deriva dalla combinazione delle parole \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
3. Annotare 3 problemi fisici associati all'uso del computer: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
4. Spiega la toelettatura online con parole tue.
5. Cos'è un social network?



## 1.2. TECNOLOGIA MODERNA

La tecnologia moderna è tutta una questione di efficienza e velocità; si tratta di garantire una comunicazione faccia a faccia, metterti in contatto con il tuo medico e potenziarti dandoti più accesso e controllo sul tipo di assistenza che ricevi e sul servizio che ricevi.

Nel mondo di oggi, le persone non possono vivere senza tecnologie come TV, smartphone, computer e altro. Queste tecnologie hanno lentamente assunto un ruolo essenziale nella vita quotidiana delle persone e stare senza di loro sarebbe inimmaginabile per alcuni di noi. Per capire la tecnologia bisogna sapere cosa offre in termini di vantaggi, ma anche di svantaggi.

### Contenuto

#### 1.2.1. Tecnologia moderna e comunicazione

La tecnologia è oggi lo strumento di comunicazione più importante per le organizzazioni. La tecnologia ha trasformato il modo in cui le organizzazioni conducono le pubbliche relazioni e il marketing, incluso il modo in cui interagiscono con i media e le parti interessate. I laureati con un master in comunicazione acquisiscono competenze per guidare e perfezionare l'uso delle tecnologie di comunicazione da parte di un'organizzazione per raggiungere meglio gli obiettivi. Ecco 5 modi in cui la tecnologia ha cambiato il campo della comunicazione:

##### 1. Media tradizionali contro nuovi media

Il rapido sviluppo e l'adozione di nuove tecnologie ha cambiato il volto della comunicazione attraverso i media tradizionali. La parola del giorno, secondo la Newspaper Association of America, è innovazione. I giornalisti professionisti della carta stampata e della radiodiffusione hanno dovuto competere con gli editori dilettanti per la limitata capacità di attenzione dei lettori. Le organizzazioni dei media che non riescono a tenersi aggiornate sulla tecnologia della comunicazione possono trovarsi inghiottite da altre organizzazioni più agili che possono farlo. Le app basate sul Web e per dispositivi mobili come Twitter, Instagram e Facebook sono spesso i primi posti in cui i lettori si rivolgono quando vogliono le ultime notizie.

##### 2. Comunicazione di marketing tradizionale vs. Comunicazione di marketing digitale

La rivoluzione tecnologica ha cambiato radicalmente anche il marketing. Le aziende non possono più fare affidamento sulla pubblicità tradizionale per generare entrate. Questa tendenza ha portato a diversi sviluppi nella comunicazione di marketing:

- Pubblicità nativa, che indirizza i clienti verso un sito Web incorporando un collegamento sponsorizzato all'interno di un feed di notizie, che offre contenuti a valore aggiunto.
- Annunci di retargeting, che sono "annunci permanenti" che seguono gli utenti mentre visitano altri siti.
- Automazione della gestione delle relazioni con i clienti, che consente agli utenti di creare campagne di email marketing in stile drip basate sui trigger degli utenti.
- Big data, che ha consentito ai professionisti del marketing di raccogliere grandi quantità di dati sui loro destinatari in modo da poter prevedere cosa potrebbero fare dopo.

- La necessità di elaborare con cura una strategia di messaggistica che si rivolga a tutte le parti interessate in base alle loro esigenze specifiche.

### 3. Pubbliche relazioni in un mondo digitale

I social media hanno reso le pubbliche relazioni (PR) più impegnative, ma hanno anche ampliato l'accessibilità di un'organizzazione. I responsabili delle pubbliche relazioni devono essere diligenti nel modo in cui viene utilizzata la comunicazione. In passato, i funzionari di alto rango di un'organizzazione potevano lasciare la maggior parte delle comunicazioni al di fuori dell'azienda a un rappresentante delle pubbliche relazioni. Ora, ogni volta che i dirigenti senior interagiscono con le parti interessate, i media e il pubblico, sono vulnerabili a false dichiarazioni. Con la proliferazione di dispositivi intelligenti e report in tempo reale, i professionisti delle pubbliche relazioni devono istruire e monitorare tutti i membri di un'organizzazione. Devono anche sviluppare piani di comunicazione di crisi quando notizie imbarazzanti e negative diventano virali sui social media.

### 4. Dispositivi per la tecnologia della comunicazione

La crescente abbondanza di dispositivi tecnologici fa sì che praticamente ogni persona in azienda abbia un computer a casa e un cellulare in tasca. È anche normale che i dipendenti portino i propri dispositivi mobili al lavoro o svolgano il lavoro fuori casa. Questa pratica mette le organizzazioni a rischio di violazione dei dati.

### 5. Comunicazione sul posto di lavoro

L'accessibilità che i professionisti non tecnici hanno a dispositivi e applicazioni solleva una questione su come le aziende praticano la comunicazione organizzativa al di fuori delle proprie mura. L'Institute for PR (IPR) vede questa come un'eccellente opportunità per i professionisti della comunicazione di "pensare al di fuori del firewall". In altre parole, i professionisti della comunicazione dovrebbero considerare i meriti di rendere disponibili i contenuti al di fuori dei server privati della loro organizzazione. Consentire ai dipendenti di accedere ai file digitali e lavorare alla posta elettronica al di fuori di un firewall aziendale potrebbe aumentare la produttività.

(Fonte: <https://programs.online.american.edu/msc/masters-strategic-communication/resources/5-ways-technology-has-changed-the-communication-field>)

## 1.2.2. Vantaggi della tecnologia moderna

Alcuni dei vantaggi offerti dalla tecnologia moderna sono il facile accesso alle informazioni, il risparmio di tempo, la facilità di mobilità, i migliori mezzi di comunicazione, l'efficienza dei costi, l'innovazione in molti campi, il miglioramento delle attività bancarie, le migliori tecniche di apprendimento, l'intelligenza artificiale e molti altri. Verranno presentati alcuni degli esempi di vita reale di come la tecnologia avvantaggia la vita di tutti i giorni.

### Migliori mezzi di comunicazione

La tecnologia moderna offre migliori mezzi di comunicazione in tutto il mondo. Le persone ora possono comunicare in tutto il mondo in tempo reale con i loro amici a distanza, parenti e colleghi di lavoro. Gli strumenti di comunicazione più utilizzati sono i social media, le piattaforme e le applicazioni di messaggistica: WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter, LinkedIn, Pinterest, Viber.

La comunicazione è stata semplificata. L'invenzione di computer, telefoni cellulari e Internet si è rivelata un vantaggio per l'umanità e ha reso il processo di comunicazione bidirezionale più veloce, più semplice ed efficace. Ricorda come le e-mail hanno trasformato il modo in cui comunicavamo ufficialmente o con i nostri cari e vicini.

Aumento della produzione di beni e servizi - riduzione della quantità di lavoro

Uno dei primi modi in cui la tecnologia può migliorare la tua attività di produzione è massimizzare l'efficienza. Ciò significa che la tecnologia può garantire che il tempo venga utilizzato nel miglior modo possibile riducendo i tempi di produzione e automatizzando attività noiose e dispendiose in termini di tempo.

Come azienda manifatturiera, è probabile che tu gestisca dati di massa. Come con qualsiasi dato, può diventare problematico se non si dispone di una conoscenza adeguata su come gestirlo. Visto che si dice che una migliore gestione dei dati migliora la redditività di un'azienda manifatturiera, è nel tuo interesse trovare modi più efficaci per farlo, ed è qui che entra in gioco la tecnologia.

La produttività è fondamentale quando si gestisce un'attività manifatturiera poiché maggiore è la produttività, più è possibile produrre e più rapidamente è possibile produrlo.

(Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=UD33UWmwSYE>)

Standard di vita più elevati

Il cambiamento tecnologico ha portato a una maggiore produttività e quindi a standard di vita più elevati sin da quando gli esseri umani hanno iniziato a utilizzare gli strumenti. Storicamente, l'adattamento all'innovazione tecnologica avviene per lunghi periodi di tempo; tuttavia, il ritmo di tale cambiamento sta accelerando e le risposte dei cittadini a tali innovazioni non sempre tengono il passo con i cambiamenti.

La tecnologia aumenta la produttività, ovvero la quantità di output per unità di input. Aumento della produttività significa più beni e servizi che aumentano il tenore di vita delle persone. Questi aumenti derivano non solo dal cambiamento tecnologico, ma anche dall'aumento del livello di istruzione e di abilità della forza lavoro.

### **1.2.3. Effetti negativi**

Con un'adozione tecnologica così rapida a cui abbiamo assistito negli ultimi decenni, dovremmo anche diffidare dei numerosi svantaggi della tecnologia sulle nostre vite e sulla nostra società.

Come tutti sappiamo, troppo di qualcosa può essere dannoso. Lo stesso vale per la tecnologia e per i molti effetti negativi che porta nelle nostre vite.

Inquinamento ambientale - esaurimento delle risorse naturali

L'era industriale ci ha portato a pericoli climatici, riscaldamento globale e un ambiente inquinato. La produzione commerciale di alimenti e articoli per la casa quotidiana sta causando molti problemi di salute e creando un lavoro malato e debole sempre bisognoso del sistema sanitario.

Un altro aspetto di questo problema è che attualmente ci troviamo in una situazione in cui le armi nucleari e le armi di distruzione di massa possono spazzare via l'umanità se un conflitto globale si intensifica fino a un punto di non ritorno. Le conseguenze di un simile conflitto sarebbero catastrofiche per l'ambiente.

#### Impatto negativo della tecnologia sulla vita lavorativa

Gran parte della forza lavoro viene sostituita con nuove tecnologie che in alcuni casi causano disoccupazione, soprattutto per la maggior parte dei lavori che non richiedono un'istruzione superiore e che possono essere sempre più facilmente sostituiti dalla tecnologia di automazione.

Con le persone che portano a casa i loro laptop di lavoro e controllano le e-mail di lavoro a casa, mentre dormono, quando si svegliano, in bagno, ecc. Non c'è quasi alcuna differenza tra vita familiare e lavorativa.

Troppe informazioni ma nessuna conoscenza, le persone sfogliano migliaia di notizie ogni giorno, ma nessuna di esse viene trattenuta fino al punto in cui diventa conoscenza.

#### Disoccupazione

D'altra parte, l'evoluzione della tecnologia moderna presenta degli svantaggi, ad esempio la dipendenza dalle nuove tecnologie. L'uomo non ha più bisogno di pensare. Anche se la calcolatrice è una buona invenzione, l'uomo non fa più calcoli mentali e non fa più lavorare la sua memoria. Il declino del capitale umano implica un aumento della disoccupazione. In alcune aree, i dispositivi possono sostituire la mente umana.

#### Dilemmi etici

La dipendenza dalla tecnologia ha aumentato l'ansia sociale, in cui le persone si sentono più a loro agio nel comunicare con gli altri tramite messaggi e app di chat, ma non fisicamente. Troppi contenuti, giochi e attività indoor hanno avuto un impatto sul modo in cui le persone vivono la propria vita, portando a loro volta a tassi elevati di obesità, più problemi di salute e nuovi tipi di dipendenze. Alcuni altri esempi sono:

- Eccessiva dipendenza dai gadget.
- Distanziamento familiare: le persone nella stessa stanza non parlano tra loro, ma solo ai loro dispositivi.
- Isolamento sociale e solitudine.
- Pigrizia e vite di convenienza.
- La tecnologia sta spazzando via la contentezza, dove tutti corrono verso l'acquisizione di più e non sono grati per ciò che possiedono.
- Le esperienze virtuali stanno preferendo le esperienze fisiche reali.

(Fonte: Il dilemma sociale: <https://www.youtube.com/watch?v=uaaC57tcci0>)

### 1.2.4. Esercizi

Guarda i seguenti video:

- <https://www.youtube.com/watch?v=UD33UWmwSYE>
- [https://www.youtube.com/watch?v=0\\_GsKl13V\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=0_GsKl13V_s)
- <https://www.youtube.com/watch?v=opdc8hQN0ew>

Dopo averli guardati, scrivi un breve riassunto di questi video e prova a definire i punti chiave che dovrebbero essere tratti da essi.

Elenca almeno tre vantaggi e tre effetti negativi che la tecnologia ha avuto nel tuo paese.

- Paese:
- Effetti negativi:
  - o 1.
  - o 2.
  - o 3.
- Vantaggi:
  - o 1.
  - o 2.
  - o 3.

### 1.2.5. Valutazione

1. Quale vantaggio della tecnologia moderna tra tutti quelli menzionati diresti che è il più importante? Elaborare.
2. In che modo la tecnologia moderna ha cambiato la comunicazione nel settore delle pubbliche relazioni?
3. Il cambiamento tecnologico ha portato alla \_\_\_\_\_ produttività e quindi a standard di vita inferiori/più elevati sin da quando gli esseri umani hanno iniziato a utilizzare gli strumenti.
4. Quale effetto negativo della tecnologia moderna tra tutti quelli menzionati diresti che è il più devastante?
5. Elenca almeno 5 dilemmi etici che sono il risultato degli effetti negativi della tecnologia moderna.

### 1.3. Riservatezza su Internet

La privacy online, nota anche come privacy su Internet o privacy digitale, si riferisce alla quantità di informazioni personali, finanziarie e di navigazione che rimangono private quando sei online.

Questa è diventata una preoccupazione crescente, con la cronologia di navigazione e i dati personali tutti potenzialmente a rischio quando si è online.

Molte persone sottovalutano l'importanza della privacy online, ma dovrebbero essere consapevoli della quantità di informazioni che condividono, non solo sui social network, ma semplicemente navigando.

#### Contenuto

Le preoccupazioni sulla privacy con i servizi di social networking sono un sottoinsieme della privacy dei dati, che implica il diritto di imporre la privacy personale in merito all'archiviazione, al riutilizzo, alla fornitura a terzi e alla visualizzazione di informazioni relative a se stessi tramite Internet. I problemi di sicurezza e privacy dei social network derivano dalla grande quantità di informazioni che questi siti elaborano ogni giorno. Funzionalità che invitano gli utenti a partecipare: messaggi, inviti, foto, applicazioni di piattaforme aperte e altre applicazioni sono spesso luoghi in cui altri possono accedere alle informazioni private di un utente. Inoltre, le tecnologie necessarie per gestire le informazioni dell'utente possono violarne la privacy.

L'avvento del Web 2.0 ha causato la profilazione sociale ed è una crescente preoccupazione per la privacy in Internet. Il Web 2.0 è il sistema che facilita la condivisione partecipativa delle informazioni e la collaborazione su Internet, nei siti di social network come Facebook e MySpace. Questi siti di social networking hanno visto un boom di popolarità a partire dalla fine degli anni 2000. Attraverso questi siti Web molte persone stanno fornendo le proprie informazioni personali su Internet. Questi social network tengono traccia di tutte le interazioni utilizzate sui loro siti e le salvano per un uso successivo. I problemi includono cyberstalking, divulgazione della posizione, profilazione sociale, divulgazione di informazioni personali di terze parti e uso da parte del governo di siti Web di social network nelle indagini senza la salvaguardia di un mandato di perquisizione.

Esistono diverse cause che contribuiscono all'invasione della privacy attraverso le piattaforme di social network. È stato riconosciuto che "per progettazione, le tecnologie dei social media contestano i meccanismi di controllo e accesso alle informazioni personali, poiché la condivisione dei contenuti generati dagli utenti è fondamentale per la loro funzione". Ciò dimostra che le società di social networking hanno bisogno che le informazioni private diventino pubbliche in modo i loro siti possono funzionare. Richiedono alle persone di condividere e connettersi tra loro. Questo potrebbe non essere necessariamente un male; tuttavia, bisogna essere consapevoli dei problemi di privacy. Anche con le impostazioni sulla privacy, i post su Internet possono ancora essere condivisi con persone al di là dei follower o degli amici di un utente. Uno dei motivi è che "la legge inglese è attualmente incapace di proteggere coloro che condividono sui social media dalla diffusione delle loro informazioni oltre quanto previsto". Le informazioni hanno sempre la possibilità di essere diffuse involontariamente online. Una volta che qualcosa viene pubblicato su Internet, diventa pubblico

e non è più privato. Gli utenti possono attivare le impostazioni sulla privacy per i propri account; tuttavia, ciò non garantisce che le informazioni non andranno oltre il loro pubblico previsto. Immagini e post possono essere salvati e i post potrebbero non essere mai cancellati. Nel 2013, il Pew Research Center ha rilevato che "il 60% degli utenti adolescenti di Facebook ha profili privati". Ciò dimostra che la privacy è qualcosa che le persone desiderano ancora ottenere.

La vita di una persona diventa molto più pubblica grazie ai social network. I siti di social media hanno permesso alle persone di connettersi con molte più persone rispetto alle sole interazioni di persona. Le persone possono connettersi con utenti di tutto il mondo che potrebbero non avere mai la possibilità di incontrare di persona. Questo può avere effetti positivi; tuttavia, ciò solleva anche molte preoccupazioni sulla privacy. Le informazioni possono essere pubblicate su una persona che non vogliono uscire. Nel libro *It's Complicated*, l'autrice, Danah Boyd, spiega che alcune persone "credono che la disponibilità a condividere spazi pubblici e, certamente, qualsiasi atto di esibizionismo e pubblicità sia incompatibile con il desiderio di privacy personale". Qualcosa viene pubblicato su Internet, diventa accessibile a più persone e può anche essere condiviso oltre a semplici amici o follower. Molti datori di lavoro ora guardano i social media di una persona prima di assumerla per un lavoro o una posizione. I social media sono diventati uno strumento che le persone usano per scoprire informazioni sulla vita di una persona. Qualcuno può imparare molto su una persona in base a ciò che pubblica prima ancora di incontrarla una volta di persona. La capacità di raggiungere la privacy è un processo senza fine. Boyd descrive che "il raggiungimento la privacy richiede la capacità di controllare la situazione sociale navigando in complessi segnali contestuali, facilitazioni tecniche e dinamiche sociali". La società è in continua evoluzione; pertanto, la capacità di comprendere le situazioni sociali per ottenere regolarmente la privacy deve essere modificata.

### **1.3.1. Importanza della privacy**

Dovresti valutare la privacy dei dati online allo stesso modo del mondo reale. Quindi, hai una conversazione riservata a porte chiuse o condividi i tuoi dati finanziari solo con una banca.

È importante ricordare che nulla è gratis: che si tratti di scaricare app, utilizzare il servizio di posta elettronica "gratuito" di un'azienda (come Gmail) o social network come Facebook. Anche visitare un sito Web significa che stai condividendo dati su di te. E, poiché alcune persone nella tua vita ti conoscono meglio di altre, la privacy online esiste su uno spettro: alcune entità online raccolgono e archiviano più informazioni su di te rispetto ad altre piattaforme.

La privacy online è importante per numerosi motivi. Non vuoi condividere i dettagli della tua vita personale con estranei ed è difficile essere sicuri di quali informazioni personali vengano raccolte e da chi: le informazioni raccolte da un'azienda potrebbero essere condivise con un'altra.

Potresti sentirti a disagio con annunci su misura e mirati che ricordano la tua cronologia delle ricerche su Internet. Ma ancora più problematiche sono le informazioni vendute da un'azienda all'altra o i dati raccolti e condivisi senza il tuo consenso. In definitiva, questo è un furto di identità.

### 1.3.2. I maggiori problemi di privacy su Internet

Come accennato, i problemi di privacy relativi a Internet esistono su uno spettro, dalle informazioni che non ti dispiace condividere (ad esempio, un account di social media pubblico), a fastidiose compromissioni della privacy (annunci mirati, ad esempio) all'imbarazzo pubblico o violazioni che incidono sul tuo vita personale (infrazioni finanziarie o battute d'arresto professionali).

Problemi di privacy su Internet più comuni:

- Monitoraggio degli utenti dei motori di ricerca
- Raccolta dati sui social media
- Cookie/tracciamento online
- App mobili e privacy
- Furto d'identità

Nell'immagine qui sotto puoi vedere un elenco delle 30 password più utilizzate al mondo. Uno dei modi più semplici con cui un hacker o un criminale può rubare la tua identità o i tuoi dati personali è violare una semplice password. Pertanto, le password semplici e molto facili da hackerare non sono un'opzione se si desidera utilizzare Internet in modo sicuro e responsabile.

Top 30 Most Used Passwords in the World		
1	123456	11 abc123
2	password	12 1234
3	123456789	13 password1
4	12345	14 iloveyou
5	12345678	15 1q2w3e4r
6	qwerty	16 000000
7	1234567	17 qwerty123
8	111111	18 zaq12wsx
9	1234567890	19 dragon
10	123123	20 sunshine
		21 princess
		22 letmein
		23 654321
		24 monkey
		25 27653
		26 1qaz2wsx
		27 123321
		28 qwertyuiop
		29 superman
		30 asdfghjkl

Figura 1 Le password più utilizzate nel mondo



### 1.3.3. Truffe digitali

La frode digitale è un problema che le aziende di tutto il mondo hanno dovuto affrontare dall'avvento dell'e-commerce negli anni '90 e la sua minaccia non fa che aumentare ogni anno che passa.

Dalle tendenze attuali e dagli atteggiamenti dei consumatori ai miglioramenti tecnologici e alle tattiche più sofisticate, diamo un'occhiata ai nove principali motivi per cui la frode digitale è in rapido aumento:

1. Caos causato dalla crisi globale del COVID-19.
2. Un panorama e-commerce in evoluzione.
3. L'avvento di nuove piattaforme di mercato.
4. I pagamenti si spostano online.
5. Servizi bancari sempre più digitali.
6. Nuove aspettative dei consumatori.
7. Tattiche di frode più sofisticate.
8. Giurisdizione legale poco chiara della frode transfrontaliera.
9. Progressi tecnologici.

Per riassumere, la privacy è sempre stata importante nella vita delle persone, anche prima del rapido progresso della tecnologia. Durante l'era della digitalizzazione, che ha coinvolto anche le nostre vite sociali e le nostre reti, il problema della violazione della privacy è diventato uno dei maggiori problemi su Internet. Questo è esattamente il motivo per cui chiunque utilizzi Internet per scopi privati o professionali, dovrebbe prendere precauzioni mentre è online. È molto facile diventare vittima di una violazione dei dati personali o, peggio ancora, di un furto di identità.

### 1.4. Esercizi

Guarda questo video e cerca consigli su come proteggere la tua privacy:

<https://www.youtube.com/watch?v=jxeeKKfjb5o>

Suggerimenti dal video:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Guarda questo video sugli schemi comuni di frode informatica e su Internet:

<https://www.youtube.com/watch?v=x7CQAv1IbaQ>

Come proteggerci? → password sicure

- Utilizzare l'autenticazione a due fattori (2FA) quando possibile. 2FA aggiunge un ulteriore livello di sicurezza a qualsiasi account a cui potresti accedere.
- Utilizzare una combinazione di lettere maiuscole e minuscole, simboli e numeri.
- Assicurarsi che le password utente contengano almeno otto caratteri. Più caratteri e simboli contengono le tue password, più difficile sarà indovinarle.
- Utilizzare frasi abbreviate per le password. Puoi scegliere una frase come "Voglio andare in Inghilterra". Puoi convertire questa frase in un'abbreviazione usando le prime lettere di ogni parola e cambiando la parola "a" in un numero "2". Ciò comporterà la seguente frase di password di base: iw2g2e. Rendilo ancora più complesso aggiungendo punteggiatura, spazi o simboli: %iw2g2e! @
- Modificare regolarmente le password.
- Esci da siti Web e dispositivi quando hai finito di usarli.

### 1.5. Valutazione

1. Elenca i CINQUE problemi di privacy su Internet più comuni:
  - 1.
  - 2.
  - 3.
  - 4.
  - 5.
2. Molti datori di lavoro ora esaminano una persona prima di assumerla per un lavoro o una posizione.
3. Nel 2013, il Pew Research Center ha rilevato che "il 60% degli utenti adolescenti di Facebook ha profili pubblici/privati". Ciò dimostra che la privacy è qualcosa che le persone desiderano/non vogliono ottenere.
4. Elenca CINQUE dei nove principali motivi per cui le frodi digitali sono in rapido aumento:
  - 1.
  - 2.
  - 3.
  - 4.
  - 5.

5. È stato riconosciuto che, per progettazione, le tecnologie dei social media contestano i meccanismi per e verso le informazioni personali, poiché la condivisione dei contenuti generati dagli utenti è fondamentale per la loro funzione. Ciò dimostra che le società di social networking hanno bisogno di informazioni private affinché i loro siti possano funzionare.

## RIFERIMENTI

- <https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/>
- <https://www.information-age.com/modern-technology-advantages-svantaggi-123465637/>
- <https://www.advergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/>
- <https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/>
- <https://www.sangoma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivita/>
- <https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology-improves-the-industria/>
- <https://www.stlouisfed.org/~media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf>
- <https://www.advergize.com/edu/18-risks-and-disadvantages-of-technology/>
- <https://www.safetymagazine.com/blog/the-most-hacked-passwords-in-the-mondo/>
- <https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-is-in-aumento>

<https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html>

### Moduli:

**Componente 1: Titolo del modulo** – Aspetti sociali e privacy

**Componente 2: Obiettivo principale** - L'obiettivo generale di questo modulo è che gli utenti comprendano e comprendano appieno l'importanza della tecnologia nella nostra vita quotidiana e come sta modellando la nostra vita sociale.

**Componente 3: Argomenti** – Aspetti sociali (social network, potere di

ACML

comunicazione, impatto), tecnologia moderna (tecnologia moderna e comunicazione, vantaggi, effetti negativi), privacy su Internet (importanza della privacy, maggiori problemi di privacy su Internet, frodi digitali).

**Componente 4: Risultati dell'apprendimento** – Un utente utilizzerà i social network in modo responsabile e sarà consapevole dei pericoli presenti su Internet. Oltre a ciò, un utente comprenderà sia gli effetti negativi che positivi che la tecnologia e il suo rapido progresso ha sulle comunità globali e locali. E, ultimo ma non meno importante, un utente sarà attento e attento a potenziali violazioni della privacy e pericoli che derivano naturalmente dall'uso costante della tecnologia moderna nella nostra vita quotidiana.



## MODULO 2

### ASPETTI DI CYBERSECURITY E MINACCE CYBER

Gilberto Marzano

Anna Pellegrino

Ecoistituto del Friuli Venezia Giulia



#### obiettivi formativi

Questa conferenza introduce e discute le nozioni di sicurezza informatica e criminalità informatica.

La rivoluzione digitale ha cambiato le relazioni sociali dando nuovi e potenti strumenti di comunicazione ma anche creando nuove minacce e rischi.

L'obiettivo di questa unità di apprendimento è fornire agli studenti le nozioni di base della sicurezza informatica e delle minacce informatiche.

Al termine dell'Unità Formativa, i tirocinanti saranno in grado di:

- Comprendere i rischi del cyberspazio
- Utilizzare Internet e i media digitali in modo sicuro



#### Concetti di base (parole chiave)

- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| ▪ Sicurezza informatica | ▪ Toelettatura         |
| ▪ Crimine informatico   | ▪ Attacchi informatici |
| ▪ Cyber bullismo        | ▪ Traffico informatico |
| ▪ Ransomware            |                        |
| ▪ Phishing              |                        |

## Obiettivo principale:

Fornire agli studenti nozioni fondamentali sulla sicurezza informatica, il crimine informatico e i rischi informatici.

## Descrizione generale:

Questo modulo è destinato a persone adulte che desiderano acquisire la competenza professionale per i “ **tutor di alfabetizzazione sui social media**. Il tutor di alfabetizzazione sui social media collaborerà con scuole, ONG, associazioni dei consumatori e istituzioni del governo locale (obiettivi ACML)

Un tutor di alfabetizzazione sui social media dovrebbe comprendere i rischi del cyberspazio e sapere come stare al sicuro online.

I crimini informatici sono direttamente collegati alla diffusione delle tecnologie online. La maggiore disponibilità di connessioni internet, infatti, ha determinato una crescita dei casi di criminalità informatica. Nell'ultimo decennio è aumentato il numero delle vittime di attacchi informatici , mentre l'ampia diffusione dei dispositivi mobili ha generato nuove condizioni che hanno contribuito alla multiformità delle aggressioni informatiche.

Infatti, sebbene Internet abbia indubbiamente cambiato le nostre vite, la natura umana è rimasta essenzialmente la stessa. Di conseguenza, la diffusione delle nuove tecnologie è di fatto servita a moltiplicare i rischi e le minacce affrontate dalle persone durante l'utilizzo di Internet, dal momento che il cyberspazio non è proibito a truffatori, imbrogliatori, truffatori e individui che amano rubare e ingannare altre persone.

### *Argomento 1. Comprensione della sicurezza informatica e del crimine informatico*

La sicurezza informatica è un campo complesso e in rapida evoluzione i cui professionisti trascorrono anni, se non decenni, studiando e lavorando per sviluppare e mantenere competenze e competenze per contrastare i criminali.

### *Argomento 2. Come funziona Internet.*

Per capire come contrastare gli attacchi informatici e le minacce informatiche è fondamentale sapere che Internet funziona.

Titolo del modulo	ASPETTI DI CYBERSECURITY E MINACCE CYBER	
Profilo educativo	Studenti adulti	
Lingua di istruzione	Inglese	
Gruppo target	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adulti interessati a migliorare la propria conoscenza dei media digitali</li> <li>2. Adulti più anziani e adulti poco qualificati per utilizzare il digitale tecnologia.</li> <li>3. Altri gruppi target coinvolti in questo progetto sono gli anziani, gli adulti poco qualificati, le associazioni dei consumatori, i servizi sociali, le ONG impegnate nello sviluppo della comunità</li> </ol>	
Periodo	Dieci settimane (3 ore settimanali)	
Ore	30 ore	
Responsabile	Organizzazioni per lo sviluppo professionale e personale degli adulti.	
Effetti di apprendimento direzionale simboli	-	Risultati di apprendimento
<b>CONOSCENZA</b>		
Sviluppare	K1	Nuove competenze in sicurezza informatica, criminalità informatica e rischi informatici
Integrare	K2	Integrare nuove conoscenze con le loro competenze
Sicurezza	K3	Come essere al sicuro su Internet
Protezione	K4	Come proteggersi dal furto di dati
Risoluzione dei problemi	K5	Risolvere le difficoltà riscontrate durante l'utilizzo dei social media
<b>COMPETENZE</b>		
Interagire	S1	Interagisci con altri amici
Condividere	S2	Condividere contenuti sui social network
Ingaggiare	S3	Coinvolgi le persone in discussioni e feedback
Collaborare	S4	Gestire le attività di apprendimento collaborativo
Maneggio	S5	Gestisci i canali social
<b>COMPETENZE</b>		
Inclusivo	C1	Mentalità aperta e rispettosa con gli altri studenti
Informato	C2	Valuta l'alfabetizzazione mediatica e i post trovati sui social media
Impegno	C3	Utilizzo dei social media e dei canali digitali per l'impegno civico
Equilibrato	C4	Usa in sicurezza i social media e internet
Mettere in guardia	C5	Consapevole dell'uso improprio dei social media e delle sue conseguenze.

<p>Contenuto del modulo</p>	<p>Comprensione della sicurezza informatica e della criminalità informatica.          Cos'è la sicurezza informatica?          Cos'è il crimine informatico?          Il crimine informatico è un'attività redditizia          Tipologie di criminalità informatica          Contro i crimini informatici Un individuo              Cyberstalking              Cyber bullismo          Porno vendetta          Suggerimenti per proteggersi da Cyberstalker          Pesca al gatto          Traffico informatico          Toelettatura          Crimini informatici contro la proprietà          Ransomware          Criminalità informatica contro il governo          Cyberterrorismo          Come funziona Internet          Cos'è Internet          Esercizi          Attacchi informatici          Attacchi Denial of Service (Dos).          Attacchi Denial-of-Service (Dos) distribuiti          Botnet e zombie          Suggerimenti per proteggersi dalle botnet          Malware e minacce criminali informatiche          Troiani          Furto d'identità e phishing          Esercizio          La sicurezza dei dati          Interruzione          Intercettazione          Modifica</p>
<p>Prerequisiti e requisiti aggiuntivi</p>	<p><i>Conoscenza di base di Internet.</i></p>
<p>Letteratura obbligatoria</p>	<p><i>Documenti preparati nel progetto ACML</i></p>
<p>Letteratura aggiuntiva</p>	<p><i>Gli studenti analizzeranno le informazioni online aggiornate fornite dal docente. Marzano, Gilberto &amp; Ochoa Siguencia , Luis. (2017). Condividere emozioni ed esperienze: come i social media possono influenzare il comportamento dei viaggiatori .  <a href="https://www.researchgate.net/publication/321709262">https:// www.researchgate.net/publication/321709262</a></i></p>
<p>Moduli/attività/metodi didattici previsti</p>	<p><i>Il docente presenterà i concetti chiave, che saranno discussi successivamente in classe.</i></p>
<p>Metodi di valutazione dell'apprendimento risultati</p>	<p><i>Questionari a risposta multipla e partecipazione in classe.</i></p>



## 2. ASPETTI DI CYBERSECURITY E MINACCE CYBER

La rivoluzione digitale ha cambiato le relazioni sociali dando nuovi e potenti strumenti di comunicazione. Tuttavia, nuovi rischi e minacce sono sorte a causa della diffusione della comunicazione online.

Questa conferenza introduce e discute le nozioni di sicurezza informatica e criminalità informatica.

### 2.1. COMPRENDERE LA SICUREZZA INFORMATICA E LA CRIMINALITÀ INFORMATICA

La dipendenza dalla tecnologia ha creato rischi enormi. Non passa giorno senza che emerga una nuova storia di violazione dei dati, attacchi informatici alle istituzioni e crimini informatici alle persone. Inoltre, poiché la dipendenza dell'umanità dalla tecnologia aumenta ogni giorno, la potenziale conseguenza negativa degli attacchi informatici sono cresciuti in modo esponenziale al punto che le persone possono ora perdere le loro fortune, la loro reputazione, la loro salute, persino le loro vite, come risultato di attacchi informatici.

La sicurezza informatica è un campo complesso e in rapida evoluzione in cui i professionisti, anni, se non decenni, studiano e lavorano per sviluppare e mantenere competenze e conoscenze per contrastare i criminali.

#### 2.1.1. Cos'è la sicurezza informatica?

La nozione di sicurezza informatica si riferisce alla protezione di reti, programmi e dati digitali dagli attacchi informatici.

Si noti che *la sicurezza* non è solo l'idea di essere liberi da pericoli, ma è associata alla presenza di un avversario.

Un problema di sicurezza informatica si verifica se un avversario cerca di ottenere qualcosa da un'attività dannosa nel cyberspazio, ad esempio:

- **Ottenere informazioni private**
- **Indebolire il sistema**
- **Prevenire l'uso legittimo del sistema**

#### 2.1.2. Cos'è il crimine informatico?

Il crimine informatico è qualsiasi attività criminale che si svolge durante o oltre:

- Computer
- Internet
- Smartphone e
- **Diverse tecnologie digitali**

La maggior parte dei reati di criminalità informatica comprende crimini tradizionali, come hacking, frode, pornografia, pedofilia, ecc.

Il termine hacking viene utilizzato per indicare qualsiasi accesso non autorizzato ai dati in un sistema o computer.

I crimini informatici sono generalmente classificati in 3 classi, in particolare contro il crimine :

1. Individuale
2. Proprietà
3. Governo

I crimini informatici derivano dall'attività delle organizzazioni criminali.

Non sono l'atto di un singolo giovane intelligente con una felpa con cappuccio.

### 2.1.3. IL CYBERCRIME È UN'ATTIVITÀ LUCRATIVA

Un recente studio condotto da Atlas VPN mostra che gli attacchi informatici stanno aiutando i criminali in totale a guadagnare più di \$ 1,5 trilioni di entrate ogni anno, che è il triplo dei \$ 514 miliardi che Walmart guadagna ogni anno.

Il crimine informatico è ancora più redditizio della tecnologia utilizzata per commettere questi atti, con i ricavi di Apple, Amazon, Facebook, Tesla e Microsoft che hanno portato un totale combinato di 761 miliardi di dollari nel 2019. prendere parte alla società”

Lo studio riporta che **il ransomware** porta circa 1 miliardo di dollari all'anno, mentre il crimine informatico come servizio può portare fino a 1,6 miliardi di dollari all'anno.

**Il ransomware** è una forma di malware che crittografa i file di una vittima. L'attaccante richiede quindi un riscatto dalla vittima per ripristinare l'accesso ai dati dietro pagamento. Agli utenti vengono mostrate le istruzioni su come pagare una tariffa per ottenere la chiave di decrittazione.

### 2.1.4. TIPOLOGIE DI CYBERCRIME

**Individuale.** Questo tipo di violazione della legge include:

- **Cyberstalking**
- **Traffico e**
- **Toelettatura.**

**Proprietà.** Un criminale informatico può:

- **rubare coordinate bancarie personali e sottrarre denaro**
- **utilizzare impropriamente la carta di credito per effettuare acquisti online**
- **eseguire una truffa per sollecitare le persone ingenua a dare i loro soldi**
- **utilizzare un software dannoso per accedere a un sito Web dell'organizzazione o interromperne il sistema.**

**Governo.** Il crimine informatico più comune contro un governo è noto come terrorismo informatico.

Il termine *cyberterrorismo* si riferisce all'uso di Internet per compiere azioni violente che minacciano o provocano gravi danni fisici o addirittura la morte. Gli atti di cyberterrorismo mirano spesso a ottenere vantaggi politici o ideologici attraverso l'intimidazione, la paura e la minaccia.

### **2.1.5. CRIMINI INFORMATICI CONTRO UN INDIVIDUO**

I reati informatici più diffusi a danno di un individuo sono:

- **Cyberstalking**
- **Cyber bullismo**
- **Porno vendetta**

#### **2.1.5.1. Cyberstalking**

Il cyberstalking è l'uso di Internet, o di altri mezzi elettronici, per molestare e intimidire una vittima selezionata.

Le caratteristiche comuni includono (ma non si limitano a) il classico comportamento di "stalking" : tracciare la posizione di qualcuno e monitorare le sue attività online e nel mondo reale.

I cyberstalker adattano i dispositivi GPS alle auto delle loro vittime, utilizzano spyware di geolocalizzazione sui loro telefoni e tracciano ossessivamente la posizione delle loro vittime attraverso i social media.

Il cyberstalking può includere altri comportamenti volti a intimidire le vittime o a rendere le loro vite insopportabili.

Ad esempio, i cyberstalker potrebbero prendere di mira le loro vittime sui social media, trollare e inviare messaggi minacciosi.

I cyberstalker potrebbero anche hackerare le e-mail per comunicare con i contatti della vittima, inclusi amici e persino datori di lavoro.

Lo stalking sui social media può includere foto false o l'invio di messaggi privati minacciosi.

Spesso i cyberstalker diffondono voci dannose e fanno false accuse, o addirittura creano e pubblicano revenge porn. Potrebbero anche commettere furti di identità e creare falsi profili di social media o blog sulla loro vittima.

La maggior parte delle vittime di cyberstalking sono donne, dal 20 al 40 per cento delle vittime sono in realtà uomini.

Il cyberstalking va ben oltre il semplice seguire qualcuno su un social network. È l'intento di intimidire, che è la caratteristica distintiva del cyberstalking.

#### **2.1.5.2. Cyber bullismo**

Il cyberbullying non è una novità. Willard (2005) ha identificato le seguenti forme di *molestie online* :

- **Invio ripetuto di messaggi offensivi a una persona;**
- **Intimidire una persona attraverso minacce;**
- **Denigrare qualcuno mediante informazioni false o crudeli;**
- **Fingere di essere qualcuno e inviare materiale inappropriato a suo nome;**
- **Diffondere informazioni sensibili o imbarazzanti su una persona;**
- **Escludere intenzionalmente qualcuno da un gruppo online.**

Al momento, non esiste una definizione universalmente accettata di cyberbullismo.

Ciò è dovuto al fatto che il cyberbullismo è un fenomeno relativamente recente, strettamente legato al progresso della tecnologia.

Per molti versi, può essere considerato un effetto collaterale dei cambiamenti comportamentali che le tecnologie digitali stanno producendo nell'ambito della comunicazione e dell'interazione sociale, ovvero l'ambito della socializzazione.

Il cyberbullismo rappresenta un fenomeno dalle molteplici sfaccettature, poiché più internet e i social network si diffondono, più la socializzazione assume nuove forme e, di conseguenza, emergono nuove forme di molestia e violenza sul web.

Alcune delle definizioni più spesso citate di cyberbullismo sono:

*Un atto aggressivo e intenzionale compiuto da un gruppo o da un individuo, utilizzando forme elettroniche di contatto, ripetutamente e nel tempo contro una vittima che non può difendersi facilmente. (Smith et al., 2008, p. 376)*

*[...] qualsiasi comportamento messo in atto attraverso mezzi elettronici o digitali da individui o gruppi che comunicano ripetutamente messaggi ostili o aggressivi volti a arrecare danno o disagio ad altri. (Tokunaga, 2010, p. 278)*

*Come il bullismo tradizionale, il cyberbullismo è un atto di aggressione volto a causare danno o disagio, ha una qualità ripetitiva ( ad esempio una singola e-mail può essere inviata a centinaia di individui diversi), e si verifica tra individui la cui relazione è caratterizzata da un squilibrio di potere [...]. È importante sottolineare che, mentre con il bullismo tradizionale questo squilibrio di potere potrebbe riflettere differenze di forza fisica o status sociale, con il cyberbullismo potrebbe anche riflettere differenze di*

*competenza tecnologica.* (Whittaker & Kowalski, 2015, p. 12)

Ulteriori sviluppi nell'ambito del cyberbullismo comprendono progressi nelle tecnologie che possono supportare la sua prevenzione e individuazione. A questo proposito, negli ultimi anni, c'è stato un crescente interesse da parte dei ricercatori verso nuove applicazioni software basate su tecniche tipicamente utilizzate per la classificazione dei documenti, il rilevamento degli argomenti e l'analisi del sentiment. Il loro scopo è rilevare il bullismo elettronico analizzando le caratteristiche dei messaggi stessi e del comportamento dei mittenti e dei destinatari. Va notato, tuttavia, che rilevare modelli di cyberbullismo è intrinsecamente più difficile del semplice rilevamento di contenuti offensivi ( Salawu , He e Lumsden, 2017).

### **2.1.5.3. VENDETTA PORNO**

Negli ultimi anni sono emerse nuove forme di molestia online come il revenge porn, lo stupro virtuale o cyber stupro e le cyber molestie di genere.

Il porno vendicativo coinvolge un autore, in genere un ex partner di una precedente relazione romantica, che carica contenuti sessualmente espliciti ( immagini/video di nudo, semi-nudo o sexy ) di una persona su Internet senza il suo consenso per dispetto o per vendicarsi ( Cedro & Franchi, 2014).

Lo stupro virtuale è un atto sessuale non consensuale commesso nel mondo virtuale. Era comune in Second Life e si verificava anche in altri mondi virtuali, come nel caso dello stupro virtuale descritto da Dibbell (1994).

Esistono vari siti di revenge porn, come IsAnyoneUp.com, gfrevenge . com, Myex.com, Iknowthatgirl.com, ecc., dove gli utenti caricano foto con classificazione X di ex fidanzate/fidanzati o amanti senza il loro permesso. I motori di ricerca indicizzano i contenuti di questi siti come materiale pornografico.

Nel 2015, Google ha consentito agli utenti di rimuovere le immagini di revenge porn dall'indice di ricerca di Google. Come ha ammesso Amit Singhal, capo di Google Search, questo non risolve il problema, ma aiuta.

### **2.1.5.4. CONSIGLI PER PROTEGGERSI DAI CYBERSTALKER**

Esistono diversi suggerimenti per proteggersi dai cyberstalker :

- **Rendi i tuoi post "solo amici" in modo che solo le persone che conosci possano vederli.**
- **Non lasciare che i social network pubblichino il tuo indirizzo o numero di telefono pubblicamente. (Potresti anche voler avere un indirizzo email separato per i social media)**
- **Se hai bisogno di condividere il tuo numero di telefono o altre informazioni private con un amico, fallo in un messaggio privato, non in un post pubblico.**
- **Usa uno pseudonimo o uno pseudonimo neutro rispetto al genere per i tuoi account sui social media, non il tuo vero nome**
- **Lascia vuoti i campi facoltativi nei profili dei social media, come la tua data di nascita.**
- **Accetta solo richieste di amicizia da persone che hai effettivamente incontrato di persona. Imposta i tuoi social network per accettare richieste di amicizia solo da amici di amici.**
- **Disabilita le impostazioni di geolocalizzazione. Potresti voler disabilitare anche il GPS sul tuo telefono.**
- **Fai attenzione al Wi-Fi pubblico, che può essere violato facilmente. Se devi accedere a Starbucks o agli hotel, utilizza idealmente una rete privata virtuale (VPN) per impedire a chiunque di intercettare le tue comunicazioni. La VPN di Kaspersky può darti una connessione sicura ovunque tu sia.**
- **Una VPN nasconderà anche il tuo indirizzo IP, che potrebbe essere utilizzato per tracciare il tuo account del provider Internet e, attraverso questo, il tuo indirizzo, il numero della carta di credito e così via.**
- **Fai attenzione a dove lasci il tuo smartphone. Non è difficile installare spyware senza lasciare traccia: è sufficiente lasciare il telefono sulla scrivania per qualche minuto.**
- **Assicurati che il telefono e i computer siano protetti da password. Usa una password complessa, non facile da indovinare, e reimposta le password regolarmente.**

- **Utilizzare software anti-spyware per rilevare qualsiasi software dannoso installato. Eliminalo o, meglio ancora, esegui il backup dei dati, quindi esegui un ripristino delle impostazioni di fabbrica per assicurarti che lo spyware sia completamente sradicato. L'antivirus di Kaspersky è disponibile in entrambe le versioni per PC e Android per proteggere tutti i tuoi dispositivi.**
- **Ricordati di disconnetterti sempre dai tuoi account quando hai finito — non lasciare gli account dei social network in esecuzione.**
- **Fai attenzione all'installazione di app che vogliono accedere al tuo Facebook o ad altri elenchi di contatti. Sai cosa stanno progettando di farne?**
- **Fai capire al cyberstalker che non vuoi essere contattato. Mettilo per iscritto e avverti che se continuano andrai alla polizia. Non interagire affatto con loro una volta che hai emesso questo avviso.**
- **E se continuano, vai alla polizia.**
- **Se pensi che qualcuno ti stia rintracciando tramite spyware, non utilizzare il tuo computer o telefono per ottenere aiuto: prendi in prestito il telefono di un familiare o di un amico.**
- **Fai controllare il tuo computer e il tuo telefono da un professionista per spyware o altri segni di account compromessi.**
- **Cambia tutte le tue password.**
- **Salva copie di tutte le comunicazioni coinvolte, inclusi i tuoi, i rapporti della polizia e le e-mail dalle reti. Eseguire il backup delle prove su una chiavetta USB o un'unità esterna.**

#### **2.1.5.5. PESCA AL GATTO**

La pesca al gatto è una forma di frode o abuso in cui qualcuno crea una falsa identità online per prendere di mira una particolare vittima. I pescatori di gatti possono indurre le loro vittime a fornire foto o video intimi, quindi ricattarli o sviluppare una relazione e quindi chiedere soldi per un'emergenza improvvisa.

I catfisher possono essere molto convincenti, ma puoi scoprire la loro truffa in diversi modi.

Come si riconosce un pescatore di gatti ?

Se tutte le foto online di un individuo sono selfie o scatti in studio, senza altri amici, senza famiglia e senza contesto, questo è un grande indizio.

Esegui una ricerca inversa di immagini su Google rispetto alla foto online su un sito di incontri. Potresti scoprire che la persona ha più profili online con la stessa foto ma nomi diversi.

Chiedi se puoi fare una videochiamata su Skype. Indovina un po? I pescatori di gatto di solito fanno le loro scuse e non li sentirai più.

### **2.1.5.6. TRAFFICO INFORMATICO**

Il traffico informatico è diventato una parola d'ordine nelle discussioni scientifiche e politiche relative al traffico di esseri umani.

La tratta informatica deve essere intesa come tratta di esseri umani commessa con l'ausilio di reti informatiche.

Poiché la tratta è un reato, la tratta "informatica" non è coperta solo dai rispettivi strumenti internazionali anti-tratta come il " Protocollo di Palermo " del 2000 e la Convenzione del Consiglio d'Europa del 2005 sull'azione contro Tratta di esseri umani , ma rientra anche nella Convenzione del Consiglio d'Europa sulla criminalità informatica del 2001 , il primo trattato internazionale sui crimini commessi via Internet. I trafficanti possono utilizzare chat online, social media, agenzie di collocamento online o siti Web contraffatti di assistenza all'immigrazione per *reclutare* potenziali vittime. Potrebbero utilizzare piattaforme online (siano esse accessibili "pubblicamente" o in una rete oscura) per *offrire i servizi* delle loro vittime e metterle in contatto con clienti e consumatori.

Questi servizi vanno dalla prostituzione forzata, alla pornografia infantile, alle spose per corrispondenza, al lavoro forzato , alla vendita di neonati o di organi umani.

L'esempio più noto di sfruttamento "cyber" è la cosiddetta industria del cybersesso nelle Filippine, dove i bambini sarebbero costretti a compiere atti sessuali davanti a telecamere web, a volte con la possibilità per i "consumatori" di dare indicazioni.

### **2.1.5.7. TOELETTATURA**

Il grooming è quando qualcuno costruisce una relazione, fiducia e connessione emotiva con un bambino o un giovane in modo che possa manipolarlo, sfruttarlo e abusarne. I bambini e i giovani che vengono addomesticati possono essere abusati sessualmente, sfruttati o trafficati. Chiunque può essere un **toelettatore** , indipendentemente dall'età, dal sesso o dalla razza.

## **2.1.6. CRIMINI INFORMATICI CONTRO LA PROPRIETÀ**

**Il più noto e diffuso crimine informatico contro il patrimonio è il ransomware**

### **2.1.6.1. RANSOMWARE**

Il ransomware è un tipo di software dannoso, noto anche come malware. Crittografa i dati di una vittima fino a quando l'aggressore non riceve un riscatto predeterminato. In genere, l'attaccante richiede il pagamento in una forma di criptovaluta come bitcoin. Solo allora l'attaccante invierà una chiave di decrittazione per rilasciare i dati della vittima.

Negli ultimi anni sono apparse numerose varianti di ransomware, che descriveremo più dettagliatamente di seguito. Spiegheremo anche come proteggere il tuo sistema da attacchi futuri.

Apri il link di Europol sul ransomware Wannacry



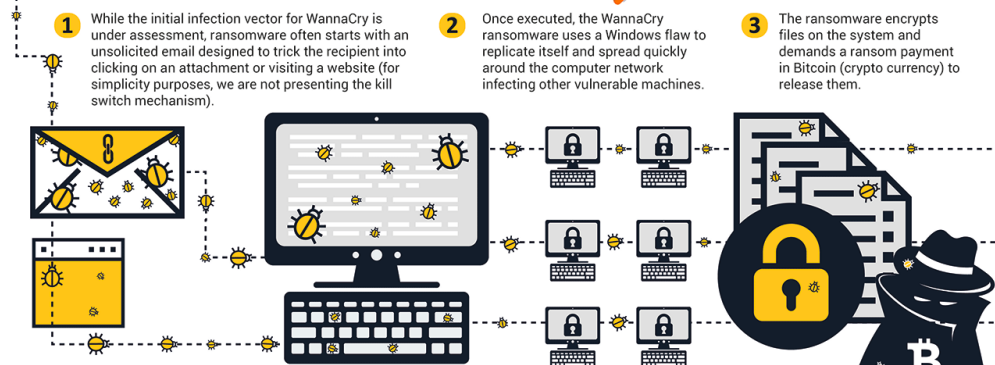
<https://www.europol.europa.eu/wannacry-ransomware>



## WANNACRY RANSOMWARE



### HOW DOES THE WANNACRY RANSOMWARE WORK?



## 2.1.7. CYBERCRIME CONTRO IL GOVERNO

**Il crimine informatico più pericoloso contro il governo è il cyberterrorismo.**

### 2.1.7.1. CYBERTERRORISMO

Esistono cinque tipi principali di attacchi di terrorismo informatico che lo sono

- **IncurSIONE**
- **Distruzione**
- **Disinformazione**
- **Negazione del servizio e**
- **Defacement di siti web.**

Alcuni di questi attacchi sono più gravi degli altri e hanno obiettivi diversi. Si noti che il terrorismo è solitamente inteso a demoralizzare una popolazione civile; che distingue il terrorismo dalla guerra, che non dovrebbe prendere di mira i civili. Nel mondo reale, il terrorismo di solito raggiunge il suo obiettivo di demoralizzare i civili distruggendo proprietà e ferendo o uccidendo civili.

Al giorno d'oggi, il termine cyberterrorismo sta diventando sempre più comune nella cultura popolare.

Tuttavia, non esiste una definizione solida di esso.

C'è una grande quantità di soggettività in ciò che costituisce esattamente il cyberterrorismo.

Il termine cyberterrorismo, coniato per la prima volta negli anni '80 da Barry Collin, è sbocciato negli ultimi anni.

Nel 1997, Collin ha scritto:

“[...] l'esperienza delle persone del mondo fisico dipende dalle operazioni del mondo virtuale. Questa dipendenza e intersezione tra il mondo fisico e il mondo virtuale rende masse di persone vulnerabili al cyberterrorista ”.

Collin ha sostenuto che:

Un cyberterrorista potrebbe accedere da remoto ai sistemi di controllo della lavorazione di un produttore di cereali per far ammalare e uccidere i bambini di una nazione. Un cyberterrorista potrebbe posizionare bombe computerizzate intorno a una città, trasmettendo tutte simultaneamente modelli numerici univoci, ciascuna bomba ricevendo il modello dell'altra, quindi se una bomba smette di trasmettere, tutte le bombe esplodono contemporaneamente. Un cyberterrorista potrebbe interrompere le transazioni finanziarie internazionali, minare i sistemi di controllo del traffico aereo, alterare le formule dei farmaci presso i produttori farmaceutici e sabotare i sistemi di utilità.

Denning (2000) ha definito il cyberterrorismo come

“ la convergenza di terrorismo e cyberspazio. Generalmente si intende un attacco illegale e una minaccia di attacco contro computer, reti e le informazioni ivi memorizzate, se effettuato per intimidire o costringere un governo o il suo popolo a perseguire obiettivi politici o sociali. Inoltre, per qualificarsi come cyberterrorismo, un attacco dovrebbe provocare violenza contro persone o proprietà, o almeno causare danni sufficienti a generare paura. Ne sono esempi gli attacchi che portano alla morte o lesioni personali, esplosioni, incidenti aerei, contaminazione dell'acqua o gravi perdite economiche. Gli attacchi gravi contro le infrastrutture critiche potrebbero essere atti di cyberterrorismo, a seconda del loro impatto. Gli attacchi che interrompono i servizi non essenziali o che sono principalmente un fastidio costoso non lo farebbero”.

Il Federal Bureau of Investigation (FBI) degli Stati Uniti definisce il terrorismo come

" L'FBI definisce il terrorismo, nazionale o internazionale, come l'uso illegale della forza o della violenza contro persone o proprietà per intimidire o costringere un governo o una popolazione civile a sostegno di obiettivi politici o sociali ". (FBI, 1987)

Il Dipartimento di Stato degli Stati Uniti definisce il terrorismo come

“ violenza premeditata , politicamente motivata, perpetrata contro obiettivi non combattenti da parte di gruppi subnazionali o agenti clandestini”. ( <https://2001-2009.state.gov/s/ct/info/c16718.htm> )

Il cyberterrorismo puro sono attività terroristiche che vengono svolte interamente (o principalmente) nel mondo virtuale.

Le nuove organizzazioni terroristiche sono gruppi altamente finanziati e tecnologicamente articolati in grado di infliggere danni devastanti a una vasta gamma di obiettivi.

Il vero pericolo è la sintesi di computer e terrorismo.

Oggi assistiamo a una crescente fusione di situazioni online e offline, al punto che la distinzione non ha più senso.

### **2.1.8. ESERCIZI**

Guarda il seguente video:



**ACML**



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

<https://www.youtube.com/watch?v=3mR9PfEOFFo>

Esercizio 1:

Sintetizza gli aspetti più importanti del crimine informatico riportati in questo video.

Esercizio 2:

Cerca su Internet come funziona Internet

## **2.2. COME FUNZIONA INTERNET.**

Per capire come combattere attacchi informatici e minacce informatiche è essenziale sapere che Internet funziona.

Un episodio aiuta a capire come funziona internet

Per alcune ore nel febbraio 2007, il Pakistan ha tenuto in ostaggio tutti i video di YouTube del mondo.

YouTube era irraggiungibile poiché gli indirizzi Internet erano stati violati.

<https://www.youtube.com/watch?v=IzLPKuAOe50>

La situazione si è verificata quando il governo pakistano, nel tentativo di impedire ai suoi cittadini di accedere a contenuti ritenuti offensivi, ha ordinato a Pakistan Telecom di bloccare l'accesso al sito di condivisione video YouTube.

Per fare ciò, Pakistan Telecom ha falsamente informato i computer dei propri clienti che il percorso più diretto per YouTube era attraverso Pakistan Telecom e quindi ha impedito agli utenti pakistani di raggiungere il vero sito YouTube.

Sfortunatamente, la rete dell'azienda ha condiviso questa falsa affermazione di identità oltre la propria rete e la falsa notizia del modo più diretto per YouTube si è diffusa attraverso i meccanismi sottostanti di Internet. Presto oltre i due terzi di tutti gli utenti Internet del mondo sono stati indirizzati erroneamente alla falsa posizione di YouTube, che a sua volta ha travolto la rete di Pakistan Telecom.

Gli effetti sono stati temporanei, ma l'incidente sottolinea l'importanza di sapere come funziona Internet.

Il modo migliore per ottenere questa comprensione è esaminare il modo in cui le informazioni arrivano da un luogo all'altro nel mondo virtuale.

In effetti, è un po' complesso.

### **2.2.1. CHE COS'È INTERNET**

Internet non è una rete ma un'enorme rete di reti.

La Figura 1 mostra i tre diversi tipi di sistemi basati su computer.

C



51

Figura 1. Sistema centralizzato, sistemi decentralizzati, rete

Il World Wide Web (WWW) non è sinonimo di Internet ma una combinazione di tutte le risorse e gli utenti che, su Internet, utilizzano l'Hypertext Transfer Protocol (HTTP). Tim Berners-Lee è stato l'inventore del World Wide Web, ovvero un modello di comunicazione che, tramite HTTP, consente lo scambio di informazioni su Internet.

Come **funziona l'HTTP** ?

HTTP è un protocollo di richiesta-risposta.

Di conseguenza, offre agli utenti un modo per interagire con le risorse Web come i file HTML trasmettendo messaggi ipertestuali tra client e server.

**HTML** sta per Hypertext Markup Language. Consente all'utente di creare e strutturare sezioni, paragrafi, intestazioni, collegamenti e virgolette per pagine Web e applicazioni.

*Il linguaggio di markup* si riferisce al modo in cui i tag vengono utilizzati per definire il layout della pagina e gli elementi all'interno della pagina.

**HTTP** generalmente utilizzano connessioni TCP (Transmission Control Protocol) per comunicare con i server.

Il Web è solo uno dei modi in cui le informazioni possono essere diffuse su Internet.

Il Web è solo una parte di Internet, anche se è una grande parte di Internet.

Se desideri visualizzare le pagine Web su diversi siti Web, dovrai utilizzare un programma chiamato *browser* .

**Il protocollo HTTP è solo una delle lingue parlate su Internet per trasmettere i dati.**

I browser, come Google Chrome, Explorer o Firefox, consentono di accedere a documenti Web denominati pagine Web collegati tra loro tramite collegamenti ipertestuali.

I documenti Web possono contenere grafica, suoni, testo e video.

La differenza tra browser e motori di ricerca

Un browser consente di accedere a Internet.

Un motore di ricerca ti consente di cercare in Internet una volta che hai accesso.

Devi usare un browser per accedere a un motore di ricerca.

Un browser ( firefox , internet explorer, chrome) è un programma per visualizzare siti web.

Un motore di ricerca (google, bing , yahoo) è un particolare sito Web che fornisce risultati di ricerca.

Ad esempio, la maggior parte dei sistemi di posta elettronica che inviano posta tramite Internet utilizza SMTP (Simple Message Transfer Protocol) per inviare messaggi da un server a un altro.

La Figura 2 mostra lo schema dell'SMTP.

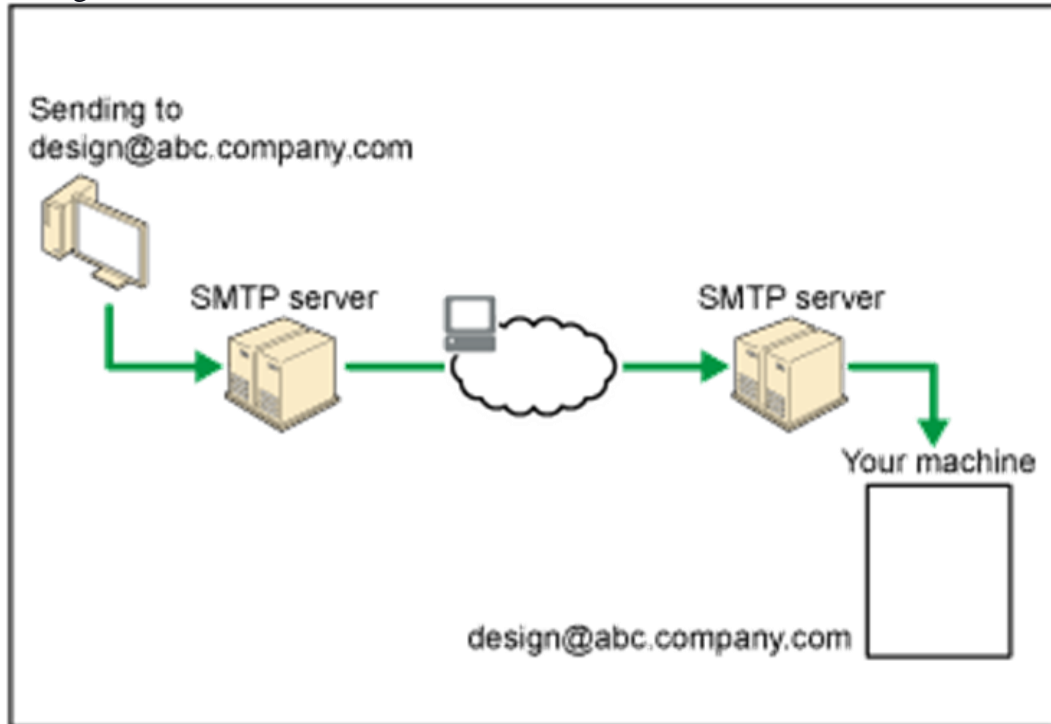


Figura 2. SMTP (Simple Message Transfer Protocol).

Supponiamo che tu voglia visitare un sito web.

Per fare ciò, è necessario che il tuo dispositivo parli con un computer in cui si trova il sito Web che stai cercando.

La tua macchina deve sapere dove si trova quel computer e stabilire una connessione per abilitare la comunicazione.

La prima cosa che il tuo computer deve sapere è come trovare il server che ospita la pagina web che stai cercando.

Per fare ciò, utilizzerà il numero di protocollo Internet (IP) che funge da indirizzo per gli endpoint su Internet.

La tua macchina ha un indirizzo IP assegnato dal tuo provider di servizi Internet. La tua macchina conosce anche l'indirizzo del suo router o il percorso verso Internet più ampio.

Esempio: **216.58.206.36**

Questo è l'indirizzo di Google

Il **Domain Name System** , o DSN, è il protocollo e l'infrastruttura attraverso cui i computer collegano i nomi di dominio (nomi memorabili umani) ai loro indirizzi IP corrispondenti.

Il DSN è globale e decentralizzato.

La sua architettura può essere pensata come un albero.

La radice dell'albero funge da punto di orientamento per il Domain Name System.

Sopra ci sono i domini di primo livello.

Ci sono i codici paese come .pl, così come altri domini come .com e .net.

Ciascuno di questi domini di primo livello viene quindi suddiviso. Molti paesi hanno specifici domini di secondo livello, come co.uk e ac.uk, per denotare rispettivamente istituzioni aziendali e accademiche.

I domini di primo livello sono controllati a livello internazionale dalla **Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN)**, un'organizzazione privata senza scopo di lucro creata nel 1998 per eseguire le varie attività amministrative e operative di Internet precedentemente svolte dalle organizzazioni governative statunitensi.

Ogni dominio di primo livello è gestito da un registro che imposta le proprie politiche interne sui domini.

Organizzazioni come Apple o il Dipartimento di Stato degli Stati Uniti acquisiscono i propri domini tramite intermediari.

Questi registrar si coordinano tra loro per garantire che i nomi di dominio in ciascun dominio di primo livello rimangano univoci.

A sua volta, ogni dominio gestisce i propri sottodomini.

Il tuo computer richiede una pagina web suddividendo la richiesta in pacchetti e inviandoli attraverso Internet. Innanzitutto, a **livello di applicazione**, il browser interpreta il clic del mouse come un comando nell'HyperText Transfer Protocol (HTTP), che definisce come richiedere e fornire contenuto.

Questo comando viene quindi passato ai **livelli di trasporto e di rete**.

Questi livelli sono responsabili della suddivisione dei dati in blocchi delle dimensioni di pacchetti e assicurano che tutti i blocchi arrivino privi di errori e riassemblati nell'ordine corretto per il livello dell'applicazione sopra.

**In che modo i pacchetti sanno come attraversare Internet fino alla loro destinazione?**

Come il DSN che aiuta il tuo computer a trovare il sito web che stava cercando, l'organizzazione delle reti Internet può essere considerata come una gerarchia.

Ogni computer fa parte di una rete, come la rete che collega tutti i clienti di Internet, nonché altri servizi correlati come la posta elettronica o l'hosting di siti Web.

L'Internet globale è costituito da decine di migliaia di nodi chiamati **Autonomous Systems (AS)**.

Il traffico viene instradato localmente attraverso l'AS e controllato dalle politiche delle organizzazioni proprietarie di questi nodi.

Ogni AS ha una serie di blocchi contigui di indirizzi IP e costituisce la **casa** di queste destinazioni. Tutti hanno almeno una connessione ad un altro AS.

Quindi il routing verso un particolare indirizzo IP è semplicemente una questione di trovare il suo AS.

**Un grosso problema:**

Internet comprende oltre 40.000 nodi AS e le loro interconnessioni cambiano e si spostano nel tempo.

**Data questa scala, un approccio globale per instradare tutto allo stesso modo è impossibile**

Per superare questo problema, Internet utilizza un sistema distribuito dinamico che non mantiene una visione permanente di come appare la rete in un dato momento.

Il principio del routing è abbastanza semplice:

in ogni punto della rete, un router controlla l'indirizzo del pacchetto in arrivo.

Se la destinazione è all'interno della rete, conserva il pacchetto e lo invia al relativo computer.

In caso contrario, consulta una **tabella di instradamento** per determinare il miglior passo successivo per inviare il pacchetto più vicino alla sua destinazione.

Poiché non esiste una rubrica globale, i nodi della rete devono condividere le informazioni chiave con altri router, ad esempio di quali indirizzi IP sono responsabili e con quali altre reti possono comunicare.

I router passano anche informazioni ai loro vicini, condividendo notizie aggiornate sullo stato della rete e chi può parlare con chi.

**Ogni router costruisce quindi il proprio modello interno e temporaneo del modo migliore per instradare il traffico in arrivo.**

Questo modello, a sua volta, è condiviso in modo che il vicino di un router ora sappia come passerà il nuovo traffico.

**IL PUNTO CHIAVE PER LA CYBERSECURITY È CHE L'INTERO SISTEMA È BASATO SULLA FIDUCIA.**

Il sistema del router funziona in modo efficiente, ma **può essere danneggiato, sia per errore che per aver fornito dati errati al sistema.**

L'esempio del Pakistan mostra cosa succede quando si abusa di quella fiducia.

I censori del governo "hanno rotto Internet" affermando falsamente di avere accesso diretto all'indirizzo IP che serve YouTube.

Il blocco pakistano di YouTube è stato un evento ristretto, locale, politicamente motivato. Ma a causa di come funziona Internet, presto ogni ISP in Asia ha cercato di instradare tutto il proprio traffico di YouTube verso il Pakistan, solo perché credevano che fosse più vicino della destinazione effettiva prevista.

INTERNET FUNZIONA SENZA UN COORDINAMENTO DALL'ALTO VERSO IL BASSO. QUESTO RICHIEDE AGLI UTENTI INTERNET E AI GATEKEEPERS DI COMPORTARSI CORRETTAMENTE.

### 2.2.2. ESERCIZI

Esercizio 1

Leggi «Internet» di Chris Woodford

<https://www.explainthatstuff.com/internet.html>

Rispondi alle seguenti domande:

**1. Qual è la differenza tra commutazione di circuito e commutazione di pacchetto**

**2. Cosa sono "client" e "server"?**

Esercizio 2

Leggi «Internet» di Chris Woodford

<https://www.explainthatstuff.com/internet.html>

Rispondi alle seguenti domande:

1. Qual è la differenza tra commutazione di circuito e commutazione di pacchetto
2. Cosa sono "client" e "server"?

### 2.3. ATTACCHI INFORMATICI

I comuni attacchi informatici che infliggono danni includono:

- **Attacchi Denial of Service (DoS).**
- **Distribuisce attacchi Denial of Service (DDoS).**
- **Botnet e zombie**

#### 2.3.1. ATTACCHI DENIAL-OF-SERVICE (DOS).

Un attacco Denial of Service (DoS) tenta di paralizzare un computer o una rete di computer.

Per farlo una grande quantità di richieste di dati viene inondata verso un target per sovraccaricarlo e renderlo incapace di rispondere a richieste legittime.

La richiesta può essere una normale richiesta di apertura di una pagina web.

#### 2.3.2. ATTACCHI DENIAL-OF-SERVICE (DOS) DISRIBUITI

Un Distributed Denial-of-Service (DDoS) è un attacco DoS in cui molti computer singoli o connessi inondano simultaneamente il bersaglio di richieste.

Le telecamere connesse a Internet e altri dispositivi simili possono essere utilizzati per un attacco DDoS.

Ci sono varie motivazioni per un attacco DDoS.

Sul dark web ci sono annunci di servizi DDoS per portare offline i siti web della concorrenza.

Uno studio condotto da Kaspersky nel 2017 (<https://www.kaspersky.com>) ha mostrato che oltre la metà delle aziende intervistate (56%) è convinta che DDoS sia stato utilizzato come cortina fumogena per altri tipi di crimine informatico e di quelle aziende intervistate, un'ampia maggioranza (87%) ha riferito di essere stata vittima anche di un attacco mirato.

Lo studio ha rilevato che quando gli attacchi DDoS sono stati utilizzati dai cybercriminali come una cortina fumogena, anche le aziende hanno dovuto affrontare minacce quali perdite ed exploit tramite dispositivi mobili (81%), azioni di altre organizzazioni (78%), truffe di phishing (75%) e anche l'attività dolosa del personale interno (75%). La maggioranza (87%) è stata anche vittima di attacchi mirati.

Un attacco DDoS su una rete locale può rallentare in modo significativo tutti gli accessi a Internet da quella rete.

Un attacco DDoS può rendere inaccessibile un sito che una persona intende utilizzare.

Un attacco DDoS può indurre gli utenti a ottenere informazioni da un sito anziché da un altro.



### 2.3.3. BOTNET E ZOMBIE

Il termine "botnet" è formato dalla parola "robot" e "rete".

L'assemblaggio di una botnet è solitamente la fase di infiltrazione di uno schema multistrato. I bot fungono da strumento per automatizzare gli attacchi di massa, come il furto di dati, il crash del server e la distribuzione di malware.

Le botnet sono raccolte di computer compromessi che un hacker può controllare da remoto all'insaputa dei legittimi proprietari.

I criminali possono infettare un milione di computer con malware e contemporaneamente effettuare molte richieste da un singolo server o server farm nel tentativo di sovraccaricare il target di traffico.

I computer infetti sono chiamati zombie.

**L'esposizione della fase 1 inizia quando gli hacker individuano una vulnerabilità** in un sito Web, un'applicazione o un comportamento umano. L'obiettivo è impostare l'utente per essere inconsapevolmente esposto a un'infezione da malware.

**Nella fase 2, l'utente viene infettato con il malware botnet** dopo aver intrapreso un'azione che compromette il loro dispositivo. Molti di questi metodi implicano che gli utenti vengano persuasi tramite il social engineering a scaricare uno speciale virus Trojan.

**Una volta che l'hacker è pronto, inizia la fase 3 prendendo il controllo di ciascun computer.** L'attaccante organizza tutte le macchine infette in una rete di "bot" che possono gestire da remoto.

Una volta infettato, un computer zombie consente l'accesso a operazioni a livello di amministratore, come:

- **Lettura e scrittura dei dati di sistema**
- **Raccolta dei dati personali dell'utente**
- **Invio di file e altri dati**
- **Monitoraggio delle attività dell'utente**
- **Ricerca di vulnerabilità in altri dispositivi**

- **Installazione ed esecuzione di qualsiasi applicazione**

**Internet delle cose (IoT) i dispositivi possono essere dirottati in una botnet:**

- Dispositivi domestici intelligenti (termometri, telecamere di sicurezza, televisori, altoparlanti, ecc.)
- Infotainment di bordo (IVI)
- Dispositivi indossabili (smartwatch, fitness tracker, ecc.)

- **Un dispositivo di infotainment che intrattiene e informa.**

### **2.3.3.1. CONSIGLI PER PROTEGGERSI DAI BOTNET**

Esistono 6 suggerimenti principali per proteggersi dalle botnet

- 1. Migliora tutte le password degli utenti per i dispositivi intelligenti.**
- 2. Evita di acquistare dispositivi con una sicurezza debole.**
- 3. Aggiorna le impostazioni e le password dell'amministratore su tutti i tuoi dispositivi**
- 4. Fai attenzione a qualsiasi allegato di posta elettronica.**
- 5. Non cliccare mai sui link in nessun messaggio che ricevi.**
- 6. Installa un software antivirus efficace.**

## **2.4.MALWARE E MINACCE CYBER CRIMINALI**

malware e le strategie più comuni utilizzate dai criminali informatici per imbrogliare e truffare le loro vittime.

### **2.4.1. TROJANI**

Un cavallo di Troia o Trojan è un tipo di malware spesso camuffato da software legittimo.

I trojan possono essere impiegati da ladri informatici e hacker che cercano di ottenere l'accesso ai sistemi degli utenti.

Gli utenti sono in genere indotti da qualche forma di ingegneria sociale a caricare ed eseguire trojan sui loro sistemi.

Una volta attivati, i trojan possono consentire ai criminali informatici di spiarti, rubare i tuoi dati sensibili e ottenere un accesso backdoor al tuo sistema.

A differenza dei virus e dei worm informatici, i trojan non sono in grado di replicarsi da soli.

### **2.4.2. IMPERSONAZIONE E PHISHING**

Su Internet è facile per qualcuno impersonare altre persone.

I truffatori possono utilizzare lettere e telefonate spedite fisicamente, ma Internet rappresenta il loro strumento migliore.

I criminali possono creare un sito Web che imita il sito Web di una banca, un negozio o un'agenzia governativa per rubare i tuoi dati.

Il phishing è un tentativo di convincere una persona a intraprendere un'azione impersonando una parte affidabile che può legittimamente chiedere all'utente di intraprendere tale azione.

La maggior parte dei tentativi di phishing avviene tramite e-mail. Ciò che è iniziato con la famigerata truffa del principe nigeriano si è evoluto in repliche sofisticate e quasi identiche alla corrispondenza commerciale di marca, da Google che chiedeva una

modifica della password a PayPal che offre \$ 5 gratuiti.

Spear phishing si riferisce agli attacchi di pubblicazione progettati e inviati per prendere di mira una persona, un'azienda o un'organizzazione specifica.

**Lo spear phishing** è mirato e personalizzato per uno specifico individuo, gruppo o organizzazione. Al contrario, le normali e-mail **di phishing** utilizzano un approccio a grandi linee che prevede l'invio di e-mail di massa a enormi elenchi di contatti ignari.

La frode del CEO è simile allo spear phishing. Si tratta di un criminale che impersona l'amministratore delegato o altri dirigenti di un'organizzazione che danno istruzioni per fare qualcosa immediatamente, ad esempio un bonifico, o per inviare informazioni sensibili, ad esempio l'elenco dei dipendenti.

Smishing si riferisce a casi di phishing in cui gli aggressori consegnano i loro messaggi tramite messaggi di testo (SMS) anziché e-mail.

Il vishing è un crimine informatico che utilizza il telefono per rubare informazioni personali riservate alle vittime. Spesso indicati come voice phishing, i criminali informatici utilizzano abili tattiche di ingegneria sociale per convincere le vittime ad agire, rinunciando a informazioni private e all'accesso ai conti bancari.

Ad esempio, durante la stagione delle tasse, i truffatori lasciano messaggi fingendo di provenire dall'ufficio delle imposte.

Durante la pandemia di COVID-19, i criminali informatici chiamavano le persone che promettevano vaccini e kit di test, se fornivano i dati del proprio conto bancario e l'indirizzo postale.

**Whaling** è un **attacco di phishing altamente mirato**, rivolto a dirigenti senior, mascherato da e-mail legittima. **La caccia alle balene** è una frode abilitata digitalmente attraverso l'ingegneria sociale, progettata per incoraggiare le vittime a compiere un'azione, come l'avvio di un bonifico bancario di fondi

Con tutti i recenti progressi nella sicurezza informatica e nei software antivirus, potremmo pensare di essere immuni. Ma le truffe 419 non sfruttano le vulnerabilità tecnologiche.

Invece, sfruttano quelli umani.

Gli esseri umani sono i talloni d'Achille della sicurezza informatica.

La manomissione è un attacco in cui i truffatori manipolano i dati di una persona a scopo di lucro.

Ad esempio, un utente di online banking ha incaricato la propria banca di trasferire denaro su un determinato conto, ma un criminale intercetta la richiesta e cambia quel conto con un altro conto.

**L'ingegneria sociale** si riferisce alla manipolazione psicologica degli esseri umani per indurli a compiere azioni che altrimenti non farebbero e che di solito danneggiano i loro interessi.

Spesso i truffatori utilizzano la tecnica del piede nella porta - una piccola, innocua richiesta - per attirare i loro obiettivi, forse qualcosa di semplice come chiedere consigli su cosa vedere in vacanza in una città. Quando le vittime acconsentono, iniziano a percepirsi come qualcuno che fornisce aiuto. Attraverso una serie di piccoli passi, passano dal fare piccoli favori che costano poco al dare informazioni sensibili.

### 2.4.3. ESERCIZIO

Leggi e commenta l'articolo

Fan, W., Lwakatare, K., & Rong, R. (2017). Ingegneria sociale: modello basato su IE della debolezza umana per le indagini di attacco e difesa. *Rivista internazionale di reti di computer e sicurezza delle informazioni*, 9 (1).

## 2.5. LA SICUREZZA DEI DATI

Sicurezza dei dati significa **proteggere i dati**, come un database, da forze distruttive e dalle azioni indesiderate di utenti non autorizzati.

Per la **sicurezza domestica** si utilizzano tecnologie come serrature e antifurti. Allo stesso modo, esistono tecnologie di sicurezza per proteggere **computer e dati**.

Sfortunatamente, proprio come le serrature e gli allarmi antifurto possono essere aggirati, anche i computer e i dati possono essere rotti o violati.

La funzione del computer è quella di fornire informazioni. Gli attacchi alla sicurezza di un computer o di una rete sono correlati a questa funzione. Il normale flusso di informazioni va da una fonte a una destinazione. Un'origine può essere un file o dati e una destinazione può essere un altro file o un utente.

La Figura 3 mostra il flusso regolare di dati.

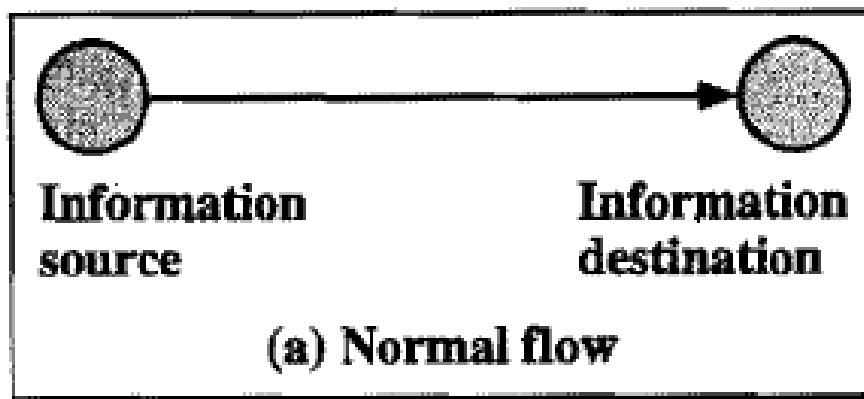


Figura 3. Il normale flusso di dati.

Esistono quattro tipi generali di attacchi: sono attacchi a:

- **disponibilità**
- **riservatezza**
- **integrità**
- **autenticità**

### 2.5.1. INTERRUZIONE.

Un asset del sistema viene reso non disponibile o inutilizzabile. Interrompe il normale flusso di informazioni (Figura 4). Questo è un attacco alla **disponibilità**.

Può trattarsi della distruzione del software che gestisce il flusso dati dell'hard disk, della cancellazione della tabella dei file, del taglio di una linea di comunicazione, ecc.

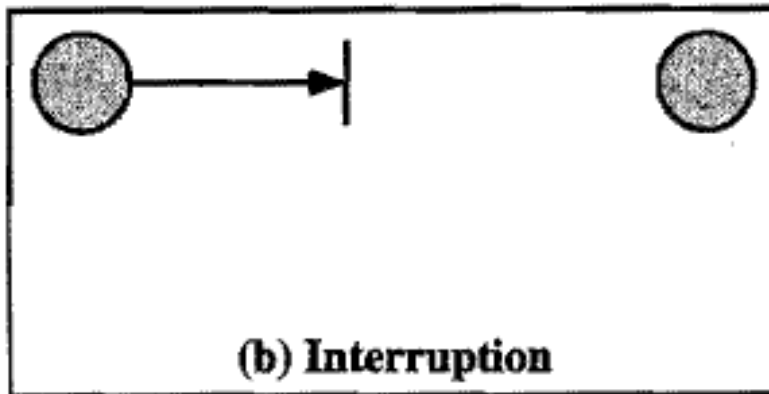


Figura 4. Interruzione attacco

### 2.5.2. INTERCETTAZIONE.

Una parte non autorizzata (una persona o un computer) ottiene l'accesso a una risorsa (Figura 5). Questo è un attacco alla **riservatezza**.

Il normale flusso informativo non viene interrotto, ma il soggetto non autorizzato può accedere a dati o servizi riservati.

L'intercettazione include le intercettazioni telefoniche per acquisire dati in una rete e la copia non autorizzata di file e programmi.

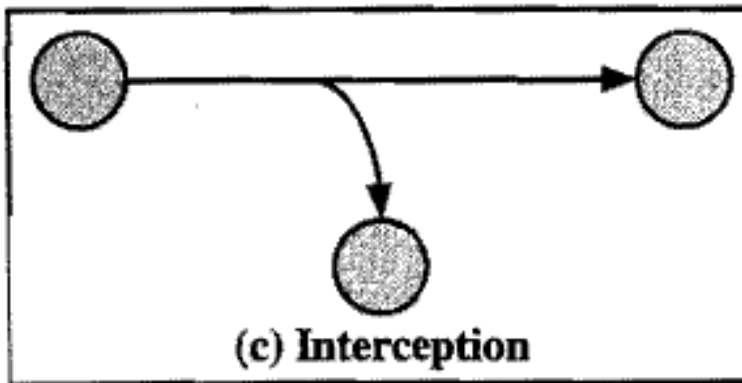


Figura 5. Intercettazione attacco

### 2.5.3. MODIFICA.

Una parte non autorizzata non solo ottiene l'accesso a un bene, ma lo manomette (Figura 6). Questo è un attacco **all'integrità**.

La modifica include la modifica dei valori in un file di dati, l'alterazione di un programma in modo che funzioni in modo diverso, la modifica del contenuto dei messaggi trasmessi, ecc.

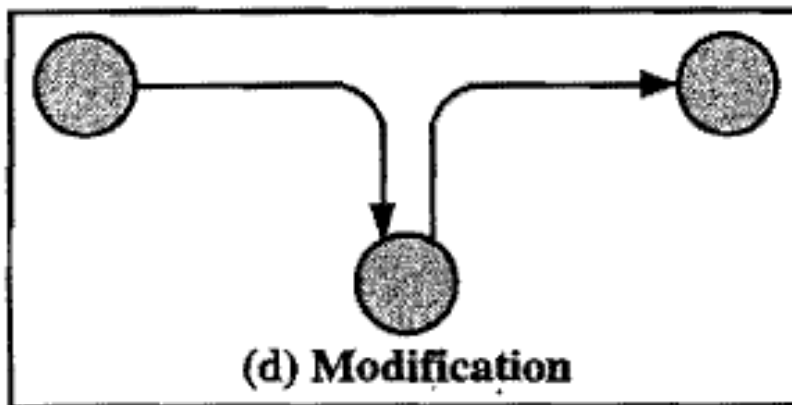


Figura 6. Attacco di modifica

#### 2.5.4. FABBRICAZIONE.

Una parte non autorizzata inserisce articoli contraffatti in un sistema (Figura 7). Questo è un attacco **all'autenticità**.

La fabbricazione include l'inserimento di record, file e messaggi spuri in una rete.

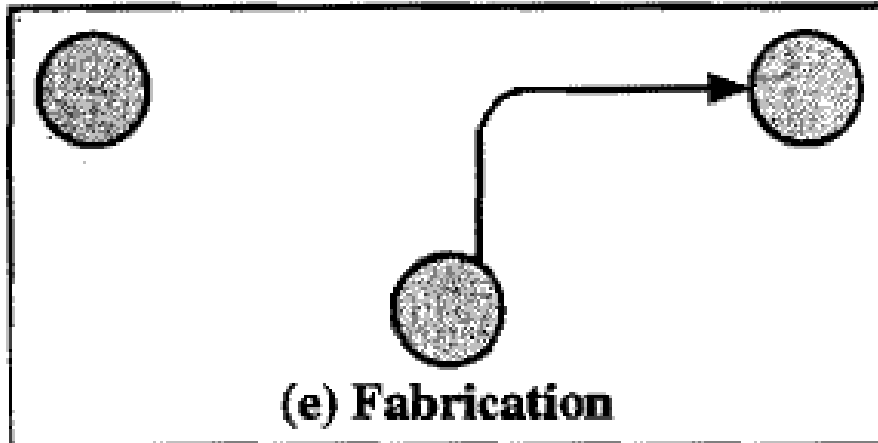


Figura 7. Attacco di fabbricazione.

#### 2.5.5. MASCHERATA

Una mascherata ha luogo quando un'entità finge di essere un'entità diversa.

Un esempio di attacco mascherato è l'utilizzo di procedure di autorizzazione, acquisite in precedenza, per ottenere privilegi aggiuntivi al fine di accedere a informazioni e dati protetti (Figura 8).

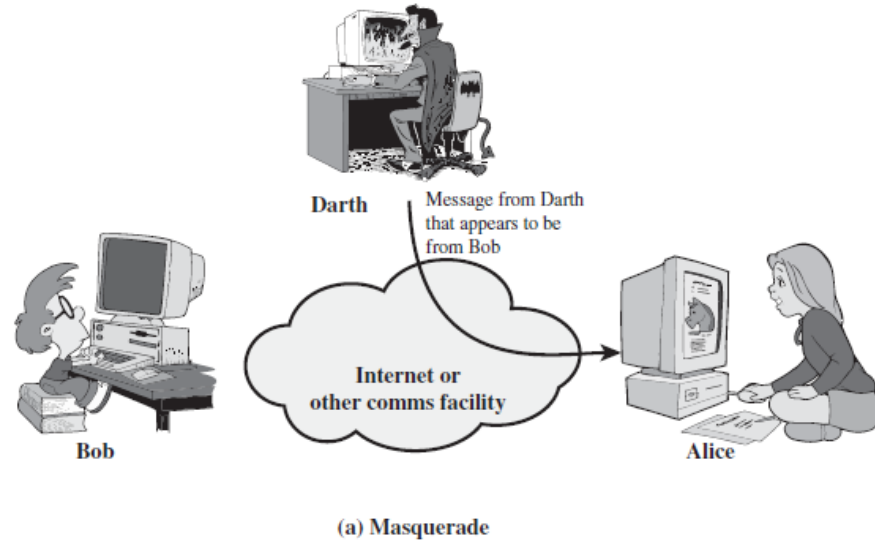


Figura 8. Attacco mascherato .

### 2.5.6. RISPONDERE

La riproduzione implica l'acquisizione passiva dei dati e il loro successivo utilizzo per produrre un effetto non autorizzato (Figura 9).

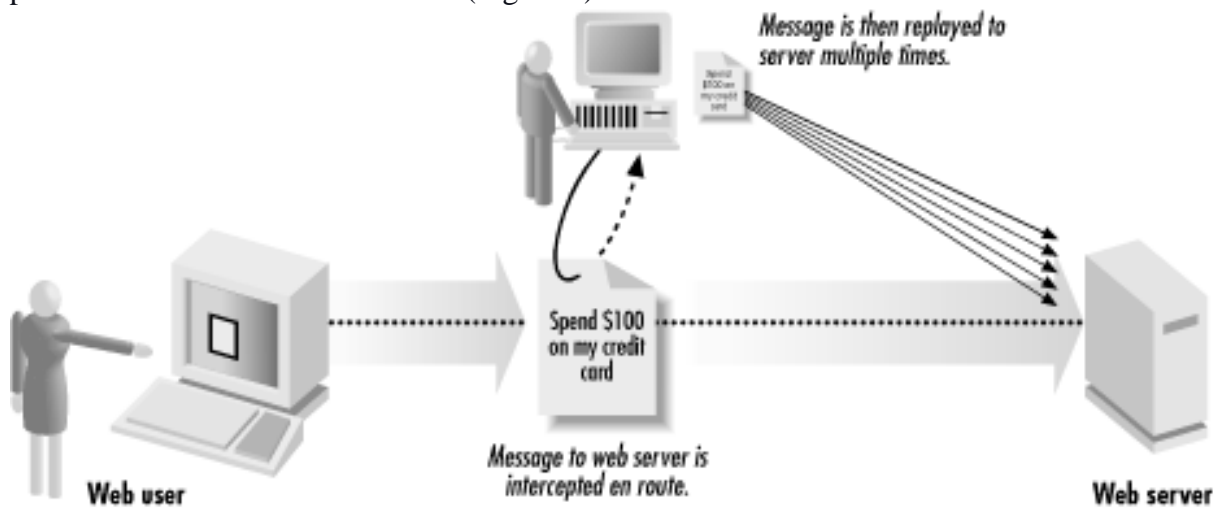


Figura 9. Attacco di risposta.

## RIFERIMENTI

Barry, C. (1997). Futuro del cyberterrorismo: il mondo fisico e quello virtuale convergono. *Criminalità e giustizia internazionale*, 13(2), 15-18.

Citron, DK e Franchi, MA (2014). Criminalizzazione del revenge porn. *Wake Forest L. Rev.*, 49, pp. 345-391.

Denning, DE (2000). Cyberterrorismo: testimonianza davanti al gruppo di supervisione speciale del comitato del terrorismo sui servizi armati della Camera dei rappresentanti degli Stati Uniti. *Focus sul terrorismo*, 9, 71-76.

Dibbell, J. (1994). Uno stupro nel cyberspazio o come un clown malvagio, uno spirito imbroglione haitiano, due maghi e un cast di decine di persone hanno trasformato un database in una società. *Anna. Sopravvivere. Sono. L.*, pag. 471.

Ufficio federale di indagine (1987). FBI e terrorismo. *Bollettino delle forze dell'ordine dell'FBI*, 56(11). Disponibile su: <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/fbi-and-terrorism>

Smith, PK, Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullismo: la sua natura e il suo impatto sugli alunni delle scuole secondarie. *Rivista di psicologia infantile e psichiatria*, 49(4), pp. 376-385.

Salawu, S., He, Y. e Lumsden, J. (2017). Approcci al rilevamento automatico del cyberbullismo: un sondaggio. *Transazioni IEEE su Affective Computing*. Disponibile su: [https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches\\_to\\_Automated\\_Detection\\_of\\_Cyberbullying.pdf](https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches_to_Automated_Detection_of_Cyberbullying.pdf)

Tokunaga, RS (2010). Seguendoti a casa da scuola: una revisione critica e una sintesi della ricerca sulla vittimizzazione del cyberbullismo. *I computer nel comportamento umano*, 26, pp. 277-287.

Whittaker, E. e Kowalski, RM (2015). Cyberbullismo attraverso i social media. *Journal of School Violence*, 14(1), pp. 11-29.



## MODULO 3

### PRODOTTI DIGITALI E TECNOLOGIE WEB BASATE

Ahmet Bilent ALADAĞ

Ali KESKİN

Ova Bilişim Sistemleri Sanayi ve Ticaret Limited Şirketi



#### obiettivi formativi

Questo studio affronta l'uso di prodotti digitali e tecnologia web nell'inclusione digitale dell'educazione degli adulti e l'aula tradizionale esaminando come la tecnologia basata sul Web facilita la costruzione di conoscenze significative per la persona e socialmente utili attraverso interazioni di supporto, comunicazione e collaborazione tra educatori, studenti e informazioni .

Questa formazione offre un framework per l'apprendimento basato sul Web e analizza criticamente i componenti di tale framework, come ad esempio

Al termine dell'Unità Formativa, i tirocinanti saranno in grado di:

- Comprensione dei potenziali benefici sociali dell'inclusione digitale.
- Comprensione dei potenziali vantaggi economici dell'inclusione digitale.
- Comprensione Quali tipi di accesso formale/teorico a quali tecnologie hanno le persone a casa, al lavoro e nelle comunità?
- Comprensione Qual è la natura e l'estensione dell'uso delle tecnologie facilitate da questo accesso? In quali circostanze si verifica un uso/coinvolgimento significativo? Quali fattori contribuiscono a far sì che le persone continuino a essere utenti di TIC e altri a tornare a diventare non utenti?



#### Concetti di base (parole chiave)

- |                               |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| ▪ Tecnologie digitali         | ▪ Tecnologia moderna    |
| ▪ Applicazione basata sul Web | ▪ Social networks       |
| ▪ Mezzi sociali               | ▪ Mezzi sociali manager |
| ▪ Rete 2.0                    | ▪ Digitalizzazione      |
| ▪ Prodotti digitali           | ▪ Comunicazione         |

## Obiettivo principale:

Insegnare agli studenti cosa si può fare con un'applicazione basata sul web. Fornire concetti di base sulle applicazioni basate sul Web e sul prodotto digitale.

## Descrizione generale:

Questo modulo è la crescente dipendenza dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) nella vita di tutti i giorni, sia nella nostra vita professionale che privata, ci costringe a riflettere su come possiamo gestire l'era digitale.

Nonostante le pretese di determinismo tecnologico nel dibattito sulla società dell'informazione, una serie di sviluppi negli ultimi anni sembra aver creato la possibilità di riservare un posto più centrale all'utente – come cittadino e/o come consumatore – all'interno dell'era digitale. Ci riferiamo a tecnologie e applicazioni emergenti comunemente denominate "social media" o "Web 2.0".

I formatori che forniscono formazione sull'inclusione digitale degli adulti nel loro entusiasmo per l'utilizzo della nuova tecnologia web possono trascurare l'importanza dell'approccio di insegnamento e apprendimento incentrato sul discente. Al contrario, gli educatori di classe tradizionali possono trascurare l'importante ruolo della tecnologia web nel processo di apprendimento. Questo modulo sottolinea che gli educatori dovrebbero utilizzare il Web insieme ad altre tecnologie di comunicazione solo come mezzo per bilanciare le informazioni con ambienti ben progettati e incentrati sullo studente. L'obiettivo di questo studio è esaminare come la tecnologia basata sul Web faciliti la costruzione di conoscenze significative e utili attraverso interazioni di supporto, comunicazione e collaborazione tra educatori, studenti e informazioni.

Questo modulo offre un framework per l'apprendimento basato sul Web e analizza criticamente i componenti di tale framework, come ad esempio

- 1) Tecnologia web insieme ad altre tecnologie di comunicazione,
- 2) Interazioni basate sul Web e le loro implicazioni sull'insegnante, sul discente e sul contenuto, e
- 3) costruzione della conoscenza.

A questa e ad altre domande verrà data risposta durante questo materiale formativo.

### *Tema 1: Prodotti digitali*

Questo argomento In termini semplici, un prodotto digitale è un prodotto che esiste solo in forma digitale. Alcune persone potrebbero anche descriverlo come un prodotto privo di una forma fisica che vendi online. Queste semplici definizioni, tuttavia, non danno un'idea completa di cosa sia un prodotto di questa natura. Non devi necessariamente vendere un prodotto immateriale prima che possa essere visto in questa luce. Ad esempio, un sito Web da cui ottieni informazioni utili che non devi pagare è un prodotto digitale.

### *Argomento 2: Cosa possiamo fare con un'applicazione basata sul Web?*

Le applicazioni basate sul Web sono un particolare tipo di software che consente agli utenti di interagire con un server remoto tramite un'interfaccia del browser Web. Hanno visto un enorme aumento di popolarità negli ultimi anni, sostituendo le applicazioni desktop e diventando uno strumento cruciale per le piccole e grandi imprese di tutto il mondo.

Probabilmente sarai d'accordo sul fatto che il più grande vantaggio di un software basato sul web è la sua completa indipendenza dal software della macchina client. Potrebbe essere necessario configurare un programma desktop tradizionale per soddisfare i requisiti dei singoli sistemi operativi, ma un'app basata sul Web è accessibile su qualsiasi dispositivo.

### *Argomento 3: Esempi di applicazioni web-based e prodotti digitali*

In questo argomento verranno fornite informazioni sulle applicazioni basate sul Web più utilizzate. quali prodotti digitali dovremmo usare nell'ambiente educativo?

Spiegazione, esempi e utilizzo delle 9 applicazioni web più utili.

### *Argomento 4: I vantaggi dell'utilizzo di applicazioni web-based*

Lavora ovunque e in qualsiasi momento. È possibile accedere al software basato sul Web da qualsiasi dispositivo connesso a Internet. I dati sono disponibili ovunque dopo l'accesso dell'utente. Questo è un vero vantaggio per la produttività. Nessun software fisico da scaricare, installare, aggiornare o gestire. Il software è sempre aggiornato e i tempi di inattività sono ridotti al minimo con sistemi ridondanti fuori sede. Il software basato sul Web è compatibile con qualsiasi dispositivo o piattaforma. Il software viene fornito tramite un browser a scelta dell'utente . L'uso di applicazioni basate sul Web nell'istruzione sta diventando sempre più popolare, dagli strumenti online per integrare le impostazioni educative tradizionali ai campus online. La

produttività rimane elevata poiché i dipendenti possono svolgere il lavoro di cui hanno bisogno ora.

**Esercizi: Google Classroom**

Faremo Esercizi della classe Google, un'applicazione basata sul web che useremo molto spesso nei nostri corsi di formazione.

Titolo del modulo	Prodotti digitali e tecnologie basate sul web	
Profilo educativo	Studenti adulti	
Lingua di istruzione	Inglese	
Gruppo target	Adulti interessati a migliorare la propria conoscenza dei media digitali Adulti più anziani e adulti poco qualificati per utilizzare il digitale tecnologia. Altri gruppi target coinvolti in questo progetto sono gli anziani, gli adulti poco qualificati	
Periodo	Dieci settimane (3 ore settimanali)	
Ore	20 ore di apprendimento frontale. 20 ore di didattica a distanza. 20 ore di lavoro collaborativo online	
Responsabile	Organizzazioni per lo sviluppo professionale e personale degli adulti.	
Effetti di apprendimento direzionale simboli	-	Risultati di apprendimento
<b>CONOSCENZA</b>		
Sviluppare	K1	Comprensione dei Social Network e dei loro principi.
Integrare	K2	Conoscenza e comprensione di concetti quali cyberbullismo , dipendenza da internet, cybersuicidio ecc.
Sicurezza	K3	Conoscenza di come la tecnologia moderna ha cambiato il nostro modo di comunicare.
Protezione	K4	Vantaggi ed effetti negativi della moderna tecnologia e della rapida digitalizzazione.
Risoluzione dei problemi	K5	Importanza della privacy online.
<b>COMPETENZE</b>		
Interagire	S1	Gestione delle impostazioni nelle applicazioni basate sul Web.
Condividere	S2	Impostazione delle impostazioni di sicurezza nelle applicazioni basate sul Web.
Ingaggiare	S3	Selezione di prodotti digitali adatti per applicazioni basate sul web.
Collaborare	S4	Capacità di adottare le misure necessarie in caso di attacco online.
Maneggio	S5	Fare la scelta giusta nelle applicazioni basate sul web.
<b>COMPETENZE</b>		

Inclusivo	C1	Per essere sicuri e non hackerati nelle applicazioni basate sul web.
Informato	C2	Avere la capacità di comprendere i pericoli nelle applicazioni basate sul web.
Impegno	C3	La capacità di riconoscere gli effetti negativi o i benefici della tecnologia moderna sulla società.
Equilibrato	C4	Uso intelligente delle impostazioni sulla privacy per proteggere le informazioni personali.
Mettere in guardia	C5	La capacità di riconoscere offerte non realistiche nella selezione di prodotti digitali.

Contenuto del modulo	<p>introduzione</p> <p>Prodotti digitali</p> <p>Cosa possiamo fare con un'applicazione web-based?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicazioni basate sul Web</li> <li>• Sviluppo di applicazioni basate sul web</li> <li>• Esempi di applicazioni basate sul Web</li> </ul> <p>Esempi di applicazioni web e prodotti digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Padlet</li> <li>• Canva: presentazione, banner, applicazione di progettazione</li> <li>• Blendspace : app per contenuti gratuiti</li> <li>• Powtoon : applicazione per la creazione di animazioni</li> <li>• StoryJumper : app per la creazione di storie digitali</li> <li>• Mobiroller : programma applicativo mobile</li> <li>• Wondershare Filmora : app di editing video</li> <li>• CrossWordLabs : app gratuita per creare puzzle</li> <li>• GoAnimate : strumento per la creazione di animazioni</li> </ul> <p>I vantaggi dell'utilizzo di applicazioni web-based</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perché usiamo prodotti digitali e applicazioni basate sul web?</li> </ul> <p>Esercizi: faremo Esercizi della classe Google, un'applicazione web-based che useremo molto spesso nei nostri corsi di formazione.</p> <p>Valutazione</p>
Prerequisiti e requisiti aggiuntivi	<i>Conoscenza di base di Internet.</i>
Letteratura obbligatoria	<i>Documenti preparati nel progetto ACML</i>
Letteratura aggiuntiva	<i>McNeely, B. (2005). Usare la tecnologia come strumento di apprendimento, non solo qualcosa di nuovo, educare la generazione della rete. FORMAZIONE SCOLASTICA. Estratto il 25 gennaio 2013 da <a href="http://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation/using-technology-learning-tool-not-just-cool-new-thing">http://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation/using-technology-learning-tool-not-just-cool-new-thing</a> .</i>

	<p><a href="https://bmcmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/1472-6920-6-41">https://bmcmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/1472-6920-6-41</a>  <i>Biggs, J. e Tang, C. (2007) Insegnamento per l'apprendimento di qualità all'università, Open University Press, Maidenhead.</i>  <i>Dorman, J. 2007. Coinvolgimento dei nativi digitali: Estratto il 15 novembre 2007 da <a href="http://Web2videos.blogspot.com/">http://Web2videos.blogspot.com/</a> per esaminare l'alfabetizzazione nel 21° secolo.</i>  <i>Mac Kichan . 2005 . Quaderno scientifico Estratto il 15 novembre 2007 da <a href="http://www.mackichan.com/">http://www.mackichan.com/</a> .</i>  <a href="https://productfolio.com/cosa-è-un-prodotto-digitale/">https://productfolio.com/cosa-è-un-prodotto-digitale/</a>  <a href="https://lvivity.com/web-based-applications">https://lvivity.com/web-based-applications</a>  <a href="https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.480.7301&amp;rep=rep1&amp;type=pdf">https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.480.7301&amp;rep=rep1&amp;type=pdf</a></p>
Moduli/attività/metodi didattici previsti	<i>Il docente presenterà i concetti chiave, che saranno discussi successivamente in classe.</i>
Metodi di valutazione dell'apprendimento risultati	<i>Questionari a risposta multipla e partecipazione in classe.</i>

**PRE TEST**

**1. Quale delle seguenti è una delle quattro fasi di digitalizzazione legate allo sviluppo delle tecnologie digitali?**

UN. Accesso rapido alle informazioni b. Ferramenta c. Social media d. Processando informazioni

**2. Che cos'è un'applicazione basata sul Web?**

- a. Programmi installati sul computer
- b. Si tratta di applicazioni a cui è possibile accedere solo utilizzando il protocollo HTTP tramite una connessione di rete e che possono essere eseguite con l'ausilio di un browser Internet.
- c. Sono programmi che funzionano su CD e DVD.
- d. È un linguaggio di programmazione.

**3. Le applicazioni basate sul Web vengono create solo con l'ausilio di linguaggi di programmazione. Esistono molti linguaggi di programmazione diversi che è possibile utilizzare per sviluppare un'applicazione Web. Quale dei seguenti non è un tale linguaggio di programmazione?**

- a. PHP      B. Parola c. ASP.NET      d. HTML

**4. Qual è un esempio di applicazione web-based?**

- a. Windows B. Tastiera c. Facebook D. Parola

**5. Qual è uno dei vantaggi dell'applicazione web-based?**

- a. UN. Distanza dal pubblico di destinazione
- b. B. È costoso
- c. Provoca vulnerabilità di sicurezza.
- d. Accesso      istantaneo      da      postazioni      indipendenti

## 3. PRODOTTI DIGITALI E TECNOLOGIE WEB BASATE

### 3.1. PRODOTTI DIGITALI

L'essere umano e la tecnologia sono integrati l'uno con l'altro. I tratti distintivi delle diverse società si intrecciano con la

tecnologia. C'è un'integrità; Poiché la tecnologia senza esseri umani non può esistere pienamente da sola, non esiste essere umano senza tecnologia. Pertanto, la tecnologia costituisce il riflesso della società in cui esiste in campo economico, sociale e politico. Con la penetrazione della tecnologia in più aree, varie opere a volte diventano complesse e talvolta appaiono in forma semplificata. L'unico elemento di tutti questi cambiamenti è umano. I desideri, le aspettative e le esigenze delle persone hanno influenzato nel tempo il cambiamento della tecnologia. Questo effetto è multidimensionale in una struttura che comprende diverse aree. La ricerca dell'uomo, che è nell'universo multidimensionale, si manifesta nella tecnologia.



## Contenuto

La vita, che ha iniziato a cambiare sotto la guida degli strumenti informativi a partire dagli anni '80, è stata trasformata dalla tecnologia di Internet a partire dagli anni '90 e ha aperto le porte a una rivoluzione informatica, il cui impatto oggi si sente molto. Secondo alcuni, questa rivoluzione informatica è una rivoluzione importante (rivoluzione industriale), poiché lo è in certi punti di rottura della storia. Alla base di questa importanza ci sono i gravi cambiamenti e gli effetti che ha creato sull'individuo, sulla società, sulla cultura e su altri campi.

I termini digitalizzazione e trasformazione digitale sono termini che negli ultimi anni si sono incontrati frequentemente in diversi campi. Deriva dalla parola latina “ digitus ” che significa dito.

Nel nuovo mondo digitale modellato dalla tecnologia digitale, Internet offre una rete ininterrotta di informazioni e comunicazioni. Lo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione ha portato la digitalizzazione.

1. Rivoluzione industriale: produzione meccanica con vapore e forza idrica 1784
2. Rivoluzione industriale: produzione di massa con energia elettrica
3. Rivoluzione industriale: l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e dell'elettronica nella meccanizzazione.

Possiamo elencare le tendenze tecnologiche che cambiano e facilitano il mondo come social media, applicazioni mobili, big data, tecnologia cloud, robot, stampanti 3D,



veicoli senza conducente. Grazie alle tendenze digitali, le informazioni sul comportamento delle famiglie possono essere memorizzate e le esigenze dei consumatori possono essere soddisfatte molto più rapidamente.

Le aziende soddisfano le richieste e le richieste sia dei loro fornitori che dei consumatori molto più velocemente e più facilmente utilizzando la tecnologia digitale.

I social media hanno creato un'economia sociale con la rivoluzione sociale che hanno creato.

Le tecnologie che cambiano e facilitano il mondo sono spiegate come rivoluzioni tecnologiche che giocheranno un ruolo nella sopravvivenza delle imprese nella nuova economia.

Questi sono Facebook, Twitter, Whatsapp , Linkedin , Amazon, Kindle, Wattpad, applicazioni mobili, big data, tecnologia cloud, Uber, Airbnb, robot che possono facilmente sostituire gli umani, stampanti 3D, veicoli senza conducente.



Caratteristiche dell'utente digitale:

- Vogliono un rapido accesso alle informazioni
- Preferiscono elementi visivi o grafici invece del testo.
- Invece di leggere un articolo dall'inizio alla fine, lo leggono a caso sotto forma di capsule
- Preferiscono i giochi al lavoro serio.
- Le strutture cognitive sono parallele, non sequenziali
- Possono fare molte cose contemporaneamente e sono molto richieste.
- Possono utilizzare le tecnologie di apprendimento online
- Sono aperti all'apprendimento • Comprendono l'apprendimento interattivo e collaborativo
- Sono in interazione sociale

- Hanno il controllo interno
  - Hanno un forte concetto di sé, si conoscono e si riconoscono
  - Possono gestire autonomamente i propri processi di apprendimento
- 
- Hanno forti capacità verbali, hanno capacità di apprendimento sociale
    - Possono fare valutazioni individuali e di gruppo.
    - Possono comunicare per iscritto
    - Possono pensare in modo critico e prendere decisioni

Ci sono quattro fasi della digitalizzazione, a seconda dello sviluppo delle tecnologie digitali.

**1-Fase del personal computer,**

**2-fase Internet,**

**3-Fase sui social media**

**4-La fase dell'Internet delle cose.**

Tutte le fasi sono costruite una sopra l'altra e ogni fase continua a utilizzare le tecnologie della fase precedente.

La prima fase di digitalizzazione copre il periodo fino all'utilizzo di Internet nelle imprese.

Con l'emergere di Internet, dalla metà degli anni '90 è iniziata per le imprese la seconda fase della digitalizzazione. Internet ha influenzato l'accesso e la condivisione delle informazioni da parte delle persone. Le persone che erano in grado di condividere informazioni su se stesse sulle pagine Internet erano anche in grado di accedere a varie informazioni su altri. Con Internet sono emersi i concetti di posta elettronica e Intranet.

La terza fase di digitalizzazione delle imprese è iniziata con l'uso routinario della tecnologia Web 2.0 e dei dispositivi mobili nella vita quotidiana. La tecnologia Web 2.0 ha permesso di sviluppare un ambiente Internet interattivo in cui l'utente può anche produrre attivamente contenuti. In questa fase, che chiamiamo la fase dei social media, le applicazioni di social media basate sul Web 2.0 che le persone hanno iniziato a utilizzare nella loro vita privata sono entrate nelle aziende.

La fase di digitalizzazione dell'Internet of Things in cui si trovano attualmente le persone è la quarta fase.



linguaggi di programmazione diversi che è possibile utilizzare per sviluppare un'applicazione Web. Sebbene la funzione, la struttura e le caratteristiche di utilizzo di ciascun linguaggio siano diverse, è possibile creare un software con le stesse funzionalità utilizzando molti linguaggi di programmazione. Ad esempio, puoi preparare un sistema di blog che hai preparato con PHP con ASP.NET.

Lo sviluppo di applicazioni basate sul Web richiede l'apprendimento di un linguaggio di programmazione. Anche se sei esperto nei linguaggi di programmazione, potresti aver bisogno di un team o di un supporto software esterno per creare applicazioni avanzate. A seconda delle caratteristiche del software che si desidera sviluppare, potrebbe essere necessario utilizzare diversi linguaggi di programmazione e sistemi di database. Ciò richiederà la conoscenza di più linguaggi di programmazione.

### **3.2.3. ESEMPI DI APPLICAZIONI BASATE SUL WEB**

Tutti i software che utilizzi sul tuo browser Internet e che consentono la comunicazione con l'aiuto del protocollo HTTP sono esempi di applicazioni basate sul web. Con lo sviluppo del mondo Internet e la sua inclusione nel sistema Web 2.0, l'impaginazione statica su Internet è stata abbandonata e si è iniziato a utilizzare le applicazioni web. In questo contesto, possiamo affermare che molti dei servizi che utilizziamo oggi su Internet possono essere un esempio di un'applicazione basata sul Web o di un'applicazione basata su cloud. I più importanti esempi di applicazioni web-based conosciute;

- Facebook
- Google
- eBay
- Amazonia
- Youtube
- wordpress
- Drupal
- Web Skype
- Whatsappweb \_



Le applicazioni Web possono essere utilizzate senza installare e installare alcun programma. Grazie all'applicazione web, puoi raggiungere le persone via internet ovunque tu sia nel mondo.

### **3.3. ESEMPI DI APPLICAZIONI WEB BASATE E PRODOTTI DIGITALI**

#### **Contenuto**

In questo argomento verranno fornite informazioni sulle applicazioni basate sul Web più utilizzate. quali prodotti digitali dovremmo usare nell'ambiente educativo?

### 3.3.1. Padlet:

Considera una tavola. Immagina di poter aggiungere testi, immagini, video agli appunti come desideri. E che li modifichi quando vuoi, oltre a tutto questo in modo interattivo con le persone. Padlet è un'applicazione che consente tutto questo.



<https://tr.padlet.com/>

### 3.3.2. Canva: presentazione, banner, applicazione di progettazione

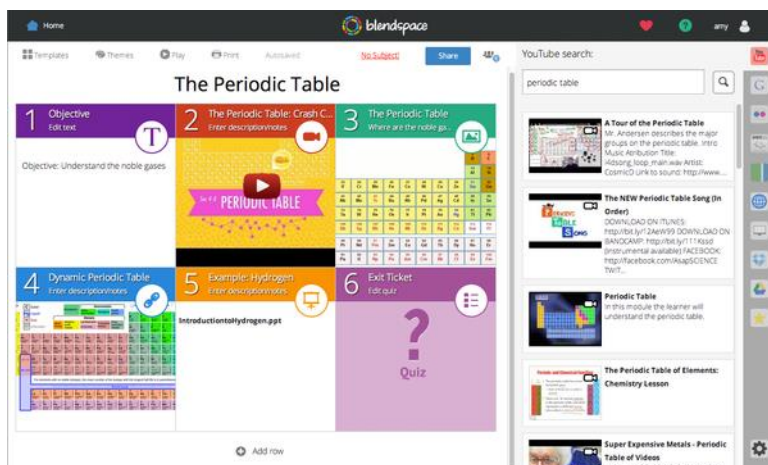
. Canva è un'app di progettazione basata sul Web gratuita. Canva; Ti aiuta a preparare professionalmente molte cose come infografiche, poster, post sui social media, presentazioni, inviti, cartoline e post pubblicitari. È un'applicazione molto adatta per la preparazione di contenuti di corsi, presentazioni e progetti.



<https://www.canva.com/templates/>

### 3.3.3. Blendspace : app per contenuti gratuiti

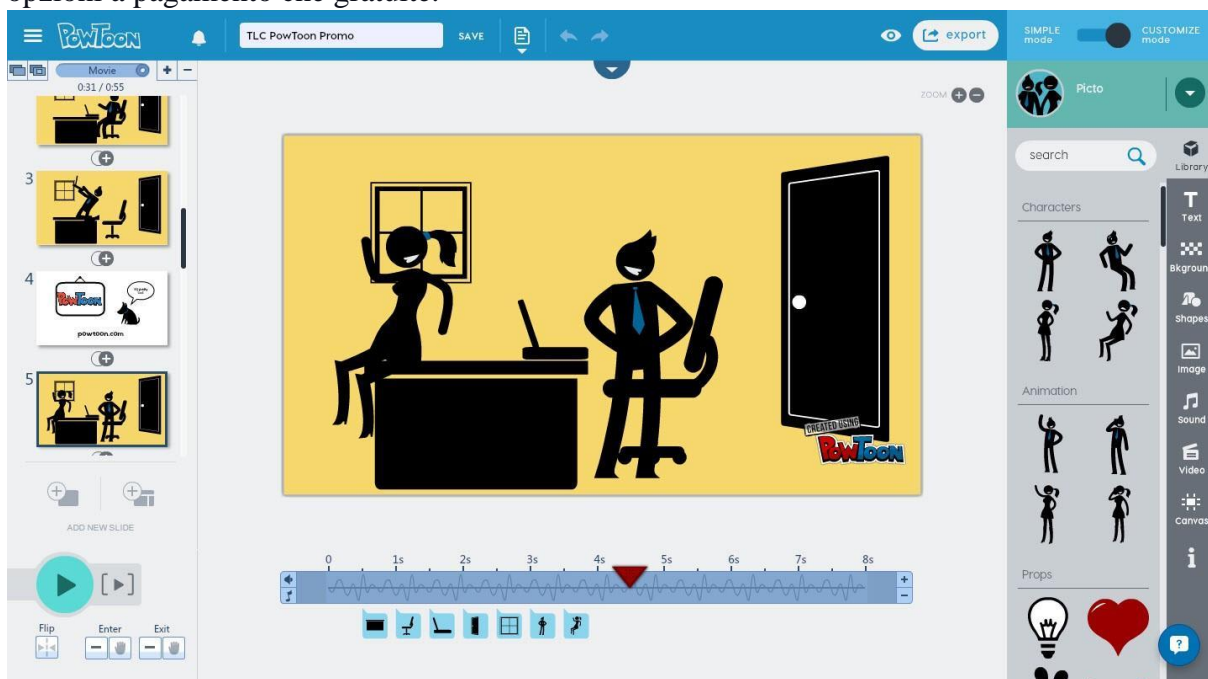
Blendspace , che è un efficace programma di creazione di contenuti, è un'applicazione in cui è molto facile diventare un membro del proprio sito e creare contenuti del corso (testo, immagine, link, video, ecc.) con il metodo drag and drop. È anche possibile condividere i contenuti del corso che hai creato in molte aree (Edmodo, Facebook, Twitter, Drive, ecc.).



<https://www.blendspace.com/lessons>

### 3.3.4. Powtoon : applicazione per la creazione di animazioni

È uno strumento che ti consente di creare un'animazione utilizzando fumetti, forme, immagini, personaggi e qualsiasi altro materiale ti venga in mente. Powtoon ha sia opzioni a pagamento che gratuite.



<https://www.powtoon.com/>

### 3.3.5. StoryJumper : app per la creazione di storie digitali

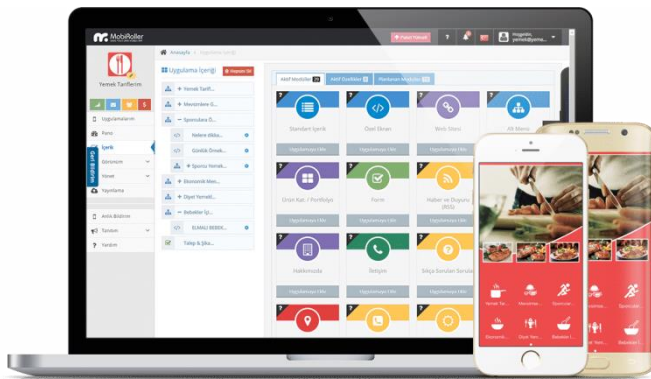
È una piattaforma che permette di creare storie digitali attraverso un sito web. Story Jumper offre ai suoi utenti una vasta gamma di ambienti fiabeschi, personaggi, oggetti e immagini da utilizzare nelle tue storie.



<https://www.storyjumper.com/>

### 3.3.6. Mobiroller : programma applicativo mobile

È una piattaforma di applicazioni mobili ideale per coloro che desiderano creare applicazioni Android e iPhone per sé o per i propri clienti. MobiRoller , che è completamente prodotto in Turchia e ha il supporto tecnico turco, serve oggi utenti da tutto il mondo. Con MobiRoller , puoi creare un'applicazione mobile in pochi minuti senza alcuna conoscenza tecnica o codifica.



<https://www.mobiroller.com/tr/>

### 3.3.7. Wondershare Filmora : app di editing video

È un potente editor video che ti consente di modificare i tuoi video domestici come ritagliare, ruotare, ritagliare, unire, ecc. E personalizzare i tuoi video con rich text, filtri ed effetti di transizione per la condivisione ovunque.

[https://www.wondershare.net/ad/video-editor-win/filmora-dco.html?gclid=CjwKCAjw8e7mBRBsEiwAPVxxiLLd8WurmQfbjum\\_qpUoEbwVOyh7sS6-6HVohXsyhWPq40hnQz7gkRoCosIQAvD\\_BwE](https://www.wondershare.net/ad/video-editor-win/filmora-dco.html?gclid=CjwKCAjw8e7mBRBsEiwAPVxxiLLd8WurmQfbjum_qpUoEbwVOyh7sS6-6HVohXsyhWPq40hnQz7gkRoCosIQAvD_BwE)

### 3.3.8. CrossWordLabs : app gratuita per creare puzzle

È uno strumento per la creazione di puzzle online. È il modo più semplice per creare, stampare, condividere e risolvere cruciverba online. È un'applicazione gratuita, veloce e facile.



<https://crosswordlabs.com/>

### 3.3.9. GoAnimate : strumento per la creazione di animazioni

È un creatore di animazioni che funziona su browser con il quale puoi creare video animati, infografiche, presentazioni o storie digitali.



[https://learning.goanimate.com/is-now-vyond/?gclid=CjwKCAjw8e7mBRBsEiwAPVxxiBQomiZuy6wHMpbIUE96urnKoAeiPDhldN-voyVnnyPlpDjGqpCzhoCQM4QAvD\\_BwE](https://learning.goanimate.com/is-now-vyond/?gclid=CjwKCAjw8e7mBRBsEiwAPVxxiBQomiZuy6wHMpbIUE96urnKoAeiPDhldN-voyVnnyPlpDjGqpCzhoCQM4QAvD_BwE)

## 3.4. I VANTAGGI DELL'UTILIZZO DI APPLICAZIONI WEB BASATE

Le applicazioni Web possono essere utilizzate senza installare e installare alcun programma. Grazie all'applicazione web, puoi raggiungere le persone via internet ovunque tu sia nel mondo.

Se guardiamo ai vantaggi in sostanza;



- Accesso istantaneo da postazioni indipendenti
- Possibilità di utilizzo in applicazioni sul campo integrate con strumenti mobili
- Riduzione dei costi
  
- Essere più vicini al pubblico target
  
- Facilità di aggiornamento
  
- Più sicurezza

Oltre ai vantaggi sopra menzionati, le applicazioni Web, che presentano molti vantaggi di facilità d'uso e gestione, sono indicizzate all'infrastruttura in termini di velocità e prestazioni, nonché architettura di sistema.

## Contenuto

Lavora ovunque e in qualsiasi momento. È possibile accedere al software basato sul Web da qualsiasi dispositivo connesso a Internet. I dati sono disponibili ovunque dopo l'accesso dell'utente. Questo è un vero vantaggio per la produttività. Nessun software fisico da scaricare, installare, aggiornare o gestire. Il software è sempre aggiornato e i tempi di inattività sono ridotti al minimo con sistemi ridondanti fuori sede. Il software basato sul Web è compatibile con qualsiasi dispositivo o piattaforma. Il software viene fornito tramite un browser a scelta dell'utente. L'uso di applicazioni basate sul Web nell'istruzione sta diventando sempre più popolare, dagli strumenti online per integrare le impostazioni educative tradizionali ai campus online. La produttività rimane elevata poiché i dipendenti possono svolgere il lavoro di cui hanno bisogno ora.



### 3.4.1. PERCHÉ UTILIZZIAMO PRODOTTI DIGITALI E APPLICAZIONI BASATE SUL WEB?

Per spiegare perché viene utilizzata un'applicazione basata sul web, come esempio più semplice, una persona che prepara a casa

prodotti artigianali speciali può facilmente commercializzarli con il proprio sito Web, senza bisogno di altro.

Questo sistema, possibile con un'applicazione web, si trasforma in un'opportunità per raggiungere facilmente grandi masse con il sito web da aprire.

Integrazione con le applicazioni mobili

L'accesso alle applicazioni basate sul Web è diventato più comune con le applicazioni mobili che stanno diventando sempre più diffuse oggi e i browser che possono essere installati sui telefoni. Con le applicazioni basate sul Web a cui è possibile accedere in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo, puoi gestire il tuo sito Web e intraprendere le azioni necessarie con un importo molto ridotto. Non importa dove ti trovi. Al lavoro, in macchina, a casa, ovunque. Hai solo bisogno di una connessione a Internet.

Grazie alle applicazioni web-based, fornitori, clienti, utenti e dipendenti possono essere facilmente riuniti su un unico sistema e le transazioni possono essere effettuate in linea con uno scopo comune.

### **3.5. Esercizi (come applicare un contenuto / esercitazioni pratiche)**

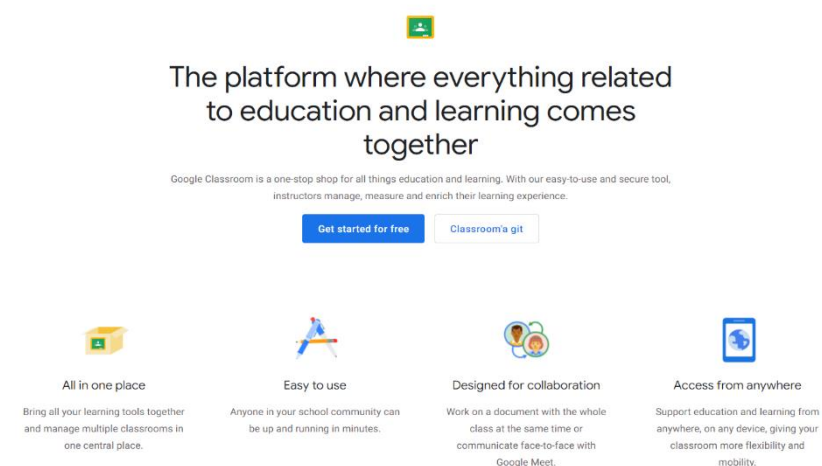
Faremo Esercizi della classe Google, un'applicazione basata sul web che useremo molto spesso nei nostri corsi di formazione.

Step 1: Apri il browser internet e scrivi all'indirizzo: <https://classroom.google.com>.

Cos'è Classroom?

Google Classroom è un'applicazione per l'aula virtuale. È un'applicazione che consente agli insegnanti di assegnare e organizzare facilmente i compiti, fornire feedback in modo efficiente e comunicare facilmente con i propri studenti. Attraverso la classe che crei con Google Classroom, le cartelle dei compiti e dei contenuti e i documenti di studenti e insegnanti vengono archiviati negli account Google Drive degli utenti .

Fase 2: Google Classroom è uno sportello unico per tutto ciò che riguarda l'istruzione e l'apprendimento. Con il nostro strumento facile da usare e sicuro, gli istruttori gestiscono, misurano e arricchiscono la loro esperienza di apprendimento.



Andiamo in Classroom nella pagina in arrivo e inseriamo le informazioni del nostro account Gmail . Quando accedi, sarai accolto dalla home page dell'applicazione.

Iniziamo con la creazione di una classe o l'adesione a una classe con l'icona + nell'angolo in alto a destra della home page.

Quando clicchiamo sull'icona +, ci accoglie un menu composto dai campi Unisciti alla classe e Crea classe.

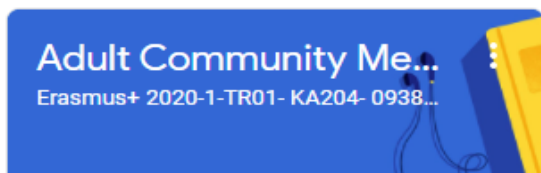
Se vogliamo unirci a una classe come studente, puoi unirti alla classe che desideri inserire inserendo il codice della classe nel campo con l'aiuto del campo Unisciti alla classe in questo passaggio.

**Se vuoi creare una nuova classe, devi continuare dal campo Crea classe. È necessario inserire il nome della classe che si desidera creare, facoltativamente la sezione e le informazioni sull'oggetto.**

**Ora la tua classe è stata creata. La home page della tua classe ti darà il benvenuto.**

**Nella pagina principale della classe, c'è la classe in cui ti trovi nell'angolo in alto a sinistra, l'area di flusso generale in cui condividi le tue condivisioni, gli Studenti per il controllo dei tuoi studenti che si sono uniti alla tua classe e i menu Informazioni contenenti informazioni sulla classe. Con l'aiuto dell'icona + nella parte in basso a destra del menu dello stream, è possibile condividere con gli studenti.**

**Passaggio 3: inseriamo "Adult Community Media Lab" nella pagina successiva**



**Fase 4: la nostra pagina di formazione è stata aperta, ora puoi unirti ai nostri corsi di formazione da questa pagina.**

Cosa si può fare con Classroom?

Con Google Classroom, che consente agli insegnanti di creare aule in un ambiente virtuale, gli insegnanti possono creare diversi corsi e classi in base alle materie di questi corsi. Consentendo agli studenti di registrarsi alle lezioni, fornisce un'area di commento per condividere annunci, compiti a casa, valutarli creando domande e rispondere a domande in questi post. Può essere utilizzato con più di un insegnante fornendo il processo di assegnazione di più di un insegnante alle classi.

Conclusione;

Con "Adult Community Media Lab" puoi monitorare i lavori in classe e inviare i compiti. Puoi rivedere rapidamente i compiti imminenti, gli annunci e i lavori in ritardo o non consegnati per tutte le tue classi. Puoi anche organizzare gli studi per argomento. Puoi caricare e condividere materiali dalle app in Classroom dal tuo dispositivo mobile.

Se il tuo insegnante lo consente, puoi comunicare con la tua classe nel feed della classe utilizzando i seguenti metodi:

- Trasmissione: informazioni o domande che hai aggiunto allo stream della classe.

Esempio: quando visitiamo il museo?

- Commento - Una risposta a un post o altro commento.

Esempio: andremo venerdì prossimo.

- Risposta - Una risposta a un commento che menziona la persona che ha fatto il commento.

Esempio: +nome del commentatore Grazie!

Se non desideri pubblicare post nel feed del corso, puoi anche inviare un commento privato al tuo insegnante su un compito o una domanda.


Se il tuo amministratore ha abilitato i servizi Gmail e Directory per gli studenti della tua scuola, puoi inviare email a insegnanti e compagni di classe utilizzando il tuo account scolastico.

Flow Classwork Persons Notes

## Adult Community Media Lab

Erasmus+ 2020-1-TR01- KA204- 093885


Class code: 7f6ozqt [🔗]





Assignments approaching due date


No upcoming assignments/questions no


[view all](#)


 Announce your class ↻

 INBIE published a new material: SOCIAL MEDIA USAGE AND MANAGEMENT social media liter...  
21 Jun ⋮

 INBIE has published a new material: SOCIAL MEDIA USAGE AND MANAGEMENT  
21 Jun ⋮

 Omar  
9 Jun  
Omer Faruk Yildiz - PL ⋮

 1 class comment

 INBIE 9 Jun  
Welcome to our ACML group - INBIE

Cosa ci offre Classroom?

**Tutto in un unico posto**

Riunisci tutti i tuoi strumenti di apprendimento e gestisci più classi in un unico posto centrale

**Facile da usare**

Chiunque nella tua comunità scolastica può essere operativo in pochi minuti.

**Progettato per la collaborazione**

Lavora su un documento con tutta la classe contemporaneamente o comunica faccia a faccia con Google Meet.

**Accesso da qualsiasi luogo**

Supporta l'istruzione e l'apprendimento da qualsiasi luogo, su qualsiasi dispositivo, offrendo alla tua classe maggiore flessibilità e mobilità.

### 3.6. Valutazione (tutto ciò che è utile per valutare l'utilità e l'efficacia dell'unità didattica)

#### 3.6.1. Test elettivo

1. **Quale delle seguenti non è una delle quattro fasi di digitalizzazione legate allo sviluppo delle tecnologie digitali?**

UN. Accesso rapido alle informazioni b. internet c. Social media d. Internet delle cose

2. **Le applicazioni basate sul Web vengono create solo con l'ausilio di linguaggi di programmazione. Esistono molti linguaggi di programmazione diversi che è possibile utilizzare per sviluppare un'applicazione Web. Quale dei seguenti è un tale linguaggio di programmazione?**

a. PHP B. Eccellere c. HTTP d. Rete 2.0

3. **Cosa hanno creato i social media con la rivoluzione sociale che hanno creato?**

UN. Economia sociale B. Digitalizzazione c. socializzazione D. innovazione

4. **Quale non è un esempio di applicazione basata sul web?**

a. Google B. Pinterest c. Facebook D. Parola

5. **"Le applicazioni basate sul Web sono applicazioni a cui è possibile accedere solo tramite una connessione di rete utilizzando il protocollo ..... e che possono essere eseguite con l'aiuto di un browser Internet anziché della memoria del dispositivo . Selezionare la frase corretta per il definizione sopra?**

a. FTP B. HTTPc . Web 2.0 d. DNS

6. **Quale non è uno dei vantaggi dell'applicazione basata sul Web?**

a. Essere più vicini al pubblico target  
b. Costi inferiori  
c. Vulnerabilità di sicurezza  
d. Possibilità di utilizzo in applicazioni sul campo integrate con strumenti mobili

7. **Qual è una piattaforma che ti permette di creare storie digitali attraverso un sito web?**

a. VaiAnimato B. Laboratori di parole incrociate c. Story Jumperd. Blendspace

### 3.6.2. Domande al testo – Materiali didattici

1. Quali prodotti digitali utilizzi sul tuo computer?
2. Quali sono i vantaggi delle applicazioni basate sul web?
3. Perché utilizziamo prodotti digitali e applicazioni basate sul web?
4. Come si possono sviluppare applicazioni basate sul web?
5. Quali applicazioni basate sul Web utilizzi nei tuoi corsi di formazione?

## RIFERIMENTI

McNeely, B. (2005). Usare la tecnologia come strumento di apprendimento, non solo qualcosa di nuovo, educare la generazione della rete. FORMAZIONE SCOLASTICA. Estratto il 25 gennaio 2013 da <http://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation/using-technology-learning-tool-not-just-cool-new-thing>.

<https://bmcmmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/1472-6920-6-41>

Biggs, J. e Tang, C. (2007) Insegnamento per l'apprendimento di qualità all'università, Open University Press, Maidenhead.

Dorman, J. 2007. Coinvolgimento dei nativi digitali: Estratto il 15 novembre 2007 da <http://Web2videos.blogspot.com/> per esaminare l'alfabetizzazione nel 21° secolo.

Mac Kichan . 2005 . Quaderno scientifico Estratto il 15 novembre 2007 da <http://www.mackichan.com/>.

<https://productfolio.com/cosa-è-un-prodotto-digitale/>

<https://lvivivity.com/web-based-applications>

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.480.7301&rep=rep1&type=pdf>

## MODULO 4

### ASPETTI DEI SERVIZI SOCIALI DIGITALI E ASPETTI EDUCATIVI

Nida AKCEVİZ OVA

Yenişehir İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü



#### obiettivi formativi

IL sociale media alfabetizzazione tutore ha UN speciale capitolo Dove Noi analizzare IL benefici Di rete sociale E IL aspetti A Prendere in account Quando promuovere tuo casa-adulto classi di educazione. Concludiamo con le regole essenziali per ottenere il massimo dai social network e alcuni esercizi da attuare in coppia o in piccolo gruppi.

Al termine dell'Unità Formativa, i tirocinanti saranno in grado di:

- Creare e gestire un social media presenza
- Comprendere il ruolo e le caratteristiche di una social media literacy tutore
- come e perché creare contenuti per i social media
- Gestisci un calendario dei contenuti per i tuoi social media presenza
- Valuta la performance dei tuoi contenuti sui social media
- Gestisci i contenuti dei social media utilizzando il mondo reale dati



#### Concetti di base (parole chiave)

- |                               |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| ▪ Contenuto gestione          | ▪ Gestione competenze   |
| ▪ Sociale media               | ▪ Gestione dei media    |
| ▪ Mezzi sociali tutore        | ▪ Mezzi sociali manager |
| ▪ Media alfabetizzazione      | ▪ Sociale reti          |
| ▪ Collaborativo apprendimento | ▪ Media presenza        |



## Obiettivo principale:

Dotare lo studente di capacità di creazione e gestione di contenuti critici per diventare un tutor dei social media e guidarli su come diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media.

## Descrizione generale:

Questo modulo è destinato a persone adulte che desiderano acquisire la competenza professionale per i “ **tutor di alfabetizzazione sui social media**”. Il tutor di alfabetizzazione sui social media collaborerà con scuole, ONG, associazioni dei consumatori e istituzioni del governo locale ( obiettivi ACML)

Per diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media, qualcuno deve avere conoscenza e, se possibile, esperienza come social media manager. Per questo motivo in questo corso presentiamo la figura del social media manager, e social media tutor, sottolineando nelle caratteristiche di social media tutor e social media manager.

A causa del fatto che noi stessi utilizziamo spesso i social network, può sembrare che molto tempo trascorso vi sia già una sorta di diritto a lavorare come "tutor di alfabetizzazione sui social media". Certo, tra gli utenti ci sono persone che capiscono ogni nuova novità, amano testare, riescono a stabilire un contatto con i fan, i loro post sono condivisi e apprezzati molto più spesso di altri, il che è sicuramente una predisposizione ad essere un “tutor di alfabetizzazione sui social media”.

Per diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media, qualcuno deve avere conoscenza e, se possibile, esperienza come social media manager. Questo è il motivo per cui in questo percorso formativo metteremo in risalto la figura e le competenze di chi cerca lavoro come social media manager e/o social media literacy tutor.

Vale la pena rendersi conto che creare un account e scrivere post non è sufficiente. I social media stanno cambiando in modo dinamico, questi cambiamenti devono essere seguiti, notati e compresi. Inoltre, un utente ordinario non viene spesso a conoscenza del marketing e della pubblicità. Pertanto, una navigazione efficiente attraverso i siti Web è importante, ma questa è solo la punta dell'iceberg, Spesso insufficiente A Prendere su UN lavoro. Tuttavia, Questo fa non modifica IL fatto Quello molte persone immaginano il lavoro di un tutor di alfabetizzazione sui social media come un sogno lavoro.

È difficile immaginare un'azienda, una persona, che oggi non sia presente nei social media. Non

a caso si dice che se qualcuno non è su Facebook, probabilmente non esiste. I social media sono così popolari che molte persone cercano l'opinione o l'offerta di una determinata attività o privato persone. NO Meraviglia Quello ogni attività, NO questione Se Esso È piccolo, medio o grande, dovrebbe avere una persona che si occuperà dei social media professionali marketing.

Cosa fa il tutor dei social media? Come diventarlo? Come diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media?

A questa e ad altre domande verrà data risposta durante questo materiale formativo.

#### *Argomento 1: Social media manager*

Questo argomento presenta la figura del social media manager e introduce le principali competenze che un buon social media manager dovrebbe avere. Lo studente può trovare la descrizione delle principali responsabilità e la necessità di combinare non solo compiti manageriali ma anche project management, specializzazione in video marketing, copywriting ed elementi di customer service

#### *Argomento 2: Tutor sui social media*

Questo argomento presenterà allo studente alcuni fatti da tenere in considerazione quando si pianifica di diventare un tutor di social media. Oltre al fatto che il social media tutor deve navigare perfettamente sui social media, conoscerne le funzioni e non avere problemi con le notizie, deve avere anche altre abilità e qualità utili in questa posizione

#### *Argomento 3: Tutor di alfabetizzazione sui social media*

Questo argomento è interessante per gli studenti che desiderano diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media. Gli studenti vengono introdotti ai vantaggi del social networking per il tutor di alfabetizzazione sui social media. Quale social network scegliere per promuovere i propri corsi di educazione domestica per adulti; e, come scegliere il social network che sarà utile per implementare il tutoraggio.

#### *Argomento 4: Le regole essenziali per ottenere il massimo dai social network*

In questo argomento lo studente sarà in grado di apprendere le regole per ottenere il massimo dai social network. Lo studente imparerà perché i social network sono essenziali oggi per la comunicazione e il marketing e lo aiuterà a farlo pensa ai migliori social network prima che inizino a usarli.

Esercitazioni: Casi di studio

Questa parte del modulo presenta la "Metodologia" da utilizzare per preparare il gruppo a lavorare insieme e discutere i diversi lavori disponibili nel mercato:

- Marketing e comunicazione digitale Coordinatore
- Social media e influencer marketing Manager
- Social media Manager
- Social media Specialista

Titolo del modulo		ASPETTI DEI SERVIZI SOCIALI DIGITALI E ASPETTI EDUCATIVI
Profilo educativo		Non identificato
Lingua di istruzione		INGLESE
Gruppo target		1.adulti interessati ad approfondire le proprie conoscenze sui media digitali. 2. adulti più anziani e adulti poco qualificati per utilizzare la tecnologia digitale. 3.altri gruppi target coinvolti in questo progetto sono gli adulti più anziani, gli adulti poco qualificati , i consumatori Associazioni, Sociale servizi, ONG impegnate nello sviluppo della comunità.
Periodo		Una settimana-
Ore		1 o 2 ore
Responsabile		Nessuno
Effetti di apprendimento direzionale - simboli		Risultati di apprendimento
<b>CONOSCENZA</b>		
Sviluppare	K1	Padroneggia i concetti di base dei servizi sociali digitali e dell'istruzione.
Integrare	K2	Utilizzare i servizi sociali digitali e le metodologie educative
Sicurezza	K3	Comprendere l'importanza dei servizi sociali e dell'istruzione digitali.
Protezione	K4	Applicare le conoscenze acquisite in situazioni nuove.
Risoluzione dei problemi	K5	Sfrutta le conoscenze acquisite per valutare le candidature.
<b>COMPETENZE</b>		
Interagire	S1	Gli studenti miglioreranno le proprie competenze digitali.
Condividere	S2	Gli studenti miglioreranno la loro capacità su un compito o un problema in diversi modo.
Ingaggiare	S3	Gli studenti saranno addestrati a utilizzare ciò che apprendono.
Collaborare	S4	Lo studente utilizzerà i servizi digitali.
Maneggio	S5	Gli studenti aiuteranno gli altri adulti con scarse competenze.
<b>COMPETENZE</b>		
Inclusivo	C1	Eseguire le competenze digitali sui servizi sociali e l'istruzione.
Informato	C2	Amministrare le politiche dei servizi sociali digitali.

Impegno	C3	Spiegare driver e obiettivi della digitalizzazione .
Equilibrato	C4	Descrivere le tecnologie digitali attualmente in uso sui social Servizi.
Mettere in guardia	C5	Ottenere un buon servizio sociale digitale.

Contenuto del modulo	<p>1. DESCRIVERE I SERVIZI SOCIALI DIGITALI E LE INIZIATIVE POLITICHE A LIVELLO UE E NAZIONALE</p> <p>2.L'UE EI SERVIZI SOCIALI DIGITALI</p> <p>3.DEFINIRE LE TECNOLOGIE DIGITALI ATTUALMENTE IN USO NEI SERVIZI SOCIALI</p> <p>4.IL RUOLO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI NELLA PROGETTAZIONE ED EROGAZIONE DEI SERVIZI E I SUOI IMPATTI</p> <p>5. LA TRASFORMAZIONE DIGITALE NELL'ISTRUZIONE NEL PROCESSO DELLA SOCIETA' 5.0 E GLI ASPETTI EDUCATIVI DEI SERVIZI SOCIALI</p>
Prerequisiti e requisiti aggiuntivi	<i>Il prerequisito più importante è il desiderio di acquisire conoscenze e abilità relative a ciò che comporta lavorare con gli anziani. Altrimenti non ci sono prerequisiti per questo corso. Tuttavia, sarebbe utile avere precedenti conoscenze o pratiche nell'assistenza sociale, nel caregiving e nell'apprendimento intergenerazionale</i>
Letteratura obbligatoria	<i>I formatori per adulti sono professionisti in possesso delle qualifiche formali essenziali e di competenze educative certificate nell'istruzione generale e nella formazione professionale per adulti nel contesto dell'apprendimento permanente.</i>
Letteratura aggiuntiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bradley, Loretta &amp; Hendricks, C.. (2009). Posta elettronica e questioni etiche. Il diario di famiglia. 17. 267-271. 10.1177/1066480709338293.</li> <li>• Marrone, T. (2010). Validità di costrutto: un concetto unitario per la valutazione, la valutazione e la misurazione della terapia occupazionale Hong Kong Journal of Occupational Therapy, 20(1)</li> <li>• Dahl TS, Boulos MNK (2013). Robot nell'assistenza sanitaria e sociale: una tecnologia complementare all'assistenza domiciliare e alla teleassistenza ? <i>Robotica</i> 3 1–21. 10.3390/robotica3010001</li> <li>• Dahl, Torbjørn S. e Maged N. Kamel Boulos. "Robot nell'assistenza sanitaria e sociale: una tecnologia complementare all'assistenza domiciliare e alla teleassistenza ?" <i>Robotica</i> 3 (2014): 1-21.</li> <li>• Dantas , Thales e Souza, Eduarda e Destro , Iuri e Hammes , Gabriela e Rodriguez, Carlos e Soares, Sebastião . (2021). In che modo la combinazione di Economia Circolare e Industria 4.0 può contribuire al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. <i>Produzione e consumo sostenibili</i>. 26. 213-227.</li> </ul>

	<p>10.1016/j.spc.2020.10.005.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Darkenwald , GG, &amp; Merriam, SB (1982). Educazione degli adulti. Fondamenti della pratica. New York: Harper e Row</li> <li>• Eiffe , Franz. (2018). Quadro di riferimento di Eurofound : Lavoro sostenibile lungo tutto l'arco della vita nell'UE. Giornale europeo dell'innovazione sul posto di lavoro. 6. 67-83. 10.46364/ ejwi.v 6i1.805.</li> <li>• Eurofound (2017a), Automazione del lavoro – Revisione della letteratura, Dublino</li> </ul>
Moduli/attività/metodi didattici previsti	<p><i>Per implementare il corso faccia a faccia, si consiglia il seguente insegnamento strutture e ausili:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Non elettronico: lavagne/lavagne a fogli mobili, lavagne a fogli mobili, gessetti/pennarelli, copie di le schede di valutazione</i></li> <li>• <i>Elettronico/digitale – Computer, videoproiettore, dispositivi clicker, altoparlanti; internet, slideshow PowerPoint creati sulla base dei moduli), video</i></li> </ul>
Metodi di valutazione dell'apprendimento risultati	<p><i>Pre-test e post-test.</i></p>

### PRE TEST

1) Quale dei seguenti potrebbe essere il contenuto di definizione del servizio sociale digitale?

- a) è costituito da metodi classici
- b) essere indipendente dalla società
- c) essere statico e immutabile
- d) capacità di adattamento ai cambiamenti sociali

2) Quale dei seguenti non è uno dei principi base dei servizi sociali digitali?

- a) Facilità d'uso e inclusività
- b) 24 ore su 24, 7 giorni su 7
- c) Unico punto di ingresso
- d) Coda

3) Quale delle seguenti è la forza trainante per la trasformazione digitale del lavoro sociale?

- a) Aumentare il costo
- b) Il pregiudizio sul digitale
- c) Aumentare la qualità della vita
- d) Limitare la comunicazione

4) Quale dei seguenti servizi sociali digitali utilizzi?

Avanzate Robotica		Intelligenza artificiale	
Google		IOT	
Teleassistenza		Blockchain	
Realta virtuale		Amazzonia	
Web Skype		Piattaforme	

#### **4. ASPETTI DEI SERVIZI SOCIALI DIGITALI E ASPETTI EDUCATIVI**

Questo corso ti fornirà competenza nelle pratiche di lavoro sociale digitale che stanno diventando sempre più diffuse nella sfera pubblica con la tecnologia, in grado di adattarsi ai cambiamenti, produrre soluzioni efficaci e tempestive a esigenze mutevoli e diversificate e avere una comprensione innovativa. Per beneficiare dei servizi sociali digitali, una persona deve sapere cosa sono questi servizi e come utilizzarli nel modo più efficace con i loro vantaggi e svantaggi. Per questi motivi, questo corso sarà;

Una panoramica delle iniziative politiche a livello nazionale e dell'UE che promuovono l'adozione delle tecnologie digitali nei servizi di assistenza sociale e nell'istruzione. Questa panoramica include strategie di trasformazione digitale, cambiamenti nella legislazione e altri tipi di riforme politiche. E inoltre, descrivendo alcuni dei driver, delle motivazioni e degli obiettivi alla base di queste iniziative politiche, le parti interessate e le organizzazioni che le promuovono e gli ostacoli incontrati nella loro attuazione.

Questo corso è organizzato per aumentare le conoscenze e le competenze degli adulti sui servizi sociali digitali. Ogni tirocinante che completa con successo il corso Aspetti dei servizi sociali digitali e Aspetti educativi sarà in grado di:

- Fornire competenza negli aspetti multidimensionali dei servizi sociali digitali.
- Accesso sicuro ai servizi sociali digitali.
- Comprendere le principali barriere e limitazioni nell'accesso ai servizi sociali digitali.
- Imparerà i metodi e le tecniche utilizzate nella combinazione di tecnologia e servizi sociali.
- Descrivere le iniziative politiche a livello UE e nazionale che promuovono la trasformazione digitale dei servizi sociali e dell'istruzione.
- Definire le tecnologie digitali attualmente in uso nei servizi sociali e nell'istruzione.
- Comprendere alcune delle prove riguardanti gli impatti delle tecnologie digitali per i fornitori di servizi e gli utenti dei servizi.

Questo corso è stato preparato per fornire conoscenze e competenze di base nel campo dei servizi sociali digitali fungendo da bibliografia per apprendere e utilizzare la digitalizzazione, che è l'obiettivo del progetto ACML, per le persone adulte che vogliono acquisire competenze.

L'emergere di nuovi problemi con la globalizzazione porta la necessità di pratiche innovative di lavoro sociale per produrre soluzioni e intervenire a questi problemi. È possibile affermare che la pianificazione e l'attuazione del lavoro sociale con un approccio innovativo e in un modo che possa soddisfare i bisogni avrà anche un impatto significativo sul cambiamento sociale. I servizi sociali digitali devono andare oltre i metodi tradizionali per condividere nuove informazioni che vogliono trasmettere alle persone che beneficeranno degli approcci teorici e delle pratiche, quindi questo corso è stato pianificato.

## **4.1.DESCRIVERE I SERVIZI SOCIALI DIGITALI E LE INIZIATIVE POLITICHE A LIVELLO UE E NAZIONALE**

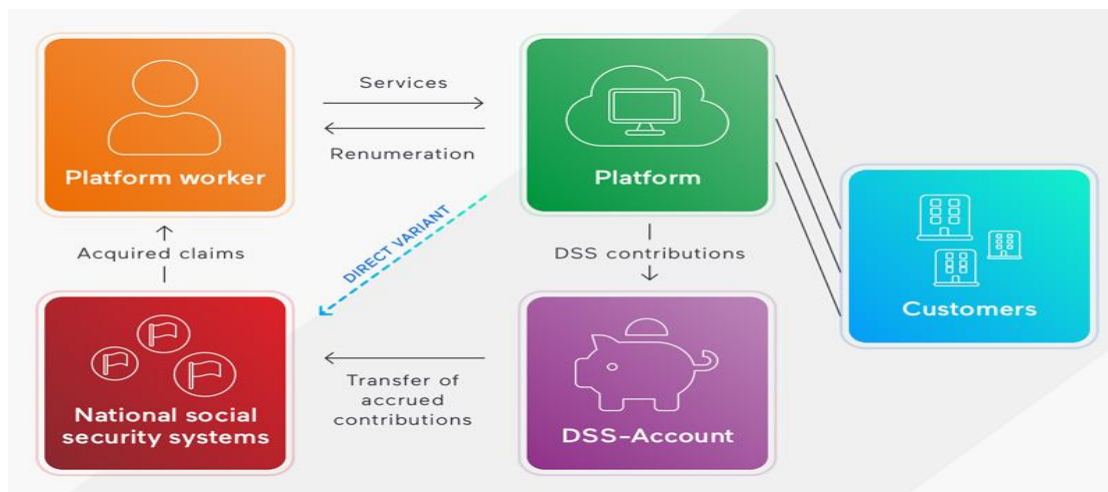
### **Contenuto**

Nel primo capitolo di questo modulo verranno spiegati i principi e gli standard di base dei servizi sociali digitali e dell'istruzione, verranno fornite informazioni sui servizi sociali digitali e sui corsi di formazione offerti in Europa e a livello nazionale e verrà effettuato un campionamento

#### 4.1.1. Cosa sono i servizi sociali digitali?

Per capire cosa sono i servizi sociali digitali, è necessario definire prima il lavoro sociale. Il servizio sociale è una professione che si concentra sullo sviluppo di individui e gruppi svantaggiati nella vita sociale e lavora per aumentare il livello di benessere sociale della società. Il servizio sociale si basa sulla risoluzione dei problemi, l'empowerment e la liberazione nelle relazioni umane al fine di aumentare il benessere degli individui, famiglie, gruppi e società concentrandosi sull'interazione all'interno dell'individuo e del suo ambiente (IFSW, 2000).

Oggi c'è un rapido cambiamento nelle aree economiche, sociali, demografiche, culturali, tecnologiche e molte altre. Adattarsi a questi cambiamenti, produrre soluzioni efficaci e tempestive ai bisogni mutevoli e diversificati è possibile con organizzazioni di servizi sociali con una comprensione innovativa. Le applicazioni informatiche, utilizzate nei servizi sociali da un ventennio, promettono importanti innovazioni ai professionisti a livello micro, alle istituzioni e/o alle organizzazioni a livello macro. La natura dinamica della pratica del servizio sociale richiede alla professione di trovare modi nuovi e creativi per evolversi continuamente e sostenere i gruppi svantaggiati. Si ritiene che, a meno che l'innovazione non sia all'ordine del giorno dei servizi forniti, le prestazioni future saranno inefficienti e inefficaci (Brown, 2010). In questo senso, il concetto di "Digital Social Services" è, dove è importante determinare il target di riferimento e avere un buon progetto, fornire soluzioni digitali ai problemi sociali, cercare di risolvere i problemi con metodi innovativi, come risolvere i bisogni di individui e gruppi svantaggiati con strumenti digitali, per raggiungere più persone e risolvere i loro problemi con costi contenuti che sembrano essere soddisfatti.



#### 4.1.2. Definizione comune di digitalizzazione nel lavoro sociale

In termini generali, la digitalizzazione può essere definita come l'adozione massiccia di tecnologie digitali per generare, elaborare e condividere informazioni e per implementare determinati compiti attraverso dispositivi digitali. Ciò può includere compiti precedentemente svolti dalla forza lavoro umana. La digitalizzazione nel lavoro sociale significa l'incorporazione delle tecnologie digitali nella consegna quotidiana del lavoro sociale. In quanto professione, il lavoro sociale deve affrontare cambiamenti e sviluppi sociali. È chiaro che la trasformazione digitale sta influenzando il lavoro delle organizzazioni sociali. Tuttavia, è stato osservato che le organizzazioni sociali sottovalutano



in parte la rapida dinamica di questa trasformazione digitale, che interessa tutte le dimensioni e i servizi delle organizzazioni sociali. Il lavoro sociale richiede un processo strategico per affrontare la complessità e le sfide della digitalizzazione. ( Kreidenweis , Helmut (2019): Digital Transformation - Fundamentals, Strategies and Frameworks. In: Archives of Social Work Science and Practice. Social work in digital transformation. 02/2019, p.6ff.

L'effetto trasformativo della digitalizzazione e gli sviluppi nella fornitura di servizi sociali stanno accelerando.

### **Alcuni degli effetti della digitalizzazione sono;**

- Automazione dei compiti e delle professioni: sostituzione dell'input della forza lavoro (umana) con input digitali e delle macchine, compresa la robotica avanzata, l'intelligenza artificiale e l'apprendimento automatico.
- Digitalizzazione dei processi : elaborazione digitale, archiviazione e trasmissione di sensori e informazioni nonché dati personali, tra cui l'Internet delle cose, la stampa 3D, la realtà virtuale, la realtà aumentata e la teleassistenza.
- Emergenza di piattaforme e utilizzo della blockchain : erogazione di servizi su piattaforme online.
- Sistemi di documentazione digitale : es. cartelle cliniche elettroniche accessibili dal caregiver tramite smartphone e tablet.
- Introduzione dell'intelligenza artificiale e della robotica : es. Assistenti di supporto ai pazienti, robot domestici e di cura.
- Sistemi di assistenza e monitoraggio : es. pulsanti di emergenza, sensori di caduta, ecc.
- Utilizzo di big data per supportare servizi personalizzati.

### **4.1.3. Principi e standard di base dei servizi sociali digitali**

- **"Digitale" per impostazione predefinita** : in qualsiasi interazione tra il fornitore di servizi sociali e gli utenti di un determinato servizio, l'utente è obbligato a utilizzare il canale digitale, a meno che non vi siano migliori alternative o motivi.
- **Facilità d'uso e inclusività** : ciò significa che i servizi pubblici digitali devono essere accessibili a tutti, non solo a pochi tecnici o esperti di tecnologia digitale. Le utility digitali dovrebbero utilizzare un'interfaccia utente intuitiva e facile da navigare. Ancora più importante, mentre le utility sono digitali, forniscono sempre supporto umano continuo in qualsiasi forma (faccia a faccia o tramite canali digitali).
- **"Solo una volta"** : Ciò significa eliminare l'onere amministrativo non necessario che sorge quando gli utenti devono fornire le stesse informazioni a più pubbliche amministrazioni. I database di tutte le autorità pubbliche sono interconnessi e le informazioni memorizzate possono essere utilizzate dagli altri. Sebbene ciò sia progettato per la comodità dei cittadini, dovrebbe essere fatto in stretta conformità con le norme sulla privacy dei dati e, in ultima analisi, i cittadini dovrebbero avere il controllo dei propri dati personali. Questo principio, sottolineato dalla Commissione Europea, è che in più della metà dei casi gli Utenti sono tenuti dall'amministrazione a compilare moduli con le informazioni già disponibili. Infine, un

sorprendente 73% dei siti Web di servizio pubblico non dispone di una versione ottimizzata per i dispositivi mobili.

- **Transformation Focus Center** : questo principio richiede ai fornitori di servizi sociali di rinnovare i loro interi sistemi informatici governativi dopo un certo periodo di tempo per stare al passo con l'ambiente in continua evoluzione e lo sviluppo della tecnologia. Anche se può sembrare una soluzione costosa, alla fine ripaga con una migliore efficienza operativa.

- **Tecnologia 24 ore su 24, 7 giorni su 7** : i servizi sociali digitali non smettono di funzionare dopo le 18:00 e non chiudono nei fine settimana. Ciò include l'uso di un'interfaccia digitale ("front office digitale") e la digitalizzazione dei processi affinché siano sempre disponibili.

- **Punto di accesso unico** : per comodità dell'utente, i servizi pubblici dovrebbero essere accessibili da un unico portale tramite un'unica identità.

- **Servizi multicanale** : indipendentemente dal dispositivo (desktop o mobile) utilizzato per accedere al portale, all'utente deve essere fornita un'esperienza di servizi pubblici digitali senza soluzione di continuità.

- **Standard aperti** : l'architettura orientata ai servizi dei servizi pubblici viventi è supportata da standard aperti e tecnologie open source che consentono la collaborazione digitale. In particolare, standard e interfacce comuni dovrebbero garantire un regolare scambio di dati. Questo principio di standard aperti e interoperabilità per consentire il funzionamento transfrontaliero dei servizi pubblici è fondamentale in Europa e rappresenta un importante elemento costitutivo della strategia per il mercato unico digitale.

**Tabella 2: NLASW (2012) Standard sull'uso della tecnologia nelle pratiche di assistenza sociale**

Norma 1: Il uso della tecnologia nel sociale lavoro la pratica si basa sul valori , etica E principi della _ sociale lavoro professione .
Norma 2: Sociale lavoratori pratica entro loro competenza E competenza nel _ uso della tecnologia in _ posto di lavoro Mentre continuando A sviluppare loro conoscenze , abilità E abilità .
3 : Come parte del informato consenso processo , sociale lavoratori far sapere clienti Di tecnologie utilizzato nel _ consegna del sociale servizi , compreso IL inerente rischi E opportunità .
Norma 4: Sociale lavoratori ; documenti Tutto elettronico comunicazioni a norma con istituzione / organizzazione politiche , etiche standard E migliore pratica linee guida .
Norma 5: Sociale lavoratori avere una responsabilità essere consapevoli dei problemi nella loro _ Giurisdizione Quando fornendo terapia O sociale Servizi utilizzando elettronico tecnologie .
Norma 6: Sociale lavoratori Chi utilizzo tecnologico approcci A condotta sociale lavoro ricerca O raccogliere informazione necessario per esercitati a farlo in un certo senso Quello assicura etico credibilità .
Norma 7: Sociale lavoratori prendere in considerazione problemi imparentato A conflitti di interesse , relazioni bilaterali e multiple , e confini per quanto riguarda IL uso della tecnologia nella pratica .
Norma 8: Sociale lavoratori Chi utilizzo tecnologia A impegnarsi nel sociale giustizia problemi E difesa sforzi e / o impegnarsi in politica azione Sono impegnato A IL valori E principi della _ sociale lavoro professione .

## 4.2. L'UE E I SERVIZI SOCIALI DIGITALI

### Contenuto

In questo capitolo del modulo, il lavoro dell'Unione europea nel contesto dei servizi sociali digitali fornirà informazioni sui suoi effetti sulla società e servirà come fonte di dati sul lavoro da svolgere affinché i servizi locali raggiungano il livello internazionale modulo.

### 4.2.1. Qual è il ruolo dell'Unione europea nell'affrontare le politiche dei servizi sociali digitali?

Questa sezione descriverà le iniziative politiche a livello nazionale e dell'UE che supportano la trasformazione digitale dei servizi sociali. Queste iniziative includono cambiamenti legislativi, strategie, dichiarazioni politiche, linee guida e programmi di finanziamento in diversi tipi di politiche pubbliche. Dal giorno della sua fondazione, l'Unione europea (UE), che ha guidato gli sforzi di ristrutturazione nel quadro di molti obiettivi quali l'unità, la pace, l'ordine, l'integrazione, un ambiente vivibile e lo sviluppo sostenibile, è stata recentemente la forza trainante del Unione Europea (UE) a questo proposito, vengono fatti la diffusione degli sviluppi digitali nel lavoro sociale e nella pubblica amministrazione e gli sforzi di sviluppo permanente.

**Alcuni degli studi che aiuteranno a tracciare una cornice mentale su cosa sono i servizi sociali digitali sono i seguenti;**

1. La Commissione UE ha pubblicato nel 2008 il suo primo rapporto biennale sui servizi sociali di interesse pubblico nell'UE e ne ha tracciato un quadro generale.

#### Rapporto:

- Definisce il ruolo socio-economico di tali servizi e i principali cambiamenti economici e sociali a cui devono adattarsi,
- esaminare come si adattano ai bisogni e ai vincoli in evoluzione,
- valutare in che modo questi cambiamenti incidono sull'organizzazione, il finanziamento e la prestazione dei servizi sociali di interesse generale in termini di norme comunitarie pertinenti.

2. Il Council of Social Work in Education 2008 sottolinea l'importanza della tecnologia nella pratica del lavoro sociale e dell'istruzione. Molte agenzie di assistenza sociale utilizzano ormai i computer per gestire i sistemi informativi, aumentare l'efficienza e l'utilità delle loro attività. Senza la tecnologia, la pratica del lavoro sociale oggi sarebbe inefficace e inadeguata. Sono state identificate numerose sfide nel contesto della ristrutturazione dei servizi sociali pubblici dal punto di vista dell'Unione europea e l'uso della digitalizzazione e delle TIC sembra essenziale come strumento efficace per questi servizi moderni.

3. L'e-Government Report 2015 dell'Unione Europea ha rivelato che i servizi pubblici online in Europa “potrebbero essere più intelligenti”. Questo recente studio ha dimostrato che la connettività transfrontaliera in Europa è ancora una sfida: solo il 57% dei servizi pubblici è accessibile tra i paesi, evidenziando la necessità di includere i cittadini dell'UE in altri Stati membri.

I "servizi pubblici attivi" raccomandati dall'UE sono servizi approfonditi e predittivi alimentati dall'analisi dei dati, forniti come applicazioni su

dispositivi mobili. L'infrastruttura cloud viene utilizzata per prendere decisioni in tempo reale e per utilizzare e fare affidamento su dati generalmente aperti. Ma ottenere il massimo da questi servizi avanzati e di facile utilizzo richiederà di più: una piattaforma interaziendale in grado di unire utenti e fornitori di servizi in un unico luogo sicuro, protetto e di facile accesso.

I principi e gli obiettivi della digitalizzazione inclusiva dell'UE sono definiti nella strategia per il mercato unico digitale. Questa strategia esprime la necessità di ottimizzare al meglio il potenziale dei servizi pubblici. (Commissione europea, 2016). Questa strategia si compone di 3 obiettivi principali;

- modernizzare i servizi sociali con le TIC utilizzando i principali abilitatori digitali,
- consentire la mobilità transfrontaliera con i servizi sociali digitali
- progettare un servizio più collaborativo, partecipativo, accurato che faciliti l'interazione digitale tra amministrazioni e cittadini/impresе.

Il documento "Future State Digital Technology" pubblicato nell'ambito dell'European Digital Forum Government of the Future How Digital Technology Will Change the Way We Live, Work and Govern, creato per raccogliere le opinioni del pubblico nell'ambito del 2016 -Piano d'azione per il lavoro sociale digitale 2020 della Commissione europea. Secondo lo studio intitolato "How It Will Change Our Lives, Work Life and Management Style", i rapidi cambiamenti tecnologici che si verificano nelle strutture economiche e sociali influenzano naturalmente gli stati e gli stati sono costretti a cambiare forma e digitalizzare nella fornitura di servizi sociali.

VII della strategia dell'Unione europea 2020 dal titolo "I vantaggi delle TIC per la società dell'UE". Secondo la rubrica, le TIC avranno un impatto positivo sulla riduzione del consumo energetico, sul sostegno ai cittadini anziani, sull'assistenza sanitaria e su una migliore fornitura di servizi pubblici.

L'UE sta lavorando per aiutare le pubbliche amministrazioni di tutta Europa a passare al digitale in modo che tutti i cittadini possano usufruire di servizi pubblici intelligenti durante il decennio digitale. Si concentra sulla riduzione delle barriere ai servizi pubblici e sulla loro accessibilità transfrontaliera.

La relazione dell'Unione europea 2021 ha sottolineato l'importanza della digitalizzazione per la società europea nell'epidemia di COVID-19. Le tecnologie digitali offrono nuovi modi per apprendere, intrattenere, lavorare, esplorare e raggiungere obiettivi. Fornisce inoltre nuove libertà e diritti e offre ai cittadini dell'UE l'opportunità di andare oltre le comunità fisiche, le posizioni geografiche e le posizioni sociali.

### **Tabella 1 Indicatori dei servizi pubblici digitali nel DESI**

*Fonte: DESI 2020, Commissione Europea.*

	Unione Europea	
	DESI 2018	DESI 2020

<b>5a1 e-Government utenti</b> % Internet utenti bisognoso A invia forme	<b>58%</b> 2017	<b>67%</b> 2019
<b>5a2 Pre-riempito forme</b> Punto (0 A 100)	<b>53</b> 2017	<b>59</b> 2019
<b>5a3 in linea servizio completamento</b> Punto (0 A 100)	<b>85</b> 2017	<b>90</b> 2019
<b>5a4 Digitale pubblico Servizi per imprese</b> Punto (0 A 100) - Compreso domestico E transfrontaliero	<b>83</b> 2017	<b>89</b> 2019
<b>5a5 Dati aperti</b> % Di massimo punto	<b>N / A</b>	<b>66%</b> 2019

## 4.2.2. La digitalizzazione a livello nazionale Il momento dell'azione: dal livello europeo a quello locale

### 4.2.2.1. Driver e obiettivi

Ci sono quattro fattori per una trasformazione per abilitare digitalmente i servizi pubblici;

- 1. In primo luogo, siamo solo a metà di un decennio di austerità senza precedenti nella spesa pubblica. La necessità di trovare efficienze che semplicemente non consentano l'interruzione dei servizi richiederà riforme radicali fino ad ora ritenute troppo difficili.**
- 2. In secondo luogo, il pubblico è disposto a impegnarsi digitalmente. La maggior parte di noi ha creato il proprio ecosistema digitale personale combinando tecnologia mobile, app e reti con una connettività quasi costante. Questo ecosistema è altamente affidabile e altamente qualificato da ognuno di noi.**
- 3. In terzo luogo, la tecnologia e la connettività che supportano questi ecosistemi personali sono relativamente poco costose, facili da usare e disponibili quasi ovunque.**
- 4. L'ultimo fattore è la necessità di approcci innovativi alla soluzione dei problemi sociali che aiutino a migliorare la qualità della vita della popolazione, a ridurre i costi di erogazione dei servizi ea coinvolgere ampie fasce della popolazione nei processi di mutuo soccorso.**

A livello locale, la trasformazione digitale è promossa in tutti i settori del lavoro sociale attraverso il progetto Partnership in the Digital Transition attraverso l'Agenda urbana per l'UE. L'Agenda Urbana è stata istituita nel 2016 per promuovere la collaborazione, la digitalizzazione e l'uso delle TIC. Partenariati tematici organizzati in tutta l'UE al fine di migliorare il coordinamento tra i servizi sociali nei governi locali, fornire finanziamenti e diffondere l'uso dei bit in tutte le aree. Gli obiettivi del piano d'azione per la transizione digitale sono: fornire ai cittadini servizi pubblici migliori, sostenere lo scambio di buone pratiche sfruttando le opportunità delle città europee, consentire alla

digitalizzazione e alle imprese europee di sviluppare innovazioni e creare opportunità per mercati per creare nuove descrizioni dei posti di lavoro (Commissione europea, 2018e).

Uno dei principali motori dell'uso delle tecnologie digitali è l'innovazione nella progettazione e nell'erogazione dei servizi pubblici e l'aspettativa che alcuni servizi saranno convenienti e più efficienti (OCSE, 2016).

Un altro importante driver per la trasformazione digitale sono le politiche volte alla digitalizzazione e all'utilizzo di macchinari nell'erogazione dei servizi sanitari e assistenziali. Si compone di servizi pubblici e sociali innovativi che eliminano le difficoltà di fronte all'autosufficienza della popolazione anziana, alle difficoltà demografiche e all'onere dell'offerta.

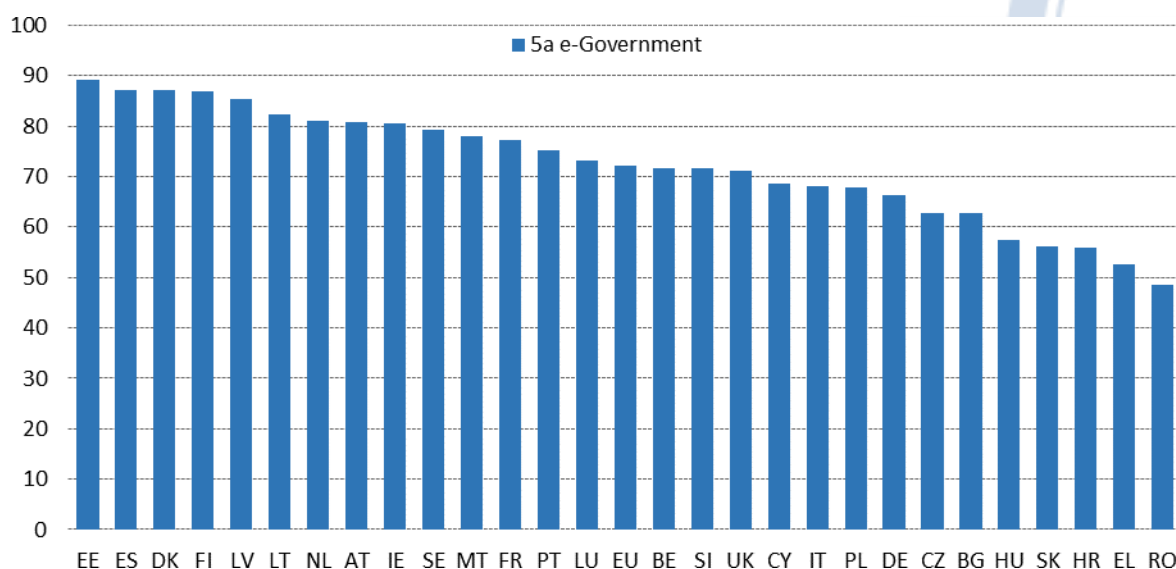
Il libro bianco norvegese Tomorrow's Healthcare afferma che "l'aumento dell'uso della tecnologia del benessere sta aprendo maggiori possibilità". Può dare alle persone l'opportunità di gestire la propria vita e la propria salute e aiutare più persone a rimanere ed essere autosufficienti nelle proprie case più a lungo, nonostante la loro disabilità" (Norwegian Government, 2012, pp. 27–28). L'obiettivo del programma Innovations in Care Service 2020 (Pflegeinnovationen2020) in Germania è rafforzare la capacità delle persone di rimanere a casa e condurre una vita autonoma il più a lungo possibile ( Bundesministerium fur Bildung und Forschung , 2014 )

Miglioramento digitale dei servizi esistenti (Mocker & Fonstad , 2017), impegno nell'innovazione dei prodotti (Berghaus & Back, 2017) ed esplorazione di nuovi modelli di business potenzialmente dirompenti per rimanere competitivi e ridurre le spese (Berghaus & Back, 2017; Mocker & Fonstad , 2017 ) ) sono stati visti come obiettivi che promuovono la trasformazione digitale. Altri obiettivi comuni sono tenere il passo con il cambiamento dei comportamenti e delle aspettative degli acquirenti di servizi, migliorare e mantenere la soddisfazione e il dialogo degli utenti, migliorare i canali e i processi digitali nei loro confronti e offrire prodotti digitali aggiornati. (Berghaus e Back , 2017; Bilgeri et al, 2017; Isaksson e Hylving , 2017; Mocker e Fonstad , 2017)

Secondo l'associazione austriaca delle professioni sanitarie e sociali (OGB/ARGE FGV); le tecnologie digitali mirano ad assegnare i dipendenti in modo più efficiente, a fornire un accesso più rapido ai referti clinici e quindi a fornire un'assistenza più efficiente.

## **Figura 1 Digital Economy and Society Index (DESI) 2020, servizi pubblici digitali**

*Fonte: DESI 2020, Commissione Europea.*



### 4.3. DEFINIRE LE TECNOLOGIE DIGITALI ATTUALMENTE IN USO NEI SERVIZI SOCIALI

#### Contenuto

Verranno definite le tecnologie digitali e gli strumenti tecnologici utilizzati nel campo dei servizi sociali, verranno fornite informazioni sulle difficoltà e le comodità dei servizi sociali digitali e verranno illustrati i vantaggi e gli svantaggi del suo utilizzo.

#### 4.3.1. Principali problematiche legate alla digitalizzazione

Si sottolinea inoltre che raccomandazioni e pareri dovrebbero essere formulati in linea con lo sviluppo dei diritti umani e della giustizia sociale nei processi tecnologici digitali, in particolare per i fornitori di infrastrutture e condizioni tecnologiche, responsabili politici e professionisti. Ad esempio ; Gli assistenti sociali possono affrontare nuovi dilemmi etici riguardo alla divulgazione di informazioni per proteggere i clienti con il diritto alla privacy e alla riservatezza online. In questi processi, il pensiero critico, il rispetto dei processi etici e le corrette capacità decisionali dovrebbero essere adattati alle sfide digitali (Social Care Institute for Excellence, 2019)

#### • Resistenze da parte del personale e degli utenti

Comune allo staff e agli utenti, questo problema è il rifiuto delle tecnologie che sostituiscono o riducono l'interazione umana. Anche se molti servizi sociali sono forniti digitalmente grazie alle tecnologie digitali, i fornitori di servizi e gli acquirenti hanno creato un pregiudizio negativo nei loro confronti. Queste preoccupazioni si sono riflesse in alcune iniziative politiche. In Austria, ad esempio, la Digital Roadmap afferma: "Le soluzioni tecnologiche dovrebbero essere utilizzate come supporto e per migliorare la qualità e l'ottimizzazione dei processi, ma non dovrebbero mai sostituire la comunicazione personale, e questo richiede attenzione". (Digitale federale austriaco, Ministero delle imprese, 2016, p. 30). Uno studio condotto in Finlandia ha rilevato che il principale deterrente nelle barriere per i cittadini che utilizzano i servizi sociali e sanitari è la convinzione che i servizi

elettronici non siano efficaci quanto la comunicazione faccia a faccia. (63%) (Istituto finlandese per la salute e il benessere, 2014)

## • Alfabetizzazione digitale

La riluttanza a utilizzare le tecnologie digitali è in parte dovuta alla mancanza di conoscenze e competenze pertinenti. Nel 2018, i paesi dell'UE hanno ricevuto una CSR sulle scarse competenze digitali della popolazione. La Strategia ICT 2020 dei Paesi include una serie di misure per la lotta digitale. L'accento è stato posto sulla promozione dell'inclusione degli analfabeti e degli svantaggiati, nonché sull'aggiornamento delle competenze Internet della popolazione in generale (Le Monde, 2016).

## • Condivisione e protezione dei dati

Gli standard per la raccolta, la gestione e la registrazione delle informazioni sui servizi sociali evidenziano gli standard etici che gli assistenti sociali devono rispettare quando utilizzano la tecnologia per raccogliere, gestire e archiviare le informazioni.

*Il regolamento generale sulla protezione dei dati del maggio 2018 ha stabilito i requisiti per il trattamento dei dati personali ;*

1. Le esigenze di raccolta dei dati saranno dichiarate dai fornitori di servizi sociali e i dati saranno trattati in modo sicuro, con il consenso esplicito delle persone. Se del caso, dovrebbero essere utilizzati pseudonimi o i dati dovrebbero essere resi anonimi.

2. I dati dei servizi sociali devono pertanto affrontare un ulteriore livello di complessità. Per le organizzazioni che lavorano con gli adulti, ciò significa che devono richiedere l'approvazione per elaborare; Laddove è richiesta la tutela, è necessario ottenere il permesso dai tutori legali per elaborare i dati (The Guardian, 2018).

## • Coinvolgimento/co-creazione degli utenti

Il reclutamento, l'accettabilità e la facilità d'uso dei servizi sono incoraggiati nei servizi digitali e dovrebbe essere creato un uso digitale più ampio in cui le persone contribuiscano direttamente al processo per aumentare la partecipazione degli utenti alla co-progettazione e al processo decisionale. Nel Regno Unito, ad esempio, la "tecnologia civile" è sempre più utilizzata nelle amministrazioni locali per coinvolgere i cittadini. Una revisione di queste tecnologie ha dimostrato che la partecipazione e l'adozione da parte degli utenti è limitata, in parte perché la progettazione dei servizi sociali stabilisce i limiti dell'interazione (Crisis, 2018).

## • Mancanza di risorse e/o sostegno politico

Al fine di fornire ed espandere i servizi sociali digitali, il sostegno finanziario dovrebbe essere fornito in modo olistico e un adeguato sostegno politico al processo dovrebbe essere supportato da politiche e servizi di facilitazione preparati dallo stato. Inoltre, ai fornitori di servizi in questo campo dovrebbe essere offerta una formazione in servizio sull'hardware e tecnica. In Spagna, la mancanza di investimenti e l'inadeguatezza delle risorse fornite dalle autorità pubbliche sono i maggiori ostacoli per i fornitori di tecnologie digitali. (Martinez Sans, 2017). In un articolo del Dipartimento della Salute del Regno Unito, i problemi di finanziamento sono stati evidenziati come segue: le opportunità per i fornitori di servizi di tecnologia assistiva devono affrontare la mancanza di investimenti in molti servizi di tecnologia assistiva, la mancanza di manutenzione, il modo di implementarli e la mancanza di consapevolezza della tecnologia assistiva. (Gruppo Organizzazioni



di Volontariato Disabili e Forum Nazionale di Assistenza, 2013, p. 22)

• **Problemi tecnici**

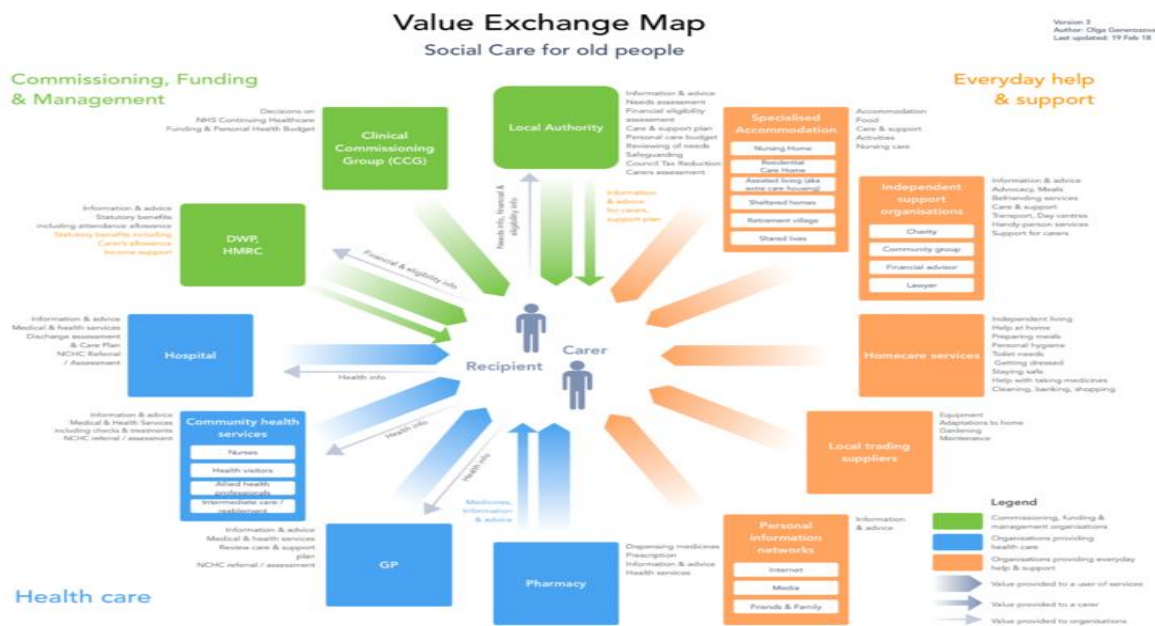
L'accesso a Internet è un prerequisito per l'utilizzo delle tecnologie digitali. Eurofound ha richiamato l'attenzione sulla necessità di migliorare la copertura della banda larga e le questioni relative a Internet. In molti paesi, una barriera generale sembra essere la connettività Internet. Richiede volumi di dati crescenti. Affinché le tecnologie digitali che richiedono i big data siano accessibili a tutti, deve esserci una banda larga ad alto volume.

• **Integrazione sociale**

Quando guardiamo alle aree di lavoro del servizio sociale, si vede che è principalmente modellato da gruppi vulnerabili, svantaggiati ed emarginati come gli anziani, le donne, i disabili, i rifugiati, su questioni come l'assistenza sociale, la povertà, la migrazione e esclusione sociale. Quando si esaminano le caratteristiche di questi gruppi di clienti, è notevole che siano più fragili e vulnerabili in termini di aspetti strutturali, culturali, psicosociali, politici ed economici. Per questo motivo, gli individui in questi gruppi; Hanno bisogno di accesso ai bisogni e ai diritti umani, alla giustizia sociale, alla liberazione, al sostegno e all'empowerment più di altri individui ( Gencer , 2019). I gruppi di clienti qui menzionati devono essere protetti e difesi anche negli ambienti digitali.

**4.3.2. VANTAGGI DEI SERVIZI SOCIALI DIGITALI**

Oggi ci sono cambiamenti drammatici nei sistemi socio-economici dovuti ai processi di digitalizzazione. In relazione a ciò, le opportunità che si presentano nella società possono essere utilizzate per migliorare la gestione della sfera sociale. L'implementazione di approcci innovativi alla fornitura di servizi sociali utilizzando le tecnologie digitali contribuirà ad aumentare la soddisfazione del pubblico, a risparmiare sui costi associati alle procedure burocratiche per l'elaborazione dei documenti e a superare la mancanza di informazioni. Nell'UE, i servizi sociali svolgono un ruolo cruciale nel migliorare la qualità della vita e fornire protezione sociale. La qualità della vita e la protezione sociale.



### La transizione digitale nel lavoro sociale può portare molte opportunità come:

- Miglioramento esistente e miglioramento della qualità: le tecnologie digitali hanno il potenziale per migliorare quelle vecchie e creare nuovi servizi rispondendo meglio alle esigenze degli utenti del servizio. Riprogettare i servizi sociali intorno alle esigenze degli individui offre la migliore opportunità per migliorare la salute, il benessere e l'inclusione sociale delle persone.
- Promuovere l'indipendenza, la qualità della vita e il benessere: l'uso delle tecnologie digitali nei servizi sociali può consentire ai beneficiari di mantenere la propria indipendenza e benessere e ridurre l'esclusione sociale. L'uso dei canali digitali può anche rassicurare gli operatori sanitari e le famiglie che potrebbero non vivere sempre vicino a coloro che supportano, riducendo così i potenziali sentimenti di isolamento sociale.
- Consentire agli assistenti sociali di lavorare da qualsiasi base e in qualsiasi momento: la tecnologia può ottimizzare i flussi di lavoro e i processi aziendali consentendo ai professionisti della manutenzione e dell'assistenza di lavorare senza problemi da più sedi e in team multidisciplinari. L'uso della tecnologia mobile e le migliori velocità di connessione forniranno un rapido accesso alle informazioni in tutto il sistema di manutenzione. Ciò significa che i professionisti della manutenzione e del supporto possono lavorare in modo collaborativo tra organizzazioni e settori per fornire servizi in modo più efficiente ed efficace.
- I vantaggi includono facilitare le responsabilità amministrative del professionista (Finn, 2006; Author, 2012), aiutare i clienti a comunicare e impegnarsi con il professionista (Bradley & Hendricks, 2009), fornire tempo per riflettere sulle sessioni precedenti (Wright, 2002) e fornire un'opportunità di aiutare i professionisti (Perron, et al. 2010).

#### 4.3.3. SFIDE NELLA FORNITURA DI NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI NEI SERVIZI SOCIALI

La transizione digitale comporta anche molte sfide ;

##### I seguenti principali ostacoli per i beneficiari:

##### 4.3.3.1. Credi in te stesso

Alcuni partecipanti hanno poca fiducia nei servizi sociali orientati alla tecnologia e non si sentono adeguatamente attrezzati per fare domanda per i servizi sociali digitali.

##### 4.3.3.2. Orrore

Alcuni temono di rompere i dispositivi, fare qualcosa di "sbagliato" che non possono risolvere o avere problemi di privacy. È anche noto dalla ricerca esistente che gli anziani sono più vulnerabili alla disinformazione.

##### 4.3.3.3. Funzionalità fisica

Alcuni beneficiari hanno disabilità fisiche. Ad esempio, per alcuni, il testo o i pulsanti potrebbero essere troppo piccoli o ipovedenti, quindi è necessario fornire un servizio adeguato per tutti gli svantaggi.

#### **4.3.3.4. Cultura e comunicazione**

Le differenze culturali nella comunicazione influenzano il modo in cui gli anziani utilizzano i social media e le loro connessioni online. Alcuni partecipanti sono utenti di social media più attivi, mentre altri sono più passivi. Alcuni sono preoccupati per ciò che incontreranno quando usano i social media o non amano il modo in cui gli altri comunicano attraverso i social media.

I principali ostacoli davanti ai fornitori di servizi sono;

#### **4.3.3.5. Gestione dati:**

L'ecosistema dei servizi sociali è complesso e strutturato con molti attori pubblici e privati. I dati sanitari e sociali sono molto sensibili e non contengono solo informazioni mediche ma anche finanziarie sulla propria situazione di protezione sociale o sulle spese mediche. Tuttavia, le app di e-health non sono regolamentate e i dati generalmente finiscono nell'ambito di competenza dei GAFA2. È prioritario garantire che l'introduzione di nuove tecnologie e l'uso dei big data nei servizi sociali sia concordata e regolata attraverso il dialogo sociale e la contrattazione collettiva a diversi livelli, nonché attraverso una legislazione che protegga e regoli l'uso di tali dati da parte dei servizi, anche da parte della sua forza lavoro. L'uso delle tecnologie genera dati relativi alle persone, incluso il tracciamento dei movimenti dei lavoratori, che devono essere trattati in conformità con il regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR).

#### **4.3.3.6. Competenze digitali:**

Affrontare le nuove tecnologie può richiedere ulteriore formazione e qualificazione, dotando la forza lavoro di un insieme adeguato di abilità e competenze. Una priorità dovrebbe essere l'integrazione olistica delle competenze digitali nelle strutture educative e nella formazione professionale pertinenti. Sviluppo professionale continuo (sviluppo) durante tutta la carriera del lavoratore può aiutare ad affrontare il divario digitale che impedisce alla forza lavoro nell'assistenza sociale (non da ultimo nel contesto di una forza lavoro che invecchia) di sfruttare appieno le nuove tecnologie. Ciò consente loro di essere adeguatamente informati e consultati sulla ristrutturazione correlata e – dove desiderano farlo

#### **4.3.3.7. Carenza di finanziamento:**

Le risorse finanziarie limitate sono uno dei maggiori ostacoli alla trasformazione digitale del settore dei servizi sociali. Potrebbero essere necessari investimenti significativi per sostenere l'effettiva trasformazione digitale e coprire tutti i costi aggiuntivi che possono verificarsi, come l'acquisto di prodotti, l'assunzione e la formazione del personale e altre questioni importanti. Ciò richiede anche una valutazione del valore aggiunto di misure specifiche

#### **4.3.3.8. Diffusione disomogenea e ineguale delle nuove tecnologie:**

Gli utenti dei servizi sociali, in particolare quelli provenienti da contesti economici e sociali inferiori alla media, nonché i dirigenti e i lavoratori nel settore dei servizi sociali, sono attualmente in gran parte esclusi da una piena partecipazione alle opportunità digitali che rimangono concentrate nelle mani di poche potenti società. Pertanto, è di fondamentale importanza che le autorità europee e nazionali diano priorità alle esigenze degli utenti, dei lavoratori e dei fornitori di servizi sociali di beneficiare del pieno accesso alle tecnologie e alle loro opportunità, sostenendo così il diritto alla migliore assistenza, istruzione e formazione possibile, sostegno sociale ed emancipazione e quindi contribuendo all'attuazione del pilastro europeo dei diritti sociali.

#### **4.3.3.9. Mancanza di capitale sociale:**

Infine, il social network di un individuo è molto influente nella sua iniziazione all'uso della tecnologia ed è importante per il supporto continuo e il mantenimento dell'uso dei dispositivi digitali e dei social media. Spesso, senza questo social network o dispositivo disponibile, le persone non sono in grado di iniziare a utilizzare il dispositivo digitale.

### **4.4. IL RUOLO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI NELLA PROGETTAZIONE ED EROGAZIONE DEI SERVIZI E I SUOI IMPATTI**

#### **Contenuto**

Questo capitolo definisce le tecnologie digitali attualmente in uso nei servizi sociali. Fornisce inoltre informazioni sugli obiettivi e le funzioni specifiche di queste tecnologie, nonché alcune stime sui livelli di implementazione e su come è probabile che cambino nel prossimo futuro. Sebbene i servizi analizzati includano servizi in contanti e in natura, la maggior parte degli usi di queste tecnologie sono in natura. I robot vengono utilizzati per assistere gli anziani e le persone con disabilità.

#### **4.4.1. IL RUOLO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI NELLA PROGETTAZIONE ED EROGAZIONE DEI SERVIZI**

Questo capitolo definisce le tecnologie digitali attualmente in uso nei servizi sociali. Fornisce inoltre informazioni sugli obiettivi e le funzioni specifiche di queste tecnologie, nonché alcune stime sui livelli di implementazione e su come è probabile che cambino nel prossimo futuro. Sebbene i servizi analizzati includano servizi in contanti e in natura, la maggior parte degli usi di queste tecnologie sono in natura. I robot vengono utilizzati per assistere le persone anziane e le persone con disabilità, aiutandole con compiti fisici, cognitivi e di interazione/emotivi. L'Internet of Things e la teleassistenza hanno consentito agli anziani di monitorare il proprio stato di salute e di vivere più a lungo nelle proprie case. Queste tecnologie possono anche ridurre il rischio di contagio e garantire la continuità delle cure in tempi di confinamento, lockdown e/o distanziamento sociale.

##### **4.4.1.1. Robotica avanzata**

La ricerca condotta da Eurofound sulle tecnologie rivoluzionarie nel settore dei servizi si concentra sulla robotica avanzata, definita come:

i miglioramenti nella destrezza della macchina e nella capacità della macchina di interagire con il suo ambiente, grazie ai quali i robot possono essere impegnati in attività che vanno oltre i movimenti ripetitivi e discreti. ( Eurofound , 2019a, pag. 3)

Dahl e Boulos (2013) forniscono una classificazione più dettagliata basata sulle funzioni di robot, impostazioni e utenti:

- robot che forniscono logistica assistita in ambienti ospedalieri e case di cura
- robot da compagnia in ambienti domestici e ospedalieri
- robot come allenatori motivazionali per seguire piani di esercizi e diete
- robot umanoidi per intrattenere, educare e migliorare le capacità comunicative di bambini con bisogni speciali
- robot di assistenza domiciliare per anziani

Dato il gran numero di studi che mostrano effetti positivi del robot o della sua versione placebo, come un robot non funzionante o un giocattolo per animali domestici, si ritiene che questo tipo di dispositivi abbia meriti nell'assistenza agli anziani . Inoltre, cosa importante, gli anziani sembrano essere aperti a questo tipo di tecnologia.

#### **4.4.1.2. Intelligenza artificiale**

L'intelligenza artificiale è stata definita dalla Commissione europea come segue: "L'intelligenza artificiale (AI) si riferisce a sistemi che mostrano un comportamento intelligente analizzando il loro ambiente e intraprendendo azioni - con un certo grado di autonomia - per raggiungere obiettivi specifici" (Commissione europea, 2018b, p. 1). L'intelligenza artificiale può essere considerata abilitante e di supporto ad altre tecnologie descritte in questo capitolo, poiché gli algoritmi sono spesso incorporati nelle piattaforme e nell'Internet delle cose, oppure può essere utilizzata per analizzare i dati in blockchain o creare software per AR/VR (Eurofound, 2020 )

#### **4.4.1.3. Internet delle cose**

Il Parlamento europeo definisce l'Internet delle cose come "una rete distribuita che collega oggetti fisici in grado di percepire o agire sul proprio ambiente e in grado di comunicare tra loro, con altre macchine o computer" (Parlamento europeo, 2015, p. 2). Ciò include dispositivi indossabili e sensori indossati sul corpo (ad esempio, smartwatch) nonché altri dispositivi che possono trasferire dati l'uno all'altro senza interazione umana. Il Parlamento europeo considera l'Internet of Things come una rete distribuita che collega oggetti fisici, che possono agire o percepire l'ambiente e comunicare tra loro, senza interazione umana e la definisce come "altre macchine o computer che possono trasferire dati l'uno all'altro" (Parlamento Europeo, 2015, p. 2). Il loro uso si sta espandendo nel lavoro sociale e sanitario.

#### **4.4.1.4. Teleassistenza**

I termini "teleassistenza", "telemedicina" e "telemedicina" sono spesso usati in modo intercambiabile. Uno studio che documenta l'uso della teleassistenza in Europa ha utilizzato la seguente definizione: La teleassistenza include dispositivi tecnici e tecnologia assistiva, nonché servizi sanitari professionali per assistere, monitorare e prendersi cura delle persone a distanza. La teleassistenza include una varietà di servizi come la comunicazione, il monitoraggio, la consulenza, la diagnostica e la formazione. ( Pacita , 2014, p. 9)

Gli obiettivi generali dei servizi di teleassistenza sono i seguenti (Governo spagnolo, 2017):

- **promuovere la permanenza e l'inclusione delle persone non autosufficienti nel contesto in cui abitualmente vivono**
- **valorizzare e mantenere il grado di autonomia e indipendenza delle persone non autosufficienti in casa favorendo la sicurezza e la fiducia delle persone non autosufficienti**
- **fornire assistenza alle persone a carico e ai loro familiari**
- **fungere da supporto per le badanti che convivono con la persona non autosufficiente**

#### **4.4.1.5. Blockchain**

Blockchain è un database (libro mastro) che opera in una rete distribuita di più nodi o computer che tiene traccia delle transazioni di dati (Wright e De Filippi , 2015). Nel settore pubblico, questa tecnologia consente di gestire le transazioni in modo sicuro senza la necessità di una terza parte. Altri possibili vantaggi di questa tecnologia per il settore pubblico sono servizi più personalizzati per i cittadini e una maggiore trasparenza e fiducia nei governi.

#### **4.4.1.6. Piattaforme**

Le piattaforme sono reti digitali che coordinano le transazioni in modo algoritmico. Ci sono tre parti coinvolte in una piattaforma digitale: la piattaforma online, il cliente e l'utente. Le piattaforme digitali mirano a svolgere compiti specifici o a risolvere problemi specifici ( Eurofound , 2018).

#### **4.4.1.7. Realtà virtuale e realtà aumentata**

VR è la simulazione di un ambiente artificiale in cui gli utenti possono interagire con oggetti o altri utenti. È possibile utilizzare un auricolare per simulare un ambiente altamente coinvolgente. L'AR aggiunge strati di informazioni digitali all'ambiente fisico, fornendo informazioni ma non creando lo stesso livello di ambiente immersivo della realtà virtuale (Commissione europea, 2017b).

#### **4.4.1.8. Simulazione:**

Con Industry 4.0, le simulazioni dovrebbero essere una parte invariabile delle loro operazioni. Le simulazioni presentano il mondo fisico in produzione in ambienti virtuali. Grazie alle simulazioni, le impostazioni della macchina, le impostazioni della macchina, gli strumenti di produzione e i layout delle attrezzature possono essere testati e ottimizzati virtualmente ( Rüßmann et al. 2015: 3).

### **Tendenze future**

L' Eurofound European Jobs Monitor mostra che i lavoratori dell'assistenza personale nelle attività di salute umana e di assistenza sociale rappresentavano 5,2 milioni di posti di lavoro in Europa nel 2018, diventando così il settimo datore di lavoro nell'UE. Questo tipo di lavoro ha registrato una crescita modesta (2,8%) tra il 2011 e il 2018. Inoltre, si stima che la spesa pubblica per l'assistenza a lungo termine cresca in misura maggiore rispetto alla spesa per l'assistenza sanitaria o le pensioni (Commissione europea, 2018h). Tuttavia, i salari per questi tipi di lavoro sono nel 21° percentile,

che è molto inferiore rispetto alla maggior parte degli altri lavori che impiegano un gran numero di persone in Europa ( Eurofound e Centro comune di ricerca della Commissione europea, 2019)

### **E-Servizi Sociali**

Tale differenziazione della vita quotidiana rende inevitabile per le scienze sociali e il servizio sociale affrontare nuove aree di lotta a livello sia micro, medio che macro. Questa situazione richiede che "l'e-social work (Servizio sociale 2.0)", in altre parole, il lavoro sociale assumano un ruolo attivo nei processi di digitalizzazione di fronte ai bisogni di digitalizzazione e ai nuovi problemi emergenti.

Il concetto di "e" come prenome/aggettivo nominale proprio della digitalizzazione, come è noto, evoca l'"elettronica" (e-mail, e-school, e-government, e-pulse, ecc.). Allo stesso modo, con il concetto di e-social work, si mira a mettere in discussione le dimensioni dell'elettronica / digitalizzazione/virtualizzazione e della robotizzazione in termini di professione e disciplina del servizio sociale. Quando si esamina la letteratura, si vede che i concetti di "e-social work" e "online social work" sono usati in alcune fonti ed esempi nazionali. Peláez e Marcuello-Servós (2018) sostengono che il concetto di e-social work è incluso come una nuova frontiera che influenza l'intervento sociale nel suo complesso, ed è un nuovo campo di competenza.

Il concetto di "e-social work" è senza dubbio solo la punta dell'iceberg nella trasformazione digitale del lavoro sociale. In questo contesto, è essenziale che un professionista del servizio sociale sia in grado di comprendere la società digitale, la trasformazione sociale e la nuova generazione a partire dai suoi anni da studente. L'integrazione del lavoro sociale nel digitale non è solo un argomento limitato al livello della pratica professionale, ma dovrebbe essere discussa anche la digitalizzazione nell'educazione al lavoro sociale e dovrebbero essere implementate nuove metodologie. In particolare, i concetti di conoscenza, abilità e valori, che si esprimono come forcelle del lavoro sociale, devono essere ripensati insieme al processo di digitalizzazione ea tutte le componenti della società digitale. A questo punto, includere le tecnologie dell'informazione nel curriculum di educazione al lavoro sociale e sviluppare il curriculum tenendo conto della trasformazione digitale è uno dei passi prioritari da compiere in termini di base teorica. Nella dimensione attuativa, è ovvio che occorrono prospettive innovative e creative. L'interruzione della frequenza degli studenti agli istituti di applicazione in situazioni di disastro come l'epidemia di COVID-19 è solo uno degli esempi che dimostrano l'importanza di utilizzare maggiormente le tecnologie dell'informazione. A questo punto, attraverso un programma di simulazione da sviluppare, si potrà facilitare agli studenti la sperimentazione delle fasi applicative con l'ausilio di strumenti digitali (tablet, telefono, computer, ecc.). Questo processo può essere centralizzato e può anche trasformarsi in una fase gestita da remoto con la partecipazione di molte scuole.

#### ***4.4.2. GLI IMPATTI DELLE TECNOLOGIE DIGITALI NELLA PROGETTAZIONE ED EROGAZIONE DEI SERVIZI***

Secondo l'amministratore delegato del gruppo di sviluppo britannico Places for People, "il digitale significa migliorare la vita delle persone che vivono in modo indipendente e rendere la vita più facile e semplice e rende i nostri servizi più efficienti ed economici" (Appello, 2016 , pagina 8). Questo capitolo presenta alcune delle prove riguardanti gli impatti delle tecnologie digitali per i fornitori di servizi e gli utenti dei servizi. Secondo Reamer (2015), le tecnologie digitali, online e altre tecnologie elettroniche hanno influenzato in modo significativo la natura della pratica del lavoro sociale e dell'istruzione. A questo punto, la necessità dell'uso di processi basati su un servizio online per i clienti, consulenza telefonica , consulenza video , terapia informatica/terapia avatar, interventi basati sul web autoguidati, tecnologia

dei social network elettronici come (social network elettronici), e-mail e sms sono aumentati. Inoltre, con l'era della digitalizzazione e dell'epidemia di COVID-19, i processi di formazione online e a distanza che sono diventati visibili forniranno educazione al lavoro sociale. A questo punto, nei processi di formazione e candidatura vengono menzionati anche alcuni importanti contributi. Accesso all'uso effettivo della digitalizzazione per candidati e studenti che vivono in aree rurali facilitare la partecipazione e la scolarizzazione degli assistenti sociali svantaggiati. vantaggi come facilitare e sostenere l'alfabetizzazione digitale sono enfatizzati (Trujillo, Bruce et al. Oberman , 2018).

### **4.4.2.1. *Impatto sull'organizzazione del lavoro e sui processi***

#### **4.4.2.1.1. *Cambiamenti nell'organizzazione del lavoro e nella natura dei compiti***

Anche se la blockchain è ancora nelle prime fasi di adozione nel settore dei servizi, potrebbe portare alla sostituzione di intermediari, contratti e/o sistemi di verifica ( Eurofound , 2019a). Un modo importante per utilizzare la tecnologia digitale e i dati in modo efficace per supportare i ruoli sempre più complessi della trasformazione digitale e degli assistenti sociali digitali è; È seguire relazioni professionali che migliorano le competenze digitali, principi etici che vengono aggiornati di volta in volta, le esperienze delle professioni e delle istituzioni interessate, blog, webinar, video, corsi di formazione e studi accademici sull'uso della tecnologia digitale per il gruppo di clienti di lavoro sociale (Social Care Institute for Excellence, 2020).

#### **4.4.2.1.2. *Variazioni del costo della prestazione del servizio***

I servizi di assistenza abilitati dalla tecnologia possono ridurre i costi dell'assistenza e aumentare l'efficienza dei servizi di assistenza, come evidenziato da diversi programmi locali (Independent Age, 2017).

Un altro vantaggio è che i pagamenti digitali sono più tracciabili rispetto ai pagamenti in contanti, consentendo così, ove necessario, il monitoraggio della spesa in modo più efficace (intervista al fornitore del servizio). I miglioramenti nell'individuazione delle frodi previdenziali sono un altro modo in cui le tecnologie digitali contribuiscono a una maggiore efficienza e risparmio.

### **4.4.2.2. *Impatto per gli utenti del servizio***

#### **4.4.2.2.1. *Sicurezza, indipendenza e inclusione***

Molti studi individuati dalla rete dei corrispondenti di Eurofound indicano che le tecnologie digitali aumentano il senso di sicurezza degli utenti dei servizi. Una sintesi dei progetti e dei servizi in Norvegia che utilizzano tecnologie di sicurezza e monitoraggio del benessere per gli anziani e le persone con malattie croniche ha indicato che l'uso di queste tecnologie contribuisce a un maggiore senso di sicurezza e senso di realizzazione tra gli utenti (Knarvik et al, 2017 )

#### **4.4.2.2.2. *Qualità ed efficienza del servizio***

Le esperienze degli utenti in relazione alla tecnologia fornita sono state positive: si sono sentiti meno soli, più sicuri e più connessi. I fornitori di servizi (come assistenti sociali, infermieri, studenti) che hanno sviluppato il contenuto dei programmi e hanno assistito gli anziani hanno trovato il progetto molto utile e conveniente. Viene inoltre dimostrata la necessità di un maggiore coinvolgimento degli utenti del servizio in consultazione con il personale, poiché le consultazioni faccia a faccia forniscono molte più informazioni e consentono lo svolgimento di alcuni compiti



che non sono possibili tramite schermi televisivi; ad esempio, se un cliente ha bisogno di misurare la pressione sanguigna per l'infermiere o mostrare l'ambiente circostante all'assistente sociale.

#### **4.5. LA TRASFORMAZIONE DIGITALE NELL'ISTRUZIONE NEL PROCESSO DELLA SOCIETÀ 5.0 E GLI ASPETTI EDUCATIVI DEI SERVIZI SOCIALI**

##### **Contenuto**

L'istruzione e la formazione sono i migliori investimenti nel futuro dell'Europa. Svolgono un ruolo fondamentale nel promuovere la crescita, l'innovazione e la creazione di posti di lavoro. I sistemi di istruzione e formazione europei devono fornire alle persone le conoscenze, le capacità e le competenze lungimiranti di cui hanno bisogno per innovare e prosperare. Hanno anche un ruolo importante da svolgere nella creazione di un'identità europea, basandosi su valori e culture comuni. L'istruzione dovrebbe contribuire a consentire ai giovani di articolare e impegnarsi, partecipare e plasmare il futuro di un'Europa caratterizzata da democrazia, solidarietà e inclusione. La tecnologia digitale arricchisce l'apprendimento in vari modi e offre opportunità di apprendimento che devono essere accessibili a tutti. Apre l'accesso a una ricchezza di informazioni e risorse.

L'istruzione e la formazione sono i migliori investimenti nel futuro dell'Europa. Svolgono un ruolo fondamentale nel promuovere la crescita, l'innovazione e la creazione di posti di lavoro. I sistemi di istruzione e formazione europei devono fornire alle persone le conoscenze, le capacità e le competenze lungimiranti di cui hanno bisogno per innovare e prosperare. Hanno anche un ruolo importante da svolgere nella creazione di un'identità europea, basandosi su valori e culture comuni. L'istruzione dovrebbe contribuire a consentire ai giovani di articolare e impegnarsi, partecipare e plasmare il futuro di un'Europa caratterizzata da democrazia, solidarietà e inclusione. La tecnologia digitale arricchisce l'apprendimento in vari modi e offre opportunità di apprendimento che devono essere accessibili a tutti. Apre l'accesso a una ricchezza di informazioni e risorse.

##### **4.5.1. Cos'è l'educazione degli adulti e l'educazione digitale?**

L'educazione degli adulti è una sotto-disciplina altamente sviluppata dell'istruzione. Cambiare le "conoscenze, attitudini, valori e abilità" attraverso cui gli adulti passano attraverso un'attività di apprendimento sistematica e continua ( Darkenwald & Merriam, 1982).

L'istruzione e la formazione degli adulti è parte integrante del diritto all'istruzione e all'apprendimento permanente e comprende "tutte le forme di istruzione e apprendimento volte a consentire a tutti gli adulti di partecipare alle loro comunità e al mondo del lavoro". Si riferisce a tutti i processi di apprendimento in organizzazioni e comunità formali, non formali e informali in cui coloro che sono riconosciuti come adulti dalla società in cui vivono sviluppano e arricchiscono la loro capacità di vivere e lavorare sia nel proprio interesse che nell'interesse delle loro comunità. (Raccomandazione dell'UNESCO sull'apprendimento e l'istruzione degli adulti [2015]: par. 1).

Le tecnologie digitali sono fondamentali per l'istruzione, l'educazione degli adulti e lo sviluppo delle risorse umane in molte organizzazioni ( Gegenfurtner et al., 2018; Thalhammer , 2014). La tecnologia digitale può essere vista come una sfida per l'istruzione formale, l'autonomia della classe e il curriculum come mezzo per insegnare le conoscenze e le competenze necessarie per l'età adulta. Ma può anche essere un'opportunità, poiché la tecnologia può colmare il divario tra istruzione formale ed esperienziale. (Sharples, Taylor & Vavoula , 2006). La tecnologia ha sempre avuto un impatto significativo sull'istruzione, consentendo sia una migliore comunicazione che l'applicazione dei più recenti sistemi informativi utili per l'apprendimento e l'apprendimento

#### **4.5.2. Priorità per l'azione**

Il piano d'azione si concentra sull'attuazione e sulla necessità di stimolare, sostenere e aumentare l'uso mirato di pratiche educative digitali e innovative. Si avvarrà di un'ampia gamma di parti interessate nel campo dell'istruzione e della formazione, comprese le imprese, la ricerca, le ONG e, se del caso, l'istruzione non formale. Ha *tre priorità*:

- 1: Fare un uso migliore della tecnologia digitale per l'insegnamento e l'apprendimento*
- 2: Sviluppare competenze e abilità digitali rilevanti per la trasformazione digitale*
- 3: Migliorare l'istruzione attraverso una migliore analisi dei dati e una migliore previsione*

#### **4.5.3. Potenziamiento delle tecnologie digitali**

- Le tecnologie mobili possono svolgere un ruolo importante nel sostenere i discenti adulti; apportano una flessibilità che rende possibile l'apprendimento da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento e possono incoraggiare gli studenti ad assumersi maggiori responsabilità nel dirigere e gestire la propria istruzione. La possibilità di accedere a opportunità di apprendimento al di fuori della classe può anche aiutare gli studenti a contestualizzare e applicare il loro apprendimento nel mondo reale. Le funzionalità di networking e comunicazione offerte dalle tecnologie mobili possono aiutare gli studenti a sviluppare abilità e relazioni sociali facilitando la collaborazione.
- I social media sono sempre più utilizzati in un contesto educativo. Consentono all'utente di creare, contribuire, comunicare e collaborare online senza la necessità di competenze di programmazione specializzate; supportano un ambiente di apprendimento aperto e forniscono allo studente molteplici possibilità di attività. Supportano l'interazione tra dispositivi mobili e Internet, aprendo la strada a un maggiore apprendimento mobile (o all'uso di dispositivi mobili "intelligenti" nell'apprendimento).
- I siti di social networking sono particolarmente adatti per essere utilizzati nell'istruzione in quanto possono supportare l'interazione, la comunicazione e la collaborazione. Queste applicazioni consentono agli studenti, anche a quelli con competenze digitali modeste, di creare attivamente il proprio processo di apprendimento piuttosto che consumare passivamente i contenuti. L'apprendimento può diventare un processo sociale più partecipativo che dura tutta la vita.
- In termini di pedagogia/andragogia, l'uso dei telefoni cellulari, in particolare degli smartphone, nell'apprendimento degli adulti offre un'ampia gamma di opportunità: dall'uso dei cellulari per integrare aspetti dell'apprendimento informale, per creare episodi di apprendimento situato, per generare contesti di apprendimento e media, costruire ponti di conversazione, sostenere gli studenti come esperti dell'uso dei media nella vita di tutti i giorni e creare contesti reattivi per lo sviluppo e l'apprendimento. Gli educatori degli adulti devono essere consapevoli di queste possibilità e sapere come sfruttarle al meglio.

Affinché gli utenti possano beneficiare appieno della trasformazione digitale dei servizi sociali, è necessario fornire una formazione sulle tappe della digitalizzazione. Potrebbero essere necessarie attività di formazione informativa e di sensibilizzazione rivolte agli adulti al fine di rafforzare la base di conoscenze, abilità e valori su come gli adulti beneficeranno dei suddetti strumenti tecnologici e servizi sociali digitali, quali processi saranno seguire. Gli utenti devono essere istruiti sui modi di utilizzare la tecnologia e devono includere conoscenze all'avanguardia sugli usi efficaci ed etici della tecnologia (Goldingay & Boddy, 2017). È particolarmente importante affrontare se e quando la tecnologia è un modo appropriato per

fornire servizi, prove di efficacia, misure di valutazione e risultati e modi per soddisfare le esigenze di apprendimento speciali e la diversità culturale dei clienti.

#### 4.6. CONCLUSIONI

Oggi, gli sviluppi tecnologici, l'accesso a questi sviluppi e l'uso della tecnologia sono un requisito importante per una vita equa e sostenibile sulla base dello sviluppo umano. L'uso delle tecnologie digitali nelle pratiche di assistenza sociale sta diventando sempre più comune. Nei servizi sociali, l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione è importante sia nella raccolta, classificazione, archiviazione e condivisione delle informazioni, sia in relazione ai servizi in base alle esigenze dei clienti, alla comunicazione dei dati e ai processi decisionali professionali. È stato sottolineato che le tecnologie digitali dovrebbero essere utilizzate in molte fasi, dalla pianificazione all'esecuzione dei servizi sociali prima dell'epidemia di Covid-19 (Commissione delle Comunità europee, 2006). Negli ultimi anni, specialmente in molti paesi sviluppati come il Regno Unito, l'uso delle tecnologie digitali è diventato una priorità, con l'enfasi sulla "digitalizzazione" nelle politiche governative, comprese l'assistenza sanitaria e sociale (Maguire et al. 2018). L'uso efficace della tecnologia nei servizi sociali e le competenze degli assistenti sociali in questo senso sono diventati ancora più importanti con l'epidemia di Covid-19 al fine di proteggere i diritti dei richiedenti e garantire la continuazione ininterrotta dei servizi. Perché con questa epidemia, "l'adattamento alla nuova normalità" richiede un uso più attivo della tecnologia in molti settori. Nella fornitura di questi servizi, è importante sviluppare le capacità digitali degli assistenti sociali sulla base di conoscenze, abilità e valori in modo che possano utilizzare le tecnologie digitali in modo orientato al cliente. Perché è sperimentato che in casi come l'epidemia di Covid-19, che è di primaria importanza come la tutela della salute, non è possibile (o meno) svolgere pratiche professionali in presenza. In tali casi, ci si è resi conto che la continuazione ininterrotta dei servizi per i gruppi di clienti è importante in termini di fornitura basata sui diritti dei servizi esistenti. Inoltre, è noto che i bisogni di servizi sociali dei gruppi svantaggiati aumentano in situazioni di crisi e anche nuovi gruppi di clienti emergono. Questa situazione aumenta la necessità di modi alternativi di produzione di servizi per sostituire i metodi tradizionali. A questo punto, è necessario sviluppare nuovi metodi di pratica del lavoro sociale con le tecnologie digitali, supportare le pratiche professionali attraverso queste tecnologie, determinare e stabilire standard di utilizzo della tecnologia in queste pratiche.

#### 4.7. VALUTAZIONE

##### *Casi studio*

##### **Esempi presentati:**

**1. Scenario del caso :** una cliente era depressa e non interessata a parlare, ma entrava con il suo ipod e le cuffie ascoltando musica.

**Soluzione tecnologica :** " Splitter a 2 vie " per consentire sia al terapeuta che al cliente di ascoltare insieme la musica del cliente

**Terapista di Intelligenza Artificiale Digitale: Ellie** ha chiesto se poteva ascoltare con il suo cliente una delle sue canzoni alla sua prossima visita.

*Questo semplice mossa ha aperto IL canali di comunicazione . IL canzone IL cliente scelto A condividere con lei era molto significativo E Questo abilitato IL terapeuta A chiedi al suo cliente Che cosa IL canzone significava a lei, cosa erano IL esperienze aveva con esso ecc . \_*

*Ascoltando A le canzoni sono rimaste parte del \_ modo in cui comunicano con uno un altro in sessione . Grazie A Questo aggiustamento / sistemazione da parte sua , Yajaira riuscito ad aiutare IL cliente non solo aprire up ma make significativo progressi nella sua terapia . IL il cliente è n più a lungo depresso O senz'altro ma iscritto a una comunità collegio .*

**2. Scenario del caso :** c'era una cliente donna che voleva essere in grado di raggiungere sua madre per un supporto emotivo, ma non sapeva come farlo perché c'era un sacco di bagaglio emotivo/storia che doveva essere messa in onda fra loro.

Per aiutare il suo cliente ad andare avanti, Advanced Robot voleva che il suo cliente svolgesse un compito a casa in cui avrebbe condiviso le sue lamentele in un diario, ma il suo cliente non era in grado di farlo perché non era un tipo di persona "carta e penna".

**Soluzione tecnologica :** cellulare come registratore di diario audio [via bluetooth ]

Un robot avanzato ha proposto alla sua cliente di registrare la sua risposta usando il suo cellulare . Questa idea ha attirato il suo cliente, ma il tempo era un problema, quindi hanno escogitato il piano in cui avrebbe registrato la sua risposta mentre si recava al lavoro utilizzando il Bluetooth per garantire la sua sicurezza mentre stava guidando verso il lavoro e adempiendo a questo incarico.

*Questo metodo abilitato Questo donna A fornire 2 diario voci , Questi , a sua volta , ha dato loro Bene Materiale A lavorare insieme in seguito \_ sessioni Quale alla fine ha portato a una sessione con IL del cliente madre . Tutto Questo progresso era possibile Grazie A IL flessibilità Robot avanzato dimostrato per quanto riguarda IL rivista modalità .*

### 3. Caso Esempio

Le nuove tecnologie forniscono un modo importante per estendere la vita indipendente. Strumenti digitali molto semplici possono semplificare molto le attività quotidiane: le persone con limitato la mobilità può utilizzare accorto tecnologie Piace Hive per regolare il riscaldamento da remoto o utilizzare sistemi ad attivazione vocale per controllare le luci. Questi strumenti possono anche supportare gli assistenti, consentendo loro di controllare parenti o pazienti e fornire supporto remoto, dove altri impegni significano che non possono essere fisicamente presenti per aiutare.

#### *Test elettivo*

##### 1 . Servizi sociali digitali

- dovrebbe servire con metodi classici.
- dovrebbe essere disciplinato da regole normative.
- dovrebbe essere chiuso ai cambiamenti.
- dovrebbe essere rivisto con un approccio innovativo.

2. Quali dei seguenti sono effetti della trasformazione digitale nei servizi sociali?

- 1) Automazione di compiti e professioni
- 2) Sistema di documentazione digitale
- 3) Utilizzo dell'intelligenza artificiale e della robotica
- 4) Entrare in coda agli appuntamenti per il servizio

- a) 1-2          b) 1-4          c) 1-2-4          d) 1-2-3

3) Elencare i cinque principi di base dei servizi sociali digitali .

- Facilità d'uso e inclusività
- Solo una volta
- Centro Focus Trasformazione
- 24 ore su 24, 7 giorni su 7
- Unico punto di ingresso
- Standard aperti

4) Quali sono i principali problemi che emergono dai beneficiari dei Servizi Sociali Digitali ?

- Credi in te stesso
- Orrore
- Funzionalità fisica
- Cultura e comunicazione

5) Quali sono le principali barriere per i fornitori di servizi nei servizi sociali digitali?

- Gestione dati
- Competenze digitali
- Carenza di finanziamento
- Diffusione disomogenea e diseguale delle nuove tecnologie
- Mancanza di capitale sociale

6) Quale delle seguenti non è una tecnologia digitale utilizzata nell'apprendimento e nei servizi sociali?

- a) robotica avanzata                      c) internet delle cose  
b) intelligenza artificiale                d) strumento di servizio mobile

*Domande al testo – Materiali didattici*

1. Qual è la tua opinione sui regolamenti e le strategie dell'UE per i servizi sociali digitali?
2. Quali sono i vantaggi dell'utilizzo della tecnologia nei servizi sociali?
3. Perché utilizziamo i servizi sociali digitali?
4. Quali sono gli ostacoli ai servizi sociali digitali?
5. Puoi condividere esempi per i servizi sociali digitali?
6. Puoi condividere le tue esperienze di lavoro sociale digitale?

**8. RIFERIMENTI**

- Antonio, López Peláez & Marcuello , Chaime . (2018). e-Social work e società digitale: riconcettualizzare approcci, pratiche e tecnologie. *Giornale europeo del lavoro sociale*. 21.801-803. 10.1080/13691457.2018.1520475.
- Amy Batchelor Brossura: 191 pagine Editore: Columbia University Press, New York Lingua: inglese ISBN: 9780231193276
- Appello (2016), *Avanti veloce verso l'assistenza digitale: Libro bianco: Perché il digitale è in cima all'agenda dei fornitori di alloggi*, New Milton, Regno Unito
- Berghaus, Sabine & Back, Andrea. (2017). *Districare il fuzzy front-end della trasformazione digitale: attività e approcci*.
- Bundesbericht Forschung und Innovation (Diritti riservati) Issue2014 (Diritti riservati)
- Bradley, Loretta & Hendricks, C.. (2009). *Posta elettronica e questioni etiche. Il diario di famiglia*. 17. 267-271. 10.1177/1066480709338293.
- Marrone, T. (2010). *Validità di costrutto: un concetto unitario per la valutazione, la valutazione e la misurazione della terapia occupazionale Hong Kong Journal of Occupational Therapy*, 20(1)
- Dahl TS, Boulos MNK (2013). *Robot nell'assistenza sanitaria e sociale: una tecnologia complementare all'assistenza domiciliare e alla teleassistenza ? Robotica* 3 1–21. 10.3390/robotica3010001

- Dahl, Torbjørn S. e Maged N. Kamel Boulos. "Robot nell'assistenza sanitaria e sociale: una tecnologia complementare all'assistenza domiciliare e alla teleassistenza ?" *Robotica* 3 (2014): 1-21.
- Dantas , Thales e Souza, Eduarda e Destro , Iuri e Hammes , Gabriela e Rodriguez, Carlos e Soares, Sebastião . (2021). In che modo la combinazione di Economia Circolare e Industria 4.0 può contribuire al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. *Produzione e consumo sostenibili* . 26. 213-227. 10.1016/j.sp.2020.10.005.
- Darkenwald , GG, & Merriam, SB (1982). *Educazione degli adulti. Fondamenti della pratica*. New York: Harper e Row
- Eiffe , Franz. (2018). Quadro di riferimento di Eurofound : Lavoro sostenibile lungo tutto l'arco della vita nell'UE. *Giornale europeo dell'innovazione sul posto di lavoro*. 6. 67-83. 10.46364/ejwi.v 6i1.805.
- Eurofound (2017a), *Automazione del lavoro – Revisione della letteratura*, Dublino
- Eurofound (2021), *Vivere e lavorare in Europa 2020* , Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo.
- Moduli di indagine FinSote 2020. [Sito web]. Referenziato il 21 maggio 2022
- Gencer , GK (2019). Problema çözme strategia eğitimi ve problema matematico kurma becerisi arasındaki ilişkinin farklı değişkenler açısından incelenmesi . Yayınlanmamış yüksek lisan tezi . Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü .
- Gegenfurtner , Andreas & Schmidt-Hertha, Bernhard & Lewis, Paul. (2020). Le tecnologie digitali nella formazione e nell'educazione degli adulti. *Giornale internazionale di formazione e sviluppo*.24.1-4. 10.1111/ijtd.12172.

## MODULO 5

### SOCIAL MEDIA E APPRENDIMENTO BASATO SUL WEB

Maria Ventura

Javier Sanchez

Fondazione Universitat Jaume I- Empresa



#### obiettivi formativi

L'uso delle nuove tecnologie non è una questione di età. È stato dimostrato che una maggiore conoscenza e controllo del mondo digitale favorisce, in misura maggiore o minore, la cultura e il pensiero, nonché l'inclusione sociale, riducendo il gap digitale intergenerazionale. Inoltre, per le persone anziane, l'apprendimento di nuovi concetti può giovare alla capacità cognitiva mantenendo attiva l'attività neuronale con la ricezione di nuovi stimoli e informazioni.

Al termine dell'Unità Formativa, i tirocinanti saranno in grado di:

- Comprendere l'importanza dei social network e di Internet nella vita di tutti i giorni.
- Saper utilizzare le piattaforme di apprendimento online.
- Identificare fonti online affidabili di intrattenimento e salute.
- Saper gestire i social network.
- ICT, social media e uso di Internet nell'educazione degli adulti
- Uso di Internet per adulti
- Internet e sviluppo professionale: l'importanza delle competenze digitali





## Concetti di base (parole chiave)

- |                           |                          |                   |
|---------------------------|--------------------------|-------------------|
| ▪ TIC                     | ▪ Internet               | ▪ Notizie online  |
| ▪ Educazione degli adulti | ▪ Sviluppo professionale | ▪ TV in streaming |
| ▪ Vulnerabilità           | ▪ Competenze digitali    | ▪ Salute          |
| ▪ Dati statistici         | ▪ Apprendimento online   | ▪ Facebook        |
| ▪ Divario digitale        | ▪ Edx                    | ▪ Cinguettio      |
| ▪ Attacchi informatici    | ▪ Coursera               | ▪ Instagram       |
|                           |                          | ▪ LinkedIn        |

### Main objective:

The main objective of this didactic unit is to offer recommendations and basic notions both for the daily use of the Internet and social networks and for its professional use aimed at training adults who may have less knowledge on this subject.

### General Description:

For adults, learning new concepts benefits their cognitive capacity by keeping neuronal activity active with the reception of new stimuli and information. Information and Communication Technologies, social networks and the use of the Internet in everyday life and education are increasingly necessary for the daily lives of adults.

#### *Topic 1: Web-based learning*

To improve the quality of the personal and professional life of adults, it is necessary to improve your digital and emotional skills through lifelong learning. It places us in the lifelong learning paradigm; a model focused on continuous and autonomous learning that allows us to be better adapted to meet the challenges of a changing world.

The difference in personal and professional success is based on continuous updating, thus avoiding the obsolescence generated by technological and professional changes. It is essential that learning is constant and broad, including the development of personal skills, digital skills and technical training. These three pillars include (1) Personal skills and entrepreneurial attitude (hard and soft skills); (2) Digital skills for employment; and (3) Training in enabling technologies, highlighting those necessary for digital transformation.



### Argomento 2: utilizzo dei social media

Attualmente, i social network sono essenziali nelle attività di comunicazione quotidiana dell'intera società poiché sono forme di interazione online che chiunque può utilizzare ovunque e in qualsiasi momento. Le principali piattaforme di social media sono Facebook, Twitter, Instagram e LinkedIn.

Lo scopo principale di Facebook è connettere le persone con i loro amici, familiari, colleghi, ecc., indipendentemente da dove si trovino, poiché condividono informazioni tramite post, video e foto.

Gli utenti di Twitter creano una conversazione tra i temi caldi del momento utilizzando hashtag e menzioni di altri utenti nei loro tweet.

Instagram è il social network più utilizzato per condividere foto e video.

LinkedIn è un sito di networking professionale per aiutare le persone a stabilire contatti commerciali, condividere le proprie esperienze e curriculum e trovare lavoro.

<i>Titolo del modulo</i>	<i>SOCIAL MEDIA E APPRENDIMENTO BASATO SUL WEB</i>	
<i>Profilo educativo</i>	<i>Tutti i livelli educativi.</i>	
<i>Lingua di istruzione</i>	<i>INGLESE</i>	
<i>Gruppo target</i>	<p><b>1. Adulti interessati a migliorare la propria conoscenza dei media digitali</b></p> <p><b>2. Anziani e adulti poco qualificati a utilizzare la tecnologia digitale.</b></p> <p><b>3. Altri gruppi target coinvolti in questo progetto sono gli anziani, gli adulti poco qualificati, le associazioni dei consumatori, i servizi sociali, le ONG impegnate nello sviluppo della comunità</b></p>	
<i>Periodo</i>	Dieci settimane (3 ore settimanali)	
<i>Ore</i>	30 ore	
<i>Responsabile</i>	Organizzazioni per lo sviluppo professionale e personale degli adulti.	
<i>Effetti di apprendimento direzionale - simboli</i>	Sviluppo personale e professionale degli adulti	
<b>CONOSCENZA</b>		
Sviluppare	<i>KI</i>	Sviluppo di contenuti digitali



Integrare	K2	Integrare e rielaborare contenuti digitali
Sicurezza	K3	Protezione dei dispositivi e dei dati personali e della privacy
Protezione	K4	Tutela della salute e del benessere
Risoluzione dei problemi	K5	Individuazione dei bisogni e delle risposte tecnologiche
<b>COMPETENZE</b>		
Interagire	S1	Interagire attraverso le tecnologie digitali
Condividere	S2	Condivisione attraverso le tecnologie digitali
Ingaggiare	S3	Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
Collaborare	S4	Collaborare attraverso le tecnologie digitali
Maneggio	S5	Gestione dell'identità digitale
<b>COMPETENZE</b>		
Inclusivo	C1	Sono aperto all'ascolto e al rispettoso riconoscimento di molteplici punti di vista e mi relaziono con gli altri online con rispetto ed empatia.
Informato	C2	Valuto l'accuratezza, la prospettiva e la validità dei post sui social e sui media digitali.
Impegno	C3	Uso la tecnologia e i canali digitali per l'impegno civico, la risoluzione dei problemi e l'essere una forza positiva nelle comunità fisiche e virtuali.
Equilibrato	C4	Prendo decisioni informate sulla priorità del mio tempo e delle mie attività online e offline.
Mettere in guardia	C5	Sono consapevole delle mie azioni online e so come essere al sicuro e creare spazi sicuri per gli altri online.
<i>Contenuto del modulo</i>	<i>introduzione</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>ICT, social media e uso di Internet nell'educazione degli adulti</i></li> <li>• <i>Uso di Internet per adulti</i></li> <li>• <i>Internet e sviluppo professionale: l'importanza delle competenze digitali</i></li> <li>• <i>Piattaforme di apprendimento online</i></li> <li>• <i>Media e intrattenimento</i></li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Salute</i></li> </ul> <p><i>Uso dei social media</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Introduzione ai social</i></li> <li>• <i>Elementi essenziali per l'uso personale</i></li> <li>• <i>Uso professionale</i></li> </ul>
<i>Prerequisiti e requisiti aggiuntivi</i>	<i>Conoscenza di base di Internet.</i>
<i>Letteratura obbligatoria</i>	<i>Documenti preparati nel progetto ACML.</i>
<i>Letteratura aggiuntiva</i>	<i>Gli studenti analizzeranno le informazioni online aggiornate fornite dal docente.</i>
<i>Moduli/attività/metodi didattici previsti</i>	<i>Il docente presenterà i concetti chiave, che saranno discussi successivamente in classe.</i>
<i>Metodi di valutazione dei risultati di apprendimento</i>	<i>Questionari a risposta multipla e partecipazione in classe.</i>

## Contenuto:

## 5. SOCIAL MEDIA E APPRENDIMENTO BASATO SUL WEB

### introduzione

- **ICT, social media e uso di Internet nell'educazione degli adulti**

Una percentuale molto alta della popolazione è oggi connessa a Internet. Ciò include persone di tutte le età, siano esse bambini o anziani, e tutti devono essere consapevoli dei vantaggi e degli svantaggi dell'utilizzo di Internet. Diversi articoli parlano dell'elevato grado di vulnerabilità che, ad esempio, hanno le persone anziane nei confronti delle nuove tecnologie, diventando spesso bersaglio di truffe e frodi quando utilizzano internet o i social network. Pertanto, l'apprendimento permanente, sia attraverso corsi di formazione che in aule per adulti, può svolgere un ruolo chiave nell'aumentare la consapevolezza delle nuove tecnologie, dell'uso di Internet e dei social network per questi studenti adulti. Gli insegnanti e le istituzioni dovrebbero sfruttare appieno il potenziale offerto dalle TIC per evidenziarne e potenziarne i benefici, ma anche per ridurre i possibili effetti negativi.

Un uso corretto di questi media può diventare uno strumento didattico eccellente e molto fruttuoso per la vita dell'adulto, sia a livello personale che professionale. Naturalmente, dovrebbe anche essere affrontato con cautela, sottolineando i suoi svantaggi e i possibili pericoli: dipendenza, isolamento, uso improprio, perdita di privacy e sicurezza, ecc.

L'educazione degli adulti può sensibilizzare i discenti fornendo loro una serie di suggerimenti e consigli su come utilizzare e proteggere gli utenti e aggiornando le loro conoscenze e competenze digitali al fine di sfruttare al meglio le risorse a loro disposizione attraverso la connessione e l'accesso a Internet ai social network. Pertanto, l'uso delle nuove tecnologie non è una questione di età. È stato dimostrato che una maggiore conoscenza e controllo del mondo digitale favorisce, in misura maggiore o minore, la cultura e il pensiero, nonché l'inclusione sociale, riducendo il gap digitale intergenerazionale. Inoltre, per le persone anziane, l'apprendimento di nuovi concetti può giovare alla capacità cognitiva mantenendo attiva l'attività neuronale con la ricezione di nuovi stimoli e informazioni. La presenza delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, dei social network e dell'uso di Internet nella vita quotidiana e nell'istruzione è una necessità. Per questo motivo, la seguente unità didattica offrirà raccomandazioni e nozioni di base sia per l'uso quotidiano di Internet e dei social network, sia per il loro uso professionale finalizzato alla formazione di adulti che potrebbero avere meno conoscenze in materia. Questo permetterà loro di familiarizzarsi con esso fin dalle prime nozioni di base per l'uso di Internet e dei social network.

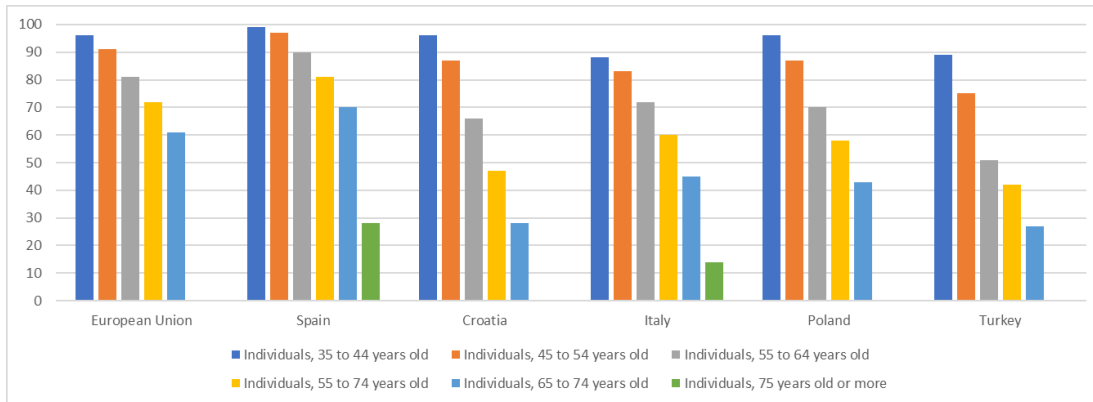
### 5.1. Uso di Internet per adulti

#### Uso generico

Introduzione: dati statistici

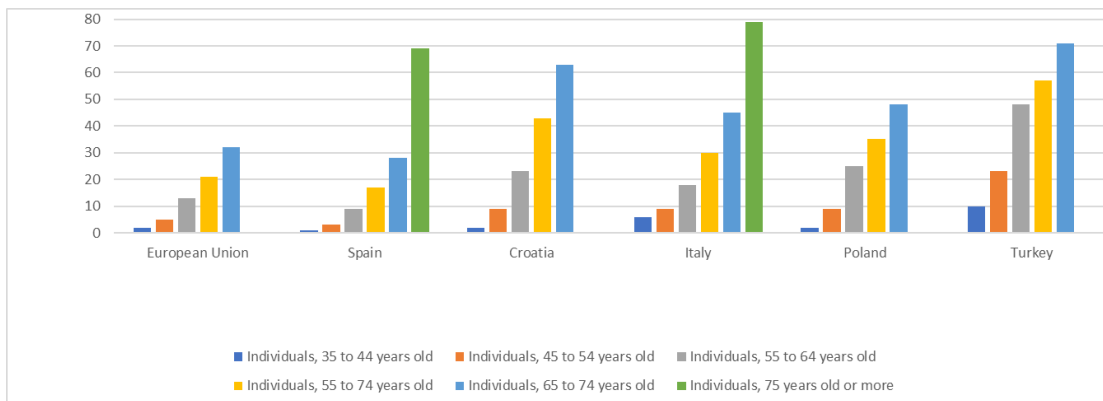
I grafici 1 e 2 mostrano che nei paesi coinvolti nel progetto l'uso di Internet diminuisce con l'aumentare dell'età della popolazione, come avviene in tutta Europa.

Grafico 1. Ultimo utilizzo di Internet negli ultimi 3 mesi (2020)



Fonte: Eurostat.

Grafico 2. Uso di Internet mai (2020)



Fonte: Eurostat.

C'è una parte della popolazione europea le cui difficoltà nell'accesso e nell'utilizzo delle tecnologie digitali non le consentono di sfruttare i vantaggi offerti dai progressi della digitalizzazione. Secondo i dati ottenuti da Eurostat, quasi la metà delle persone tra i 65 e i 74 anni che usano internet ha scarse competenze digitali. Esiste un divario digitale in Europa che colpisce in particolare gli anziani, il che ha portato alla necessità di recuperare molto rapidamente nelle circostanze attuali.

La situazione di confinamento causata dal coronavirus ci lascia istantanee sui social dove vediamo case iperconnesse a internet, genitori che telelavorano, aiutano i figli a finire i compiti su piattaforme 'online', messaggi d'affetto nelle 'app' di messaggistica, foto e audio degli applausi sui balconi su Instagram o incontri per l'aperitivo tramite videoconferenze di gruppo.

In Europa esiste un divario digitale che sta lasciando dietro di sé, principalmente, gran parte dei cittadini più vulnerabili in questa pandemia di COVID-19. Si tratta di persone anziane, le cui capacità di sfruttare le opportunità offerte dalla trasformazione digitale sono relativamente inferiori a quelle dei gruppi più giovani. Anche se, in questi giorni di confinamento, molti sono coloro che stanno iniziando a prendere provvedimenti per digitalizzare, utilizzando i canali digitali delle proprie banche.

### ***Digital divide: una questione generazionale***

"Le persone della mia età sono più isolate e limitate perché non sappiamo usare i telefoni moderni", dice Felisa Vargas, 86 anni, che vive da sola e comunica grazie all'aiuto della sua famiglia. "Ho imparato da grande a leggere e scrivere e fare i conti. Non mi dispiacerebbe imparare la modernità per poter comunicare senza bisogno che mia figlia mi aiuti, che posso essere autonomo e farcela da solo", dice Feli (come vuole essere chiamata).

Le persone anziane con scarse conoscenze digitali sono particolarmente vulnerabili alle frodi effettuate su Internet. La frequenza di questi attacchi sta aumentando in modo significativo durante il periodo di isolamento sociale causato da COVID-19, quando gli hacker sfruttano l'iperconnettività degli utenti e la vulnerabilità di alcuni gruppi.

Perché avere una connessione internet a banda larga o saper mandare una mail, tra l'altro, sembrerebbe alla portata di tutti, ma non è così. C'è un doppio divario quando si tratta di tecnologie digitali in cui gli anziani sono i principali colpiti. Non solo è necessario considerare appropriato l'uso di queste tecnologie, ma anche le capacità che le persone hanno per questo uso.

C'è anche un divario nelle competenze digitali tra gli utenti di Internet. Secondo i dati Eurostat, mentre il 68% dei giovani (tra i 16 e i 24 anni) ha competenze avanzate, solo il 6,5% degli over 65 ha queste competenze. Quasi la metà delle persone di età compresa tra i 65 e i 74 anni che utilizzano Internet ha scarse competenze digitali.

### ***Chi insegna ai nostri anziani?***

È ovvio che la maggior parte dei giovani fa parte di una generazione iperconnessa; ma i suoi nonni sono lontani da quella realtà. In questi giorni di blocco del coronavirus, gli anziani sono costretti a mettersi al passo con la tecnologia, almeno per poter mantenere un contatto più stretto con i propri cari.

Qui è fondamentale il ruolo svolto da figli, nipoti, nipoti o parenti come insegnanti privati e improvvisati. "La crisi del coronavirus significa che gli anziani, per adattarsi anche a questa situazione, fanno in questi giorni un master in digitalizzazione anche se è a livello domestico. Impari sempre qualcosa di nuovo, e ancora di più durante il parto", afferma Mari Luz Blanco, 67.

Dal punto di vista dei giovani ci sono cambiamenti importanti. Elena Fernández, 34 anni, ci racconta del rapporto che ha ora con sua madre, Rosa García (70 anni), che attualmente vive da sola in un'altra città: "Cerco di farmi mandare da mia madre un WhatsApp a so come sta, ma

mi dice che ci mette molto tempo a digitare e perde la pazienza. Nonostante ciò, grazie alle mie spiegazioni, sta gradualmente acquisendo più disinvoltura."

La gamma di strumenti e applicazioni offerti dallo smartphone non è fatta per tutti: «Con la mia famiglia comunico per telefono, perché il mio è molto comune, ha solo i tasti per chiamare e non uso quello che hanno i giovani», riconosce Felisa, che ha trovato una finestra sul mondo nei social network, grazie a sua nipote. "Ho @elmundodelafeli, grazie alla mia nipotina Lucia, un posto dove condivido video e canzoni; lei mi registra e le persone mi scrivono e mi dicono cose belle. Mi diverto un mondo! È bello ridere in questo momento", ha ammesso nella conversazione telefonica.

"Nonostante la dura situazione che stiamo vivendo, ogni cosa ha il suo lato positivo. E per le persone come me, questi giorni di reclusione servono a progredire a livello tecnologico, anche se a poco a poco", dice Mari Luz con un sorriso speranzoso .

### ***Proteggere gli anziani dagli attacchi informatici***

In questo contesto di rapido adattamento e maggiore utilizzo, le persone anziane diventano il bersaglio degli hacker e dei loro attacchi informatici, aumentando i rischi per questo gruppo più vulnerabile con la tecnologia. Secondo i dati di Eurostat, solo circa la metà delle persone tra i 65 e i 74 anni che hanno utilizzato Internet nell'ultimo anno, dispone di qualche tipo di "software" o strumento di sicurezza informatica sui propri dispositivi mentre il 13% non li conosce. Per i più giovani, il 75% ha qualche tipo di sicurezza informatica e meno del 5% esprime la propria mancanza di conoscenza.

### ***Cosa dà loro?***

- Prima di tutto, permette loro di essere e, soprattutto, di sentirsi vivi, vivendo in questo tempo che appartiene a tutti, in una società che di giorno in giorno diventa sempre più informatizzata.
- Consente loro di comunicare con gli altri, che li conoscano o meno, quasi immediatamente e con una risposta rapida.
- Apre un ampio spazio dove si possono trovare diversi tipi di informazioni e/o programmi per il tempo libero.
- Permette di partecipare a corsi, seminari e programmi di apprendimento a distanza.
- Rende più facile condividere con i nipoti uno spazio che già gestiscono con incredibile solvibilità.
- Negli anziani non autosufficienti, impossibilitati a deambulare, temporaneamente o stabilmente, spesso può essere l'unico elemento di relazione con gli altri.
- Nelle depressioni o nella solitudine, può contribuire a una migliore qualità della vita e anche come un modo per uscire da queste situazioni di sofferenza.
- Diventa anche mezzo di aiuto attraverso la telemedicina e soprattutto attraverso la rapida assistenza domiciliare.



- Di fronte alla paura e alla reticenza di fronte al nuovo, un fenomeno di questi tempi è che gli anziani non vogliono essere emarginati da tutti i progressi che la tecnologia impone e sono disposti ad accettare i cambiamenti.
- Ecco perché stiamo vedendo sempre più di loro entrare a far parte della rete abbastanza rapidamente.

### *E quali sono gli svantaggi?*

- Il costo dei computer significa ancora che non sono molto convenienti.
- È necessario che i centri di riposo, i circoli per anziani, le università (alcune già funzionano), le autorità comunali, provinciali e nazionali, incorporino programmi informatici e dispongano di computer sufficienti per il loro utilizzo.
- Il pregiudizio ancora esistente che parla della difficoltà di acquisire nuove conoscenze. È possibile imparare per tutta la vita, anche se il ritmo è diverso, e questo richiede gruppi di apprendimento speciali.
- Si parla di dipendenza e isolamento a cui porterebbe l'uso di questo mezzo. Questo è controllabile e generalmente si verifica molto più nei giovani che negli anziani.

#### **5.1.1. Internet e sviluppo professionale: l'importanza delle competenze digitali**

I vantaggi di Internet non si limitano alla comunicazione e all'informazione. Al contrario, si è rivelato, soprattutto nell'ultimo anno, una valida alternativa per il mantenimento delle dinamiche formative e occupazionali.

Sia l'istruzione online che il telelavoro sono passati dall'essere opzioni utilizzate da pochi, a un aumento esponenziale. Questa tendenza, che è qui per restare, ha creato una forte domanda di professionisti con competenze digitali.

#### *Cosa ti farà risaltare nel tuo sviluppo professionale?*

Per aumentare le tue opzioni nel mercato del lavoro, è necessario migliorare le tue competenze digitali e personali attraverso l'apprendimento permanente. Questo ci colloca nel paradigma dell'apprendimento permanente, un modello incentrato sull'apprendimento continuo e autonomo che ci consente di essere meglio adattati per affrontare le sfide di un mondo che cambia.

La differenza nel successo della tua occupabilità si basa sull'aggiornamento, evitando così l'obsolescenza generata dai cambiamenti tecnologici e professionali. È importante che l'apprendimento sia costante e ampio, compreso lo sviluppo delle capacità personali, delle competenze digitali e della formazione tecnologica. Questi tre pilastri includono:

#### 1. Competenze personali e attitudine imprenditoriale (hard e soft skills):

- Visione.

- Creatività e innovazione.
- Pianificazione.
- Orientamento al risultato.
- Abilità comunicative.
- Lavoro di squadra.
- Risoluzione del conflitto.

## 2. Competenze digitali per l'occupazione:

- Uso efficace delle applicazioni di office automation e produttività.
- Gestione dell'informazione.
- Reti e social network.

## 3. Formazione sulle tecnologie abilitanti. Qui evidenziamo quelli necessari per la trasformazione digitale, vale a dire:

- Programmazione.
- Tecnologie abilitanti.
- Gestione del progetto.
- Business digitale e sviluppo del brand.

### **5.1.2. Piattaforme di apprendimento online**

*Edx (<https://www.edx.org/>)*

#### Abilitare la trasformazione

La tua esperienza di apprendimento edX si basa su scienze cognitive all'avanguardia. Con più di due dozzine di funzioni di apprendimento distinte per aiutarti a raggiungere i tuoi obiettivi, il nostro approccio segue tre principi chiave:

#### Esperienza

Apprendi nuove conoscenze e competenze in vari modi, da coinvolgenti lezioni video e grafici dinamici a visualizzazioni di dati ed elementi interattivi.

#### Pratica

Dimostrare le tue conoscenze è una parte fondamentale dell'apprendimento. I corsi e i programmi edX offrono uno spazio per esercitarsi con quiz, valutazioni a risposta aperta, ambienti virtuali e altro ancora.

#### Fare domanda a

L'apprendimento su edX trasforma il modo in cui pensi e ciò che puoi fare e si traduce direttamente nel mondo reale: applica immediatamente le tue nuove capacità nel contesto del tuo lavoro.

edX Courses ▾ Programs & Degrees ▾ Schools & Partners What do you want to learn? Q edX for Business Sign In Register

Save 20% on your entire purchase - use code SEPT20 - Offer valid until 9/26/21 \*Exclusions Apply X

# Start learning from the world's best institutions

Search our 3000+ courses Search

[Explore all courses](#)

475,278 people are learning on edX today

*Coursera (<https://www.coursera.org/>)*

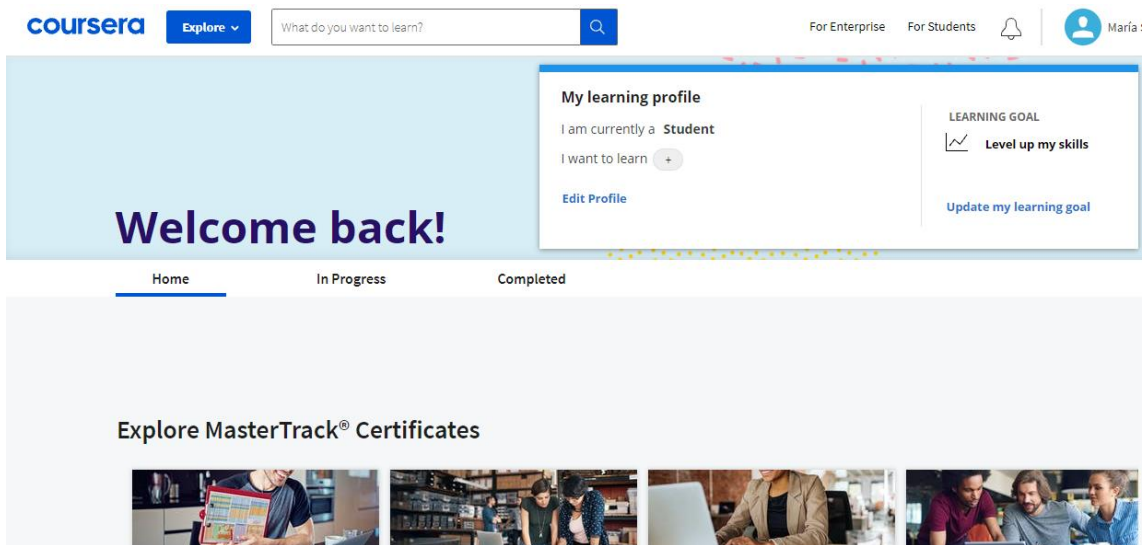
Coursera collabora con più di 200 università e aziende leader per offrire un apprendimento online flessibile, conveniente e rilevante per il lavoro a individui e organizzazioni in tutto il mondo. Offriamo una vasta gamma di opportunità di apprendimento, da progetti e corsi pratici a certificati e corsi di laurea professionali.

### La nostra storia

Coursera è stata fondata da Daphne Koller e Andrew Ng nel 2012 con l'obiettivo di fornire esperienze di apprendimento che trasformano la vita agli studenti di tutto il mondo. Oggi, Coursera è una piattaforma di apprendimento online globale che offre a chiunque, ovunque, l'accesso a corsi e diplomi online delle principali università e aziende. Coursera ha ricevuto la certificazione B Corp nel febbraio 2021, il che significa che abbiamo il dovere legale non solo nei confronti dei nostri azionisti, ma anche di avere un impatto positivo sulla società in senso più ampio, mentre continuiamo i nostri sforzi per ridurre le barriere all'istruzione di livello mondiale per tutti .

82 milioni di studenti, oltre 100 aziende Fortune 500 e più di 6.000 campus, aziende e governi si rivolgono a Coursera per accedere all'apprendimento di livello mondiale, sempre e ovunque.

“Sono stato in grado di fare domanda per uno stage grazie a una nuova abilità che ho sviluppato con un corso Coursera! Potrebbe essere un piccolo passo per alcune persone, ma prima non ero nemmeno in grado di candidarmi e ora ho aperto molte porte per il mio futuro professionale! - Isabella Venturim Teixeira



### 5.1.3. Media e intrattenimento

La pandemia ha dimostrato che occupare il tempo libero non è banale. Riempire il tempo, a priori, non sembrerebbe un'urgenza sociale, fino a quando non diventa chiaro come il suo utilizzo sia correlato a variabili come la presenza di depressione, tristezza, angoscia e altri sintomi di una vita cattiva nell'anziano.

Pertanto, è necessario assumere che il tempo libero sia una questione strategica, se parliamo di adulti più anziani. Si tratta di fornire agli anziani un tempo libero creativo e un tempo libero arricchente, favorendo l'invecchiamento attivo.

#### *Letture di notizie e articoli online*


Al giorno d'oggi è più facile avere accesso ai giornali di tutta Europa. Ad esempio puoi visitare il sito web <https://www.w3newspapers.com/europe/>



## giornali croati

**w3newsapers** **Croatian Newspapers Online**  
Find news sources List of Croatian newspapers for news and information on business, sports, politics, jobs, education, lifestyles, travel, and more


W3Newsapers > Europe > Croatia



**Croatian newspapers and news sites**

- [Jutarnji list \(The Morning Paper\)](#)  
Croatian daily newspaper based in Zagreb.
- [24sata \(24hours\)](#)  
Daily newspaper published in Zagreb, Croatia.
- [Sportske novosti](#)  
Croatian daily sports newspaper.
- [Index](#)
- [Večernji list](#)

## giornali italiani



Related → Italian magazines

**Italian newspapers and news websites**

- [la Repubblica](#)  
la Repubblica is one of the largest Italian newspapers.
- [Corriere della Sera](#)  
Leading Italian daily newspaper based in Milan.
- [La Stampa](#)  
Italian national daily newspaper based in Turin.
- [Leggo](#)  
One of the most widely read newspapers in Italy.
- [Metro](#)  
Italian free newspaper owned by Media Company Metro International.
- [Il Messaggero](#)  
Daily broadsheet format newspaper published in Rome, Italy.

**Business news**

- Il Sole 24 Ore
- ItaliaOggi


**Sports news**

- La Gazzetta dello Sport
- Corriere dello Sport
- Football Italia
- Yahoo Sport Italia
- DataSport

**News in English**

- Local
- Corriere della Sera(English)

## giornali polacchi



Related → Polish magazines • Ukrainian newspapers

**Polish newspapers and news sites**

- [Gazeta Wyborcza](#)  
Leading daily newspaper based in Warsaw, Poland.
- [Fakt](#)  
One of the most widely circulated Polish newspapers. The newspaper owned by the German publishing company Axel Springer AG.
- [Super Express](#)  
Polish-language tabloid was founded in 1991. The newspaper owned by MediaExpress Sp. z o.o. Warsaw.
- [Przegląd Sportowy](#)  
Sports newspaper published in Poland. Founded in 1921 Przegląd Sportowy is the oldest sports newspapers in Poland. The Przegląd Sportowy covering **basketball**, **golf**, **tennis**, **football (soccer)**, **volleyball**, and other sports.
- [Rzeczpospolita](#)  
Major daily Polish newspaper circulated nationwide. The Rzeczpospolita is a compact format newspaper.

**Business news**

- Wyborcza.biz - Biznes
- Puls Biznesu
- Biznes - Gazeta Prawna

**Sports news**

- Sport - Sport.onet.pl
- Przehladsportowy.pl
- Sport - WP.PL
- Sport.pl
- Sport - TVN24

## Top giornali in Spagna

Related → Spanish magazines

### Top newspapers in Spain

<ul style="list-style-type: none"> <li>Business news           <ul style="list-style-type: none"> <li>Expansión</li> <li>Cinco Dias</li> <li>El Economista</li> <li>La Gaceta</li> </ul> </li> <li>Sports news           <ul style="list-style-type: none"> <li>Marca</li> <li>AS</li> <li>Sport</li> <li>Mundo Deportivo</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El País (Madrid)</li> <li>ABC (Madrid)</li> <li>El Periódico de Catalunya</li> <li>El Correo (Bilbao)</li> <li>El Diario Vasco (San Sebastián)</li> <li>Diario de Navarra (Pamplona)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El Mundo (Madrid)</li> <li>La Vanguardia (Barcelona)</li> <li>La Razón (Madrid)</li> <li>La Voz de Galicia (Arteixo)</li> <li>La Nueva España (Oviedo)</li> <li>Heraldo de Aragón (Zaragoza)</li> </ul>
--	--	--

## Guardare la TV in streaming su Internet

Puoi guardare i canali TV online gratuiti dai paesi europei. E puoi trovare le tue notizie in diretta preferite , intrattenimento, musica, film, sport, documentari, programmi per bambini e altro ancora!

<https://www.squidtv.net/europa/>

streema.com/tv/region/Europe

**Streema** TV Search RADIO TV Sign in with Facebook Create an account Sign in

#### Region's Countries

Albania	Estonia	Liechtenstein	Republic of San Marino
Andorra	Faroe Islands, Denmark	Lithuania	Romania
Austria	Finland	Luxembourg	Serbia
Belarus	France	Macedonia	Slovakia
Belgium	Germany	Malta	Slovenia
Bosnia and Herzegovina	Greece	Moldova	Spain
Bulgaria	Hungary	Montenegro	Sweden
Croatia	Iceland	Netherlands	Switzerland
Cyprus	Ireland	Norway	Turkey
Czech Republic	Italy	Poland	Ukraine
Denmark	Kosovo	Portugal	United Kingdom
	Latvia		Vatican

Europe TV Stations on your iPhone, iPad, iPod Touch, Android, BlackBerry, and other app-enabled mobile phones. Get in touch via the Contact Us below if you're interested in these apps. Also, find the top new songs, playlists, and music on our website!

## 170 stazioni televisive dalla Turchia

States

Adapazari  
Aksaray  
Alanya  
Amasya  
Ankara  
Antalya  
Ardesen  
Balikesir  
Bodrum  
Bolu  
Burdur  
Bursa  
Duzce  
Edirne  
Elazig  
Erzurum  
Eskisehir Province  
Gaziantep  
Isparta  
Istanbul  
Izmir  
Kayseri

170 TV Stations from Turkey

Search TV Station

Busca por nombre, fecha y más  
Busca un nombre y déjanos hacer el resto. Descubre datos increíbles: ¡empieza ya!

Reklam MyHeritage

Abrir

Kanal D  
ENTERTAINMENT  
Istanbul, Turkey  
125 Views

TRT - TRT Müzik  
ENTERTAINMENT MUSIC  
Istanbul, Turkey  
120 Views

TV 8  
ENTERTAINMENT  
Istanbul, Turkey  
70 Views

www.tv8.com.tr

## *Ascolto di musica (ad es. web radio, musica in streaming)*

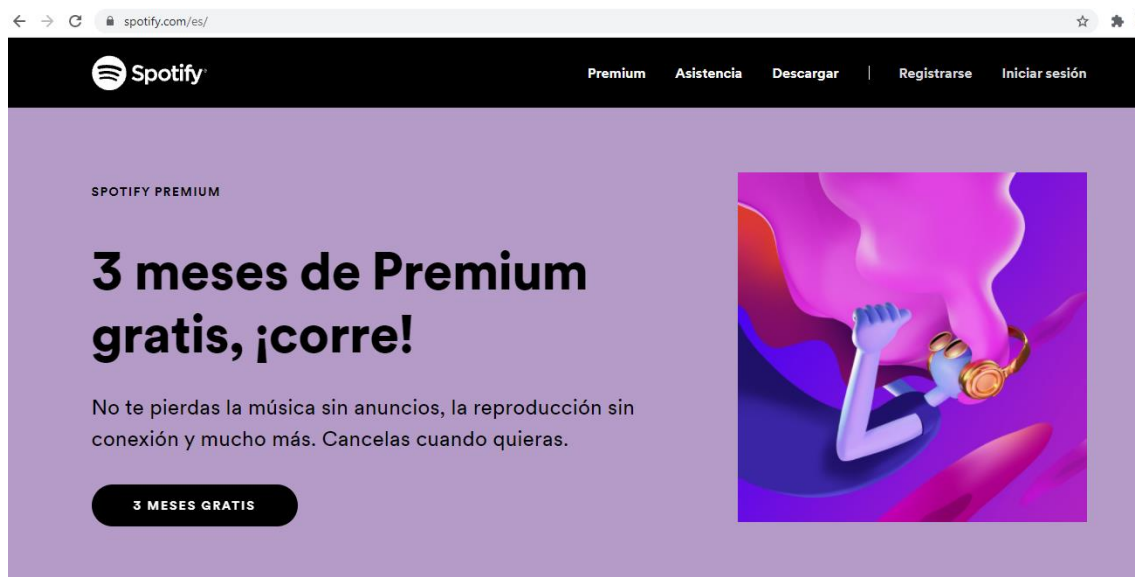
Chi siamo

Con Spotify è facile trovare la musica o il podcast perfetto per ogni momento, sul tuo computer, telefono, tablet e altro ancora.

Ci sono milioni di canzoni ed episodi. Quindi, che tu stia guidando, facendo esercizio fisico, festeggiando o facendo una pausa, avrai sempre la musica e i podcast che ti accompagnano di più. Scegli cosa vuoi ascoltare o lasciati sorprendere da Spotify!

Puoi anche esplorare le collezioni di amici, artisti e celebrità, o creare una stazione radio e sederti a tuo agio.

Colonna sonora della tua vita con Spotify! Iscriviti o **ascolta gratuitamente**.



The image shows a screenshot of the Spotify website in Spanish. The browser address bar shows 'spotify.com/es/'. The navigation bar includes 'Premium', 'Asistencia', 'Descargar', 'Registrarse', and 'Iniciar sesión'. The main content area features a purple background with the text 'SPOTIFY PREMIUM' and a large headline: '3 meses de Premium gratis, ¡corre!'. Below the headline, it says: 'No te pierdas la música sin anuncios, la reproducción sin conexión y mucho más. Cancelas cuando quieras.' At the bottom left, there is a black button with the text '3 MESES GRATIS'. On the right, there is a colorful illustration of a hand holding a gold coin.

### 5.1.4. Salute

Le comunicazioni e l'accesso alle informazioni sono state trasformate negli ultimi tempi in modo spettacolare da Internet, suscitando l'interesse di milioni di utenti in tutto il mondo.

L'impatto di Internet non ha lasciato indifferente alcun settore o campo professionale. Come in altri settori, anche nel campo della salute, sempre più legato alle nuove tecnologie, Internet è sempre più presente. Questo fatto è logico, dal momento che la salute è un campo che si distingue per l'uso delle informazioni (richiede informazioni molto aggiornate), essendo molto veloce la sua integrazione e utilizzo nella pratica. Non possiamo dimenticare la responsabilità informativa di questo settore. Internet è un potente strumento per diffondere e offrire informazioni aggiornate sia ai professionisti del settore che al grande pubblico. Ci sono numerosi siti web che esistono sulla salute su Internet.

Dato l'anticipo dell'effetto di Internet nel campo della salute, è necessario porsi alcune domande: quale qualità di informazioni esiste sulla rete?, È facile individuare informazioni di qualità di fronte a questa valanga di informazioni? , I dati che otteniamo attraverso Internet sono affidabili?

Le informazioni su Internet sono immense ed è molto disordinato, come abbiamo detto sopra. È difficile per un utente disporre di tutte le risorse di interesse e qualità su un determinato argomento. La ricerca di queste risorse è un processo che richiede molto tempo e fatica. Per facilitare l'accesso alle informazioni contenute in Internet sui temi della salute, vedremo, di seguito, un campione di risorse con informazioni sulla salute, che evidenziamo per la loro qualità nel caso specifico della Spagna.

#### Buscasalud

<http://www.buscasalud.com/>

spagnolo

Buscasalud è una risorsa per la navigazione e la ricerca in Internet di collegamenti relativi a problemi di salute. Punta a siti che trattano argomenti di interesse per gli utenti che cercano argomenti sulla salute. Ci offre tra l'altro: newsletter, link per i pazienti, link per i professionisti del settore sanitario, ecc.

#### Canal Salud

<http://salud.tiscali.es/>

spagnolo

Portale dedicato principalmente alla popolazione generale e in misura minore ai professionisti. Attualità, suggerimenti per la prevenzione, test, legislazione, ecc.

Vorremmo anche evidenziare il sito Web dell'Organizzazione mondiale della sanità.

<https://www.who.int/>

#### Chi siamo

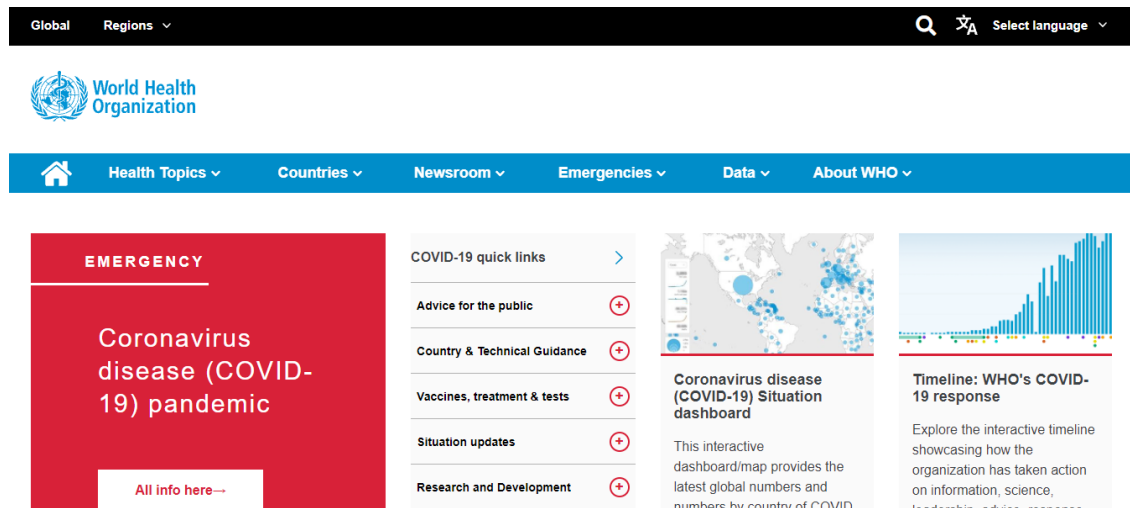
Fondata nel 1948, l'OMS è l'agenzia delle Nazioni Unite che collega nazioni, partner e persone per promuovere la salute, mantenere il mondo al sicuro e servire i vulnerabili, in modo che tutti, ovunque, possano raggiungere il più alto livello di salute.

#### Cosa facciamo

L'OMS guida gli sforzi globali per espandere la copertura sanitaria universale. Dirigiamo e coordiniamo la risposta mondiale alle emergenze sanitarie. E promuoviamo vite più sane, dalla



cura della gravidanza fino alla vecchiaia. I nostri obiettivi Triple Billion delineano un piano ambizioso affinché il mondo raggiunga una buona salute per tutti, utilizzando politiche e programmi basati sulla scienza.

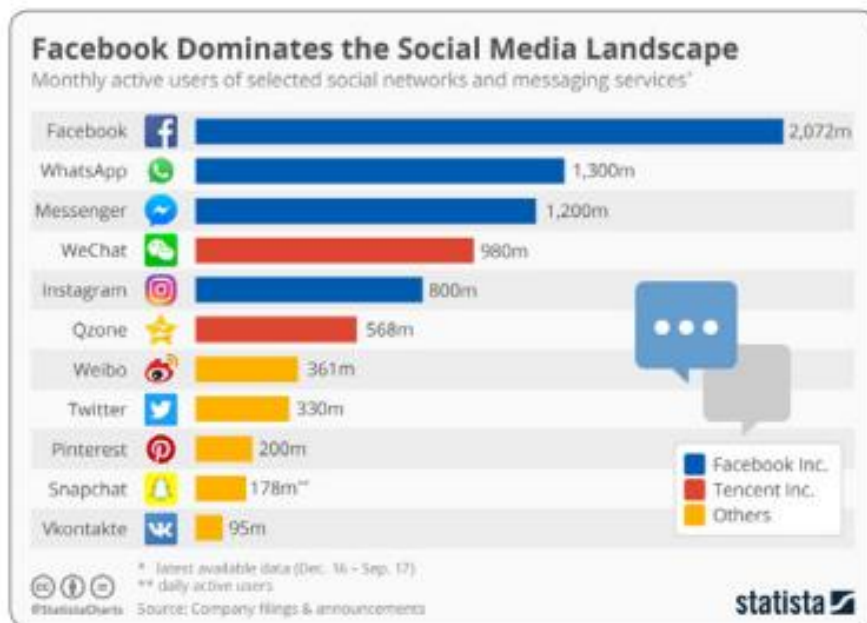


## 5.2. Uso dei social media

### 5.2.1. Introduzione ai social

Al giorno d'oggi, i social media svolgono un ruolo importante nelle attività di comunicazione quotidiana dell'intera società, poiché sono le forme di comunicazione online che chiunque può utilizzare ovunque e in qualsiasi momento. Le principali piattaforme di social media sono attualmente Facebook, Twitter, Instagram e Snapchat (vedi il grafico).

**Facebook:** Alcuni fatti su Facebook sono che questa piattaforma di social media è attualmente utilizzata da 270 milioni di persone solo in Europa, con un tempo medio di controllo dell'app nei loro dispositivi mobili di 8 volte al giorno. L'obiettivo principale di Facebook è connettere le persone con i loro amici, familiari, colleghi e così via, non importa dove si trovino, condividendo informazioni attraverso post,



Source: Statista.com

video e foto. Facebook è utilizzato principalmente da giovani adulti tra i 18 e i 29 anni.

**Twitter:** conta attualmente 25 milioni di utenti in Europa, che interagiscono in “tempo reale” inviando tweet di 280 caratteri ai propri follower. In questo modo, gli utenti di Twitter creano una conversazione tra i temi caldi del momento utilizzando hashtag e menzioni ad altri utenti nei propri tweet.

**Instagram :** questo social media si basa su un'applicazione mobile per la condivisione di foto che consente agli utenti di scattare foto, applicarvi filtri e condividerle come post o come video istantaneo. I giovani adulti (18-29 anni) sono anche il gruppo più numeroso che utilizza questa app.

**LinkedIn :** LinkedIn è un sito di networking professionale con l'obiettivo di aiutare le persone a stabilire connessioni commerciali, condividere le proprie esperienze e curriculum e trovare lavoro.

## 5.2.2. Elementi essenziali per l'uso personale

### 5.2.2.1. Nozioni di base di Facebook

È il social media più utilizzato con più di 1,4 miliardi di utenti attivi ogni giorno. L'orario di maggior utilizzo di Facebook è a metà settimana (dal martedì al giovedì) e solitamente durante le pause pranzo e il primo pomeriggio, mentre i fine settimana tendono ad avere impegni più deboli. Ciò significa che qualsiasi cosa pubblicata o condivisa nei frame time più utilizzati raggiungerà più persone rispetto agli altri tempi. Inoltre, tra 3 o 4 post a settimana è il numero di post incoraggiati a fare in questo tipo di social media.

I post incoraggiati da questi canali di social media sono brevi, ad esempio fanno una domanda veloce, condividono una citazione o alcune statistiche da un articolo, ecc. e di solito includono elementi visivi come GIF, immagini o video.

In realtà, al giorno d'oggi Facebook sta incoraggiando i suoi utenti a pubblicare più video e immagini dinamiche, quindi questo contenuto audiovisivo raggiungerà più utenti una volta pubblicato. Facebook darà maggiore visibilità ai video, alle registrazioni live o alle live chat caricate direttamente su questa piattaforma, questo significa che condividere un link da Youtube non sarà realmente efficace per raggiungere i tuoi follower.



Fonte: [successbusinessonline.org](http://successbusinessonline.org)

Facebook è un social media pensato per essere un forum di dibattito, discussione e incontro tra pari, ecco perché questa piattaforma incoraggia a generare conversazione. Sii attivo, aggiungi una domanda ai tuoi post e incoraggia commenti, dibattiti e discussioni.

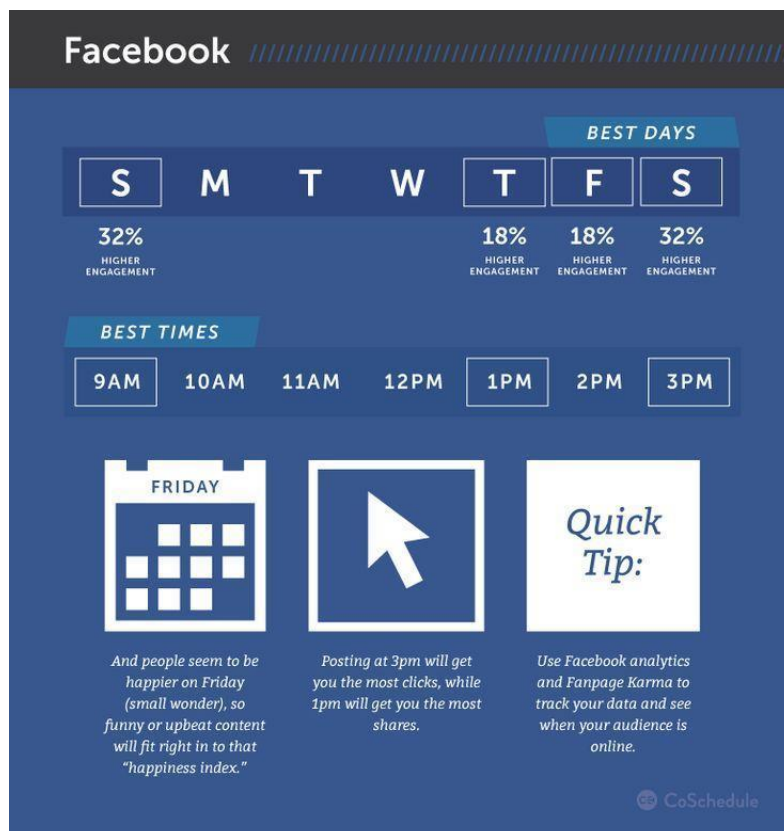
È anche molto importante tenere presente la qualità e il formato che dovrebbero seguire i contenuti caricati su questa piattaforma di social media. Di seguito sono riportate le dimensioni e i formati corretti:

Immagine di copertina: 820px x 312px

Immagine del profilo: 178px x 180px

Pubblica immagine: 450px x 235px

Per i video: Formato quadrato preferito (MOV. o MP4) 720 X 720



Fonte: CoSchedule

### 5.2.3. Elementi essenziali di Twitter

Gli utenti target di Twitter non sono così giovani come gli utenti trovati su Facebook o Instagram. Twitter è diventato più una piattaforma per fare rete e interagire con l'industria, i responsabili delle decisioni e i colleghi dello stesso settore. L'azione principale su Twitter non è come su Facebook, anche se gli utenti possono apprezzare il tuo post l'azione più votata a parte un commento è un retweet, il che significa condividere il contenuto pubblicato dall'utente includendo o meno un commento durante la condivisione del post.

Come in Facebook, è anche importante includere qualcosa di visivo nel post per interagire con gli altri utenti, come un'immagine, una GIF o un video.

Su Twitter invece non è male condividere lo stesso contenuto in più giorni, in orari diversi, per avere più visibilità, al contrario come su Facebook o altri social. Ad esempio, nel caso di un evento è comune vedere molti tweet diversi in giorni diversi pubblicati in altri per attirare il pubblico all'evento. L'obiettivo è farsi vedere dal maggior numero di persone possibile.

In relazione alla funzionalità di networking che anche Twitter incoraggia, gli utenti possono creare un elenco con le parti interessate e le persone a cui sono più interessati classificati per aree. Ad esempio istruzione, politica, mass media, ecc. In questo modo, l'utente può verificare le ultime informazioni su un argomento specifico semplicemente controllando l'elenco citato. Non dimenticare, hai la possibilità di rendere la tua lista pubblica o privata. In un elenco pubblico tutti possono vedere chi è coinvolto e tutti gli utenti che aggiungi riceveranno una notifica quando li aggiungi, in un elenco privato, lo sai solo tu.

Quando si pubblica su Twitter è importante cercare di evitare abbreviazioni che non sono comunemente conosciute e comprese nel settore. Usa un linguaggio facilmente comprensibile e grammaticalmente corretto. Evita i tecnicismi e formula frasi brevi e chiare per sottolineare il tuo punto di vista.

A differenza di Facebook, Twitter non permette di modificare i post una volta che sono stati pubblicati, ecco perché la scrittura deve essere fatta con attenzione e richiede un tempo di controllo prima di pubblicarli.

Un altro strumento davvero importante e molto utilizzato in Twitter sono gli hashtag. È essenziale utilizzarli durante la pubblicazione. Una raccomandazione sarebbe quella di controllare gli hashtag di tendenza su Twitter e includerli in un tweet relativo all'argomento. In questo modo gli utenti raggiungeranno potenzialmente nuovi segmenti di pubblico e potenziali follower, ottenendo al tempo stesso maggiore visibilità.

Come accennato in precedenza con Facebook, ecco la giusta risoluzione per i contenuti visivi su Twitter, che è leggermente diversa:

Immagine di copertina: 820px x 312px

Immagine del profilo: 180px x 180px

Pubblica immagine: 1.200px x 630px

Per i video: Formato quadrato preferito (MOV. o MP4) 720 X 720

#### **5.2.4. Nozioni di base su Instagram**

Instagram è un social utilizzato principalmente dai giovani, in cui il tono e il linguaggio utilizzati sono del tutto più informali. Viene utilizzato principalmente per condividere interessi attraverso video e foto attraenti e creare una comunità attorno a questi argomenti. Instagram include anche storie, attraverso le quali i follower possono ottenere maggiori informazioni su un "dietro le quinte" - vista di ciò che è stato pubblicato.

I video di Instagram sono molto popolari, perché sono brevi e di piccole dimensioni, è molto più probabile che le persone li guardino. I video di Instagram non riproducono automaticamente l'audio. Iniziano come disattivati e gli utenti possono scegliere di attivare l'audio. Richiede agli utenti di creare video che abbiano senso anche se non c'è audio. I primi due secondi del video sono fondamentali per evocare un qualche tipo di curiosità per motivare le persone a voler continuare a guardare. Il movimento è un ottimo modo per catturare il pubblico, utilizzando gopro o una funzione 360 che aiuta a creare la sensazione dell'utente che prende parte al film.

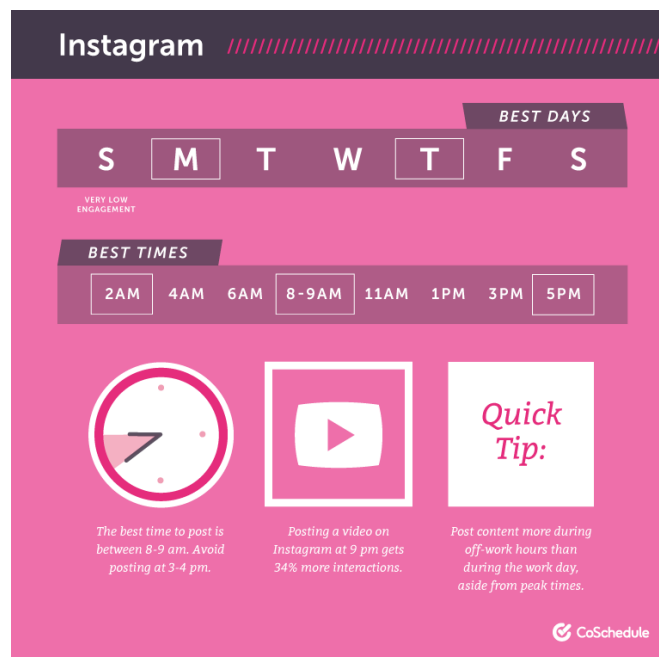
Su Instagram è ancora più importante che in altri social media utilizzare la giusta risoluzione, poiché tutto ciò che riguarda principalmente il contenuto visivo. Le seguenti sono le giuste risoluzioni per il contenuto:

Immagine del profilo: 110px x 110px

Storie di Instagram: 1080px x 1920px

Pubblica immagine: 1080px x 1080px

Per i video: Formato quadrato preferito (MOV. o MP4) 720 X 720



Fonte: CoSchedule

## 5.2.5. Uso professionale

### Come sfruttare al meglio LinkedIn

LinkedIn si basa anche sulla connessione di persone, la pubblicazione di aggiornamenti, la condivisione e il gradimento di contenuti e la messaggistica istantanea di altri utenti, ma a differenza di altre piattaforme LinkedIn concentra queste azioni nel campo professionale di ciascun utente.

Ad esempio, il profilo utente diventa un curriculum, con esperienze lavorative, risultati, raccomandazioni e segnalazioni di colleghi di lavoro o superiori. Include anche una bacheca in cui è possibile cercare e presentare domande di lavoro.

LinkedIn include una Home in cui l'utente può navigare tra i post e le notizie dei suoi follower, inclusa la possibilità di mettere mi piace, condividerli e commentarli. La mia rete è dove viene mostrata la rete esistente di connessioni dell'utente. Consente inoltre all'utente di invitare altri utenti a unirsi alla propria rete.

Su Jobs gli utenti possono cercare e presentare domanda di lavoro, ottenere informazioni sulle aziende e molto altro. La messaggistica porta a una piattaforma di messaggistica istantanea. Infine, Me è dove è possibile trovare il profilo dell'utente. Questo dovrebbe essere aggiornato quanto il curriculum dell'utente, poiché i professionisti e i reclutatori potrebbero vedere il profilo.

Oltre a questi numerosi servizi, LinkedIn offre anche una versione di abbonamento Premium che include funzionalità aggiuntive, come corsi di sviluppo professionale online, approfondimenti su chi sta visualizzando il tuo profilo e la possibilità di inviare messaggi istantanei a chiunque su LinkedIn, anche se non sono in la tua rete.

### 5.3. Esercizi

#### 1. Uso di Internet

- a) Aumenta con l'età
- b) Diminuisce con l'età
- c) Non influenzato dall'età
- d) Nessuna delle precedenti è corretta

#### 2. Cosa offre Internet agli adulti?

- a) Permette loro di comunicare con gli altri
- b) Occupa molto del loro tempo e non porta loro nulla
- c) Rende difficile l'accesso alle informazioni
- d) È utile solo per leggere il giornale

#### 3. Gli svantaggi di Internet per gli adulti includono:

- a) Non ci sono svantaggi, poiché c'è molto sostegno pubblico.
- b) Problemi di dipendenza.
- c) Nessuna delle precedenti è corretta
- d) Il costo dei computer rimane insostenibile

#### 4. I pilastri per lo sviluppo professionale degli adulti sono:

- a) Competenze personali e attitudine imprenditoriale e competenze digitali per l'occupazione
  - b) Competenze personali e attitudine imprenditoriale, competenze digitali per l'occupazione e la formazione nelle tecnologie abilitanti.
  - c) Formazione sulle tecnologie abilitanti
  - d) Capacità personali e attitudine imprenditoriale
5. Qual è il social media specifico per i professionisti?
- a) Facebook
  - b) Instagram
  - c) LinkedIn
  - d) Cinguettio
6. Quanti caratteri al massimo hanno i post su Twitter?
- a) 140
  - b) 280
  - c) 100
  - d) 200
7. Quali social media utilizzerai se sei particolarmente interessato al networking?
- a) LinkedIn
  - b) Instagram
  - c) Facebook
  - d) Cinguettio
8. Come si chiamano i video istantanei che puoi condividere su Instagram per condividere la sensazione del backstage con i tuoi follower?
- a) Immediato
  - b) Video
  - c) Storie
  - d) Diretto
9. In quali social media il profilo parziale diventa un curriculum?
- a) LinkedIn
  - b) Facebook
  - c) Cinguettio
  - d) Instagram



## 5.4. Valutazione

1. *Di recente ti sei imbattuto in fatti e cifre interessanti relativi all'uso di Internet tra gli adulti nel tuo paese? Prova a spiegare le ragioni del livello di utilizzo di Internet tra gli adulti nel tuo paese. Condivideteli con il gruppo*
2. *Conosci altri usi interessanti di Internet per adulti? Condivideteli con il gruppo.*
3. *Discuti i principali supporti di stampa con accesso a Internet nel tuo paese.*
4. *Ricerca le diverse fonti di informazioni sulla salute nel tuo paese. Condividi queste informazioni con il tuo gruppo di lavoro.*
5. *Ultimamente hai trovato fatti o statistiche interessanti relativi al tuo pubblico? Condivideteli con il gruppo*
6. *Conosci altri social media che potrebbero essere utili al giorno d'oggi per gli studenti adulti digitali? Condivideteli con il gruppo*

### Domande al testo-Materiali didattici

1. Ritieni che l'uso di Internet da parte degli adulti nel tuo ambiente sia superiore alla media del tuo paese?
2. Ci sono differenze nell'uso di Internet tra giovani e adulti nel tuo ambiente?
3. Quali ritieni siano i principali problemi tra gli adulti che accedono a Internet?
4. Hai utilizzato una piattaforma di apprendimento online?
5. Cosa apprezzi di più nel leggere notizie e articoli online?
6. Potresti indicare i passaggi per ascoltare la radio attraverso il telefono?
7. Indica i social network che conosci.
8. Quali sono i principali social network che utilizzi? Indica i vantaggi e gli svantaggi del social network che usi di più

## RIFERIMENTI

- Barry, C. (1997). Futuro del cyberterrorismo: il mondo fisico e quello virtuale convergono. *Criminalità e giustizia internazionale* , 13 (2), 15-18.
- Citron, DK e Franchi, MA (2014). Criminalizzazione del revenge porn. *Wake Forest L. Rev.* , 49 , pp. 345-391.
- Denning, DE (2000). Cyberterrorismo: testimonianza davanti al gruppo di supervisione speciale del comitato del terrorismo sui servizi armati della Camera dei rappresentanti degli Stati Uniti. *Focus sul terrorismo* , 9 , 71-76.
- Dibbell , J. (1994). Uno stupro nel cyberspazio o come un clown malvagio, uno spirito imbroglione haitiano, due maghi e un cast di decine di persone hanno trasformato un database in una società. *Anna. Sopravvivere . Sono. L.* , pag. 471.
- Ufficio federale di indagine (1987). FBI e terrorismo. Bollettino delle forze dell'ordine dell'FBI, 56 ( 11 ). Disponibile su: <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/fbi-and-terrorism>
- <https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/>
- <https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/>
- <https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology-improves-the-industry/>
- <https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html>
- <https://www.advergize.com/edu/18-risks-and-disadvantages-of-technology/>
- <https://www.advergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/>
- <https://www.information-age.com/modern-technology-advantages-disadvantages-123465637/>
- <https://www.safetydetectives.com/blog/the-most-hacked-passwords-in-the-world/>
- <https://www.sangoma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivity/>
- <https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-is-on-the-rise>
- <https://www.stlouisfed.org/~media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf>
- Salawu , S., He, Y. e Lumsden, J. (2017). Approcci al rilevamento automatico del cyberbullismo: un sondaggio. *Transazioni IEEE su Affective Computing* . Disponibile a:
- [https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches\\_to\\_Automated\\_Detection\\_of\\_Cyberbullying.pdf](https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches_to_Automated_Detection_of_Cyberbullying.pdf)
- Smith, PK, Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett , N. (2008). Cyberbullismo: la sua natura e il suo impatto sugli alunni delle scuole secondarie. *Rivista di psicologia infantile e psichiatria* , 49 (4), pp. 376-385.
- Tokunaga, RS (2010). Seguendoti a casa da scuola: una revisione critica e una sintesi della ricerca sulla vittimizzazione del cyberbullismo. *I computer nel comportamento umano* , 26 , pp. 277–287.

## MODULO 6

### SOCIAL MEDIA E INCLUSIONE SOCIALE

Ali KESKİN

Dilek GÖL

Yenişehir Halk Eğitimi Merkezi



#### obiettivi formativi

Benefici sociali dell'inclusione digitale per gli individui e la società in generale, evidenziando le lezioni apprese e sfidando alcuni dei presupposti di base che hanno informato le decisioni politiche fino ad oggi. Inoltre, valutiamo anche la crescita dei social media. Infine, viene prestata attenzione alla sfida di come la ricerca possa contribuire alla partecipazione di tutti nella società dell'informazione.

Al termine dell'Unità Formativa, i tirocinanti saranno in grado di:

- Creare e gestire un social media presenza
  - Comprensione dei potenziali benefici sociali dell'inclusione digitale
  - come e perché creare contenuti per i social media
  - Comprensione dei potenziali vantaggi economici dell'inclusione digitale
  - Comprensione Quali tipi di accesso formale/teorico a quali tecnologie hanno le persone a casa, al lavoro e nelle comunità?
- TRASFORMAZIONE DIGITALE



#### Concetti di base (parole chiave)

- Social media e democrazia performante.
- Digitale apprendimento
- Sociale media
- Integrazione sociale
- Sociale piattaforma

- Trasformazione digitale
- Gestione dei media
- La democrazia digitale e le sue sfide
- Sociale reti



## Obiettivo principale:

benefici sociali dell'inclusione digitale per gli individui e la società in generale, evidenziando

lezioni apprese e sfidando alcuni dei presupposti sottostanti che hanno informato le decisioni politiche fino ad oggi.

## Descrizione generale:

La crescente dipendenza dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) nella vita di tutti i giorni, sia nella nostra vita professionale che privata, ci costringe a riflettere su come possiamo gestire l'era digitale. Per questo motivo, i responsabili politici sono attivamente coinvolti nell'esplorazione delle condizioni su come sfruttare al meglio le nuove opportunità offerte dalle TIC. Dopo la rapida crescita del World Wide Web, a partire dalla metà degli anni '90, la trasformazione verso una società dell'informazione e un'economia della conoscenza è diventata un tema caldo nell'agenda politica

L'inclusione sociale si basa su nozioni di appartenenza, accettazione e riconoscimento e comporta la realizzazione di una partecipazione piena ed equa alle istituzioni economiche, sociali, culturali e politiche. Si tratta di riconoscere e valorizzare la diversità; si tratta di generare sentimenti di appartenenza aumentando l'uguaglianza sociale e la partecipazione di popolazioni diverse e svantaggiate. Le questioni della diversità e dell'inclusione sociale hanno un impatto sul modo in cui i programmi e i servizi vengono forniti per soddisfare un'ampia gamma di esigenze dei clienti. Di conseguenza, i concetti di diversità e inclusione sociale sono diventati fondamentali per la valutazione dei programmi per le organizzazioni governative e comunitarie. Secondo Steyn, i concetti di esclusione e inclusione sociale hanno significati diversi per studiosi diversi. Sostiene che diversi background teorici e ideali portano a diverse percezioni dei concetti di inclusione ed esclusione sociale. Questo a sua volta porta ad approcci diversi su come gestire i problemi sociali e su come le TIC vengono impiegate per migliorare l'inclusione sociale. I diversi punti di vista hanno però una cosa in comune, affrontare le carenze dei vulnerabili; con l'obiettivo di aumentare le loro capacità e opportunità per loro di partecipare alla società in cui si trovano, e l'obiettivo finale è quello di costruire una società inclusiva.

Sono state individuate relazioni positive tra inclusione digitale e inclusione sociale (ad esempio, diventare più attivi all'interno della società). L'inclusione digitale si riferisce a migliori capacità di comunicazione offline,

cittadinanza più attiva (seguendo le notizie) e aumento del capitale sociale (sia bridging che bonding) attraverso il social software (ad es. Facebook o Netlog ). È importante notare che l'uso di Internet da solo e la frequenza di utilizzo non sono sufficienti per spiegare i risultati positivi. L'uso del software sociale sembra essere fondamentale per raggiungere gli obiettivi di inclusione sociale e creare fiducia.

#### *Tema 1: Trasformazione digitale dei servizi sociali e dell'istruzione.*

Una rivoluzione digitale sta trasformando il mondo così come lo conosciamo a una velocità senza precedenti. Le tecnologie digitali hanno cambiato il modo in cui operano le imprese, il modo in cui le persone si connettono e scambiano informazioni e il modo in cui interagiscono con il settore pubblico e privato. Sia le imprese che i cittadini europei hanno bisogno di un quadro politico adeguato e di competenze e infrastrutture adeguate per cogliere l'enorme valore creato dall'economia digitale e garantire il successo della trasformazione digitale. L'Unione europea svolge un ruolo attivo nel plasmare l'economia digitale, con iniziative politiche trasversali che vanno dall'aumento degli investimenti alla riforma delle leggi dell'UE, ad azioni non legislative per migliorare il coordinamento degli Stati membri e lo scambio di migliori pratiche.

#### *Tema 2: definizione delle tecnologie digitali attualmente in uso nei servizi sociali e nell'istruzione.*

Le tecnologie digitali sono strumenti, sistemi, dispositivi e risorse elettronici che generano, archiviano o elaborano dati. Esempi ben noti includono social media, giochi online, contenuti multimediali e telefoni cellulari.

L'apprendimento digitale è qualsiasi tipo di apprendimento che utilizza la tecnologia. Può accadere in tutte le aree di apprendimento del curriculum.

#### *Argomento 3: Comprendere alcune delle prove riguardanti gli impatti delle tecnologie digitali per i fornitori di servizi e gli utenti dei servizi.*

Essere un cittadino digitale nel mondo di oggi ha molti vantaggi. Ma, prima di spiegare i vantaggi, dovremmo sapere cos'è la cittadinanza digitale. Ebbene, prima la cittadinanza, che è formalmente definita come "la qualità della risposta di un individuo all'appartenenza a una comunità". Ciò rende la cittadinanza molto più complessa di una semplice questione legale, ma piuttosto una che consiste nella conoscenza di sé, nell'interazione e nella conoscenza intima di un luogo, della sua gente e della sua storia culturale. Quindi la cittadinanza digitale è quasi la stessa cosa : " la qualità di una risposta all'appartenenza a una comunità digitale" sarebbe un buon primo tentativo di definizione. La revisione di ciò

potrebbe articolare più chiaramente le differenze tra comunità fisiche e digitali, quindi una definizione decente di cittadinanza digitale potrebbe quindi essere "Partecipazione automonitorata che riflette l'interdipendenza consapevole con tutti i membri della comunità (visibili e meno visibili)"

Titolo del modulo		SOCIAL MEDIA E INCLUSIONE SOCIALE
Profilo educativo		Studenti adulti
Lingua di istruzione		Inglese
Gruppo target		Adulti interessati a migliorare la propria conoscenza dei media digitali Adulti più anziani e adulti poco qualificati per utilizzare il digitale tecnologia. Altri gruppi target coinvolti in questo progetto sono gli anziani, gli adulti poco qualificati
Periodo		Dieci settimane (3 ore settimanali)
Ore		20 ore di apprendimento frontale.  20 ore di didattica a distanza.  20 ore di lavoro collaborativo online
Responsabile		Organizzazioni per lo sviluppo professionale e personale degli adulti.
Effetti di apprendimento direzionale simboli		- Risultati di apprendimento
<b>CONOSCENZA</b>		
Sviluppare	K1	dell'inclusione sociale e dei suoi principi.
Integrare	K2	Integrare nuove conoscenze con le loro competenze
Sicurezza	K3	Come possono i social media essere inclusivi
Protezione	K4	Cosa si dovrebbe fare per prevenire la discriminazione sui social media
Risoluzione dei problemi	K5	Risolvere le difficoltà riscontrate durante l'utilizzo dei social media
<b>COMPETENZE</b>		
Interagire	S1	Gestione delle impostazioni sulla privacy sui propri profili di social network.
Condividere	S2	Condividere contenuti sui social network
Ingaggiare	S3	Coinvolgi le persone in discussioni e feedback
Collaborare	S4	Gestire le attività di apprendimento collaborativo
Maneggio	S5	Gestisci i canali social
<b>COMPETENZE</b>		
Inclusivo	C1	Mentalità aperta e rispettosa con gli altri utenti dei social media
Informato	C2	Avere la capacità di comprendere i pericoli su Internet.

Impegno	C3	Utilizzo dei social media e dei canali digitali per l'impegno civico
Equilibrato	C4	Usa correttamente i social media
Mettere in guardia	C5	Consapevole dell'uso improprio dei social media e delle sue conseguenze.

Contenuto del modulo	<p>introduzione</p> <p>Trasformazione digitale dei servizi sociali e dell'istruzione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cosa sono i social?</li> <li>• Cos'è l'inclusione sociale?</li> <li>• Esclusione sociale</li> <li>• Cosa fa UE per l'inclusione?</li> </ul> <p>Definire le tecnologie digitali attualmente in uso nei servizi sociali e nell'istruzione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vantaggi dell'inclusione digitale</li> <li>• Cos'è l'inclusione digitale e quali sono le principali barriere digitali</li> <li>• Obiettivi di inclusione digitale</li> </ul> <p>Comprendere alcune delle prove relative agli impatti delle tecnologie digitali per i fornitori di servizi e gli utenti dei servizi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I cinque profili digitali più richiesti</li> <li>• Altre professioni digitali del futuro</li> <li>• Come evitare di essere vittima di questo attacco informatico ?</li> </ul> <p>Le regole essenziali per ottenere il massimo dai social network</p> <p>Esercizi: 7 pilastri dell'inclusione</p> <p>Valutazione</p>
Prerequisiti e requisiti aggiuntivi	<i>Conoscenza di base di Internet.</i>
Letteratura obbligatoria	<i>Documenti preparati nel progetto ACML</i>
Letteratura aggiuntiva	<p>Chakraborty, S. (2018). Manuale dei social media per l'inclusione digitale e sociale</p> <p>Barzilai- Nahon , K. (2006). Lacune e bit: concettualizzazione delle misure per il divario digitale. La società dell'informazione: una rivista internazionale 22(5), 267-278.</p> <p>Boyd, dm &amp; Ellison, NB (2008). Siti di social network: definizione, storia e borsa di studio. Giornale della comunicazione mediata dal computer 13(1), 210-230.</p> <p>Bruns, A. (2008). Blog, Wikipedia, Second Life e oltre: dalla produzione alla produzione . New York: Peter Lang.</p> <p>Cammaerts , B., Van Audenhove , L., Nulens , G., &amp; Pauwels, C. (2003). Oltre il divario digitale: ridurre</p>



	<p>l'esclusione, favorire l'inclusione. Bruxelles: VUB University Press. Castells, M. (1996). L'ascesa della società in rete. Oxford: Blackwell.</p> <p>Castells, M. (2007). Comunicazione, potere e contropotere nella società in rete. <i>Giornale internazionale di comunicazione</i> 1(1), 238-266.</p> <p>Forge, S., Blackman, C., Bohlin, E. &amp; Cave, M. (2009). Una società della conoscenza verde: un'agenda politica delle TIC fino al 2015 per la futura società della conoscenza in Europa: uno studio per il ministero delle Imprese, dell'energia e delle comunicazioni, uffici governativi della Svezia. Estratto il 12 dicembre 2010 da</p> <p>Freeman, C. e Perez, C. (1988). Paradigma tecnico-economico. In G. Dosi (a cura di), <i>Cambiamento tecnico e teoria economica</i>. Londra: Pinter Editori</p> <p><a href="https://inclusivesportdesign.com/tutorials/how-our-habits-influence-inclusion-in-sport/">https://inclusivesportdesign.com/tutorials/how-our-habits-influence-inclusion-in-sport/</a></p> <p><a href="https://inclusivesportdesign.com/planning-for-inclusion/7-pillars-of-inclusion-using-commonalities-as-the-start-point-for-inclusive-sport/">https://inclusivesportdesign.com/planning-for-inclusion/7-pillars-of-inclusion-using-commonalities-as-the-start-point-for-inclusive-sport/</a></p>
Moduli/attività/metodi didattici previsti	<p><i>Guardare i video educativi su un determinato sottoargomento alla fine di ogni sottoargomento.</i></p> <p><i>Il docente presenterà i concetti chiave, che saranno discussi successivamente in classe.</i></p>
Metodi di valutazione dell'apprendimento risultati	<p><i>Verifica delle risposte alle domande date e verifica degli acquisiti conoscenza attraverso i compiti dati alla fine di ogni sottoargomento.</i></p> <p><i>Questionari a risposta multipla e partecipazione in classe.</i></p>

## 6. SOCIAL MEDIA E INCLUSIONE SOCIALE

Benefici sociali dell'inclusione digitale per gli individui e la società in generale, evidenziando le lezioni apprese e sfidando alcuni dei presupposti di base che hanno informato le decisioni politiche fino ad oggi. Inoltre, valutiamo anche la crescita dei social media. Infine, viene prestata attenzione alla sfida di come la ricerca possa contribuire alla partecipazione di tutti nella società dell'informazione.

La crescente dipendenza dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) nella vita quotidiana, sia nella nostra vita professionale che privata, ci costringe a riflettere su come possiamo gestire il digitale era.

Nonostante IL pretese di tecnologia determinismo in \_ informazione società dibattito , una serie di sviluppi recenti anni sembrare A Avere creato IL possibilità A prenotare un altro centrale luogo dell'utente – come cittadino e / o come consumatore – all'interno IL digitale epoca . Noi fare riferimento A emergente tecnologie E applicazioni comunemente denominato " sociale" . media ' o 'Web 2.0'.

IL impatto sociale \_ media può essere inteso come un primo segno di reingegnerizzazione di società , in quanto segna un punto fondamentale spostare da tecnologia guidato innovazione nei confronti dell'utente e società guidato innovazione

## PRE TEST

1) **Qual è il più usato piattaforma sociale ?**

UN. Snapchat b. Pinterest c. Facebook D. Youtube

2) **Cosa fai \_ pensare non è un tipo di social multimediale ?**

UN. Sociale reti (Facebook, LinkedIn)      b. Segnalibro Siti (Pinterest , Flipboard )  
C. Condivisione di contenuti multimediali (YouTube, Vimeo )      d. Servizi di posta elettronica (posta, Hotmail)

3) **Un sociale sito di networking è un social sito multimediale che consente Voi A Collegare con persone Chi Avere simile interessi E sfondi . Quale dei \_ seguire è un social network?**

UN. Facebook      b.Linkedin      c. Video      d. Instagram

4) **Cosa è sociale media Veramente usato per ?**

- a. Sociale media è in genere usato per sociale interazione
- b. Ufficiale procedimenti
- c. condividere , creare E diffondere conoscenza .
- d. Accesso a notizia E informazione

5) **L'apprendimento digitale è " apprendimento facilitato di tecnologia Quello dà studenti qualche elemento di controllo nel tempo, luogo , percorso e / o ritmo . " Può succedere attraverso Tutto curriculum apprendimento aree . Quale dei \_ seguente opzioni fai \_ pensare è un digitale piattaforma di apprendimento ?**

- a. Google
- b. Udemy
- c. Accademia Khan
- d. CORSERA

**6) Digitalizzazione Volere creare migliaia di posti di lavoro associati con decine di nuovi profili . Cosa fai \_ pensare sarà il \_ professione del \_ futuro ?**

Capo Digitale Ufficiale		Web designer	
Specialista SEO/SEM		Responsabile CRM	
Responsabile del traffico		Progettista UX/UI	
Copywriter		Responsabile dei social media	
Digitale Responsabile dell'account		Hacker della crescita	

**6.1. TRASFORMAZIONE DIGITALE DEI SERVIZI SOCIALI E DELL'ISTRUZIONE.**

Una rivoluzione digitale sta trasformando il mondo così come lo conosciamo a una velocità senza precedenti. Le tecnologie digitali hanno cambiato il modo in cui operano le imprese, il modo in cui le persone si connettono e scambiano informazioni e il modo in cui interagiscono con i settori pubblico e privato. Sia le imprese che i cittadini europei hanno bisogno di un quadro politico adeguato e di competenze e infrastrutture adeguate per cogliere l'enorme valore creato dall'economia digitale e garantire il successo della trasformazione digitale. L'Unione europea svolge un ruolo attivo nel plasmare l'economia digitale, con iniziative politiche trasversali che vanno dall'aumento degli investimenti alla riforma delle leggi dell'UE, ad azioni non legislative per migliorare il coordinamento degli Stati membri e lo scambio di migliori

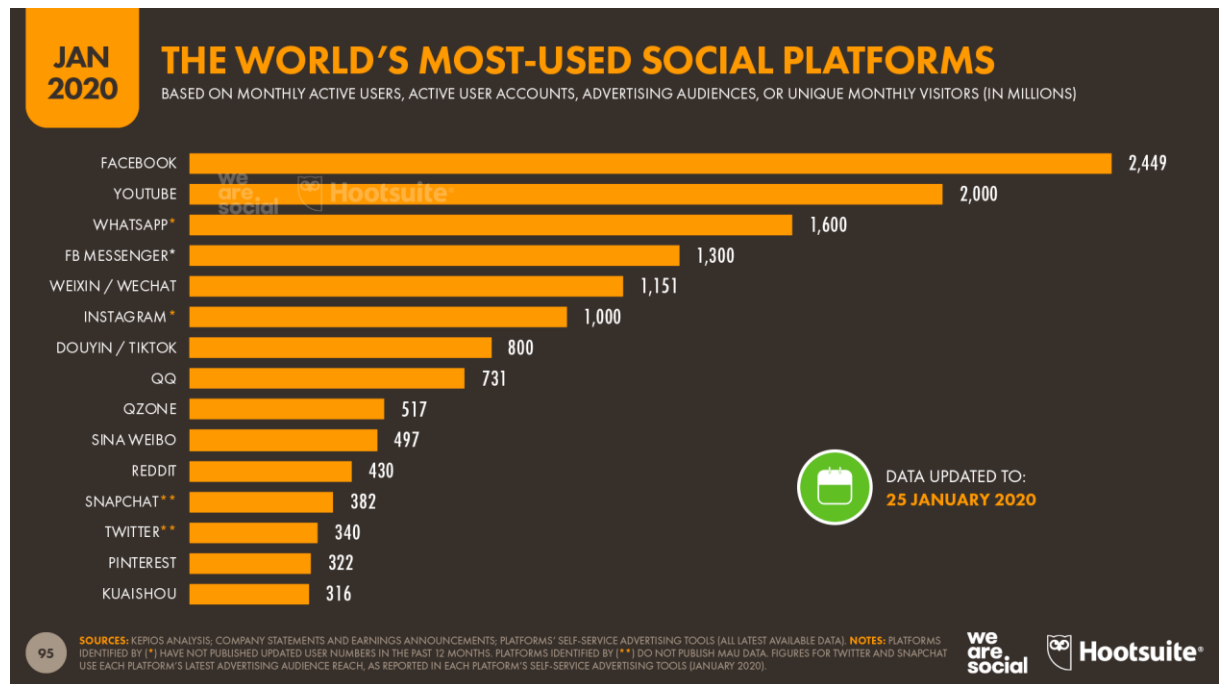
pratiche. La legislatura 2014-2019 ha visto una serie di iniziative nei settori della digitalizzazione dell'industria e dei servizi pubblici, degli investimenti in infrastrutture e servizi digitali, dei programmi di ricerca, della sicurezza informatica, del commercio elettronico, del diritto d'autore e della legislazione sulla protezione dei dati. Vi è una crescente consapevolezza tra i cittadini dell'UE che le tecnologie digitali svolgono un ruolo importante nella loro vita quotidiana. In un sondaggio del 2017, due terzi degli europei hanno affermato che queste tecnologie hanno un impatto positivo sulla società, sull'economia e sulla propria vita. Tuttavia, portano anche nuove sfide. La maggioranza degli intervistati ritiene che l' UE, le autorità degli Stati membri e le imprese debbano agire per affrontare l'impatto di queste tecnologie.

### **6.1.1. CHE COSA SONO I SOCIAL MEDIA?**

- I social media sono applicazioni Web 2.0 interattive basate su Internet.
- I contenuti generati dagli utenti, come post di testo o commenti, foto o video digitali e dati generati attraverso tutte le interazioni online, sono la linfa vitale dei social media.
- Gli utenti creano profili specifici del servizio per il sito Web o l'app progettati e gestiti dall'organizzazione dei social media.
- I social media aiutano lo sviluppo dei social network online collegando il profilo di un utente con quelli di altri individui o gruppi.

Alcuni dei siti Web di social media più popolari, con oltre 100 milioni di utenti registrati, includono Facebook (e il relativo Facebook Messenger), TikTok, WeChat, Instagram, QZone , Weibo, Twitter, Tumblr, Baidu Tieba e LinkedIn.

A seconda dell'interpretazione, altre piattaforme popolari a volte indicate come servizi di social media includono: YouTube, QQ, Quora, Telegram, WhatsApp, LINE, Snapchat, Pinterest, Viber, Reddit, Discord, VK, Microsoft Teams e altro.



### 6.1.2. CHE COS'È L'INCLUSIONE SOCIALE?

Prima spiegando questo, noi Dovrebbe Imparare ciò che è **sociale esclusione**. Sebbene non esista una definizione o un punto di riferimento universalmente accettato per il sociale l'esclusione, la mancanza di partecipazione alla società è al centro di quasi tutte le definizioni proposte da studiosi, enti governativi, organizzazioni non governative e altri. Nel complesso, l'esclusione sociale descrive uno stato in cui gli individui non sono in grado di partecipare pienamente alla vita economica, sociale, politica e vita culturale, così come il processo che conduce e sostiene tale stato.

### 6.1.3. ESCLUSIONE SOCIALE

“L'esclusione consiste in processi dinamici e multidimensionali guidati da un potere ineguale relazioni che interagiscono attraverso quattro principali dimensioni — economico, politico, sociale e culturale ea diversi livelli, inclusi individuo, famiglia, gruppo, comunità, paese e livelli globali. Ne risulta un continuum di inclusione/esclusione caratterizzato da disuguale accesso a risorse, capacità e diritti che porta a disuguaglianze sanitarie”, (Popay e altri, 2008, p. 2).

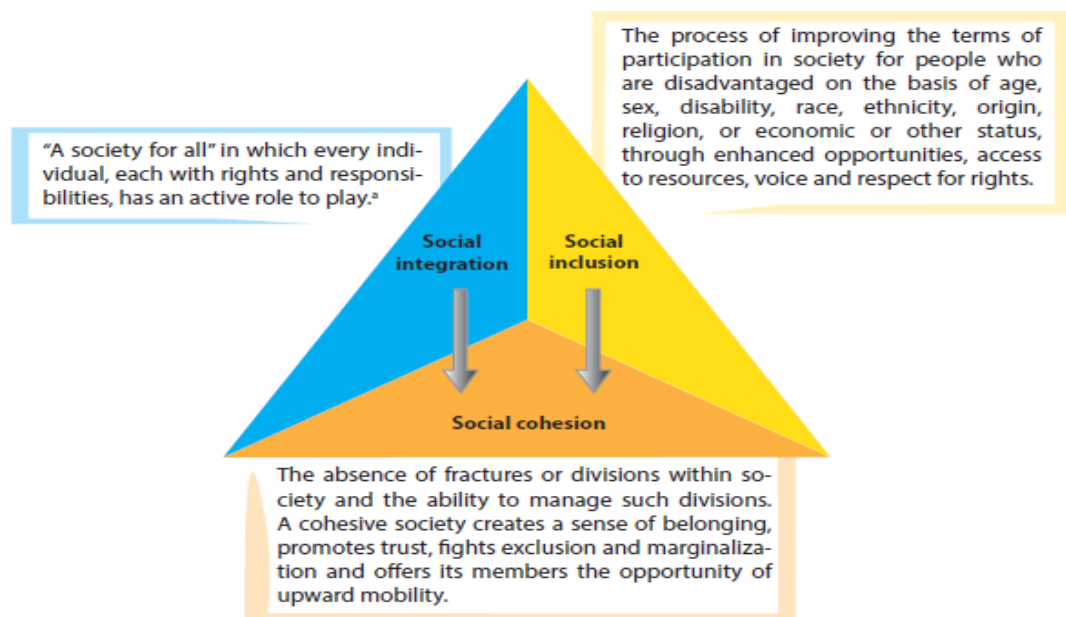
"Esclusione sociale è un processo complesso e multidimensionale. Implica la mancanza o la negazione di risorse, diritti, beni e servizi e l'incapacità di partecipare alle normali relazioni e attività, disponibili per la maggior parte delle persone in una società, sia in ambito economico, sociale, culturale o politico. Colpisce sia la qualità della vita degli individui che l'equità e la coesione della società nel suo insieme” ( Levitas e altri, 2007, p. 9).

"Esclusione sociale è ciò che può accadere quando persone o aree soffrono di una combinazione di problemi collegati come disoccupazione, scarse competenze, redditi bassi, alloggi inadeguati, criminalità elevata, cattiva salute e disgregazione della famiglia” (Ufficio del Vice Primo Ministro del Regno Unito, 2004, pag. 2).

Contro l'esclusione sociale, sociale l'inclusione è definita come il processo di miglioramento dei termini di partecipazione a sociale per le persone svantaggiate per età , **sexo, disabilità, razza, etnia, origine, religione o stato economico o altro** , attraverso maggiori opportunità, accesso alle risorse, voce e rispetto dei diritti.

- “Il processo di miglioramento delle condizioni per individui e gruppi di prendere parte alla società”
- “Il processo di miglioramento delle capacità, delle opportunità e della dignità delle persone svantaggiate base della loro identità, per partecipare alla società” (Banca Mondiale, 2013, pp. 3-4).
- “L'inclusione sociale è un processo che assicura che le persone a rischio di povertà e di esclusione sociale ottengano le opportunità e le risorse necessarie per partecipare pienamente alla vita economica, sociale, vita politica e culturale e di godere di un tenore di vita considerato normale nel società in cui vivono. Assicura loro una maggiore partecipazione al processo decisionale che colpisce la loro vita e l'accesso ai loro diritti fondamentali” ( Commissione delle Comunità Europee, 2003, p. 9).

### Social Inclusion, Integration and cohesion



*Source:* Based on Easterly (2006), Hulse and Stone (2007), OECD (2011a), United Nations (2010).  
<sup>a</sup> Report of the World Summit for Social Development, Copenhagen, 6-12 March 1995, para. 66.

#### 6.1.4. INCLUSIONE

« eEurope ha lo scopo di accelerare il cambiamento positivo nell'Unione. Mira a garantire che questo cambiamento verso la società dell'informazione sia coeso, non divisivo. Integrare, non frammentare, Un'opportunità, non una minaccia. In sostanza, eEurope mira a portare i benefici della società dell'informazione alla portata di tutti i cittadini » (Commissione europea, 2000b, p. 2).

### 6.1.5. Cosa fa UE per l'inclusione?

## Union of Equality Strategy for the Rights of Persons with Disabilities 2021-2030

“Le persone con disabilità hanno diritto ad avere buone condizioni sul posto di lavoro, a vivere in autonomia, a pari opportunità, a partecipare pienamente alla vita della propria comunità. Tutti hanno diritto a una vita senza barriere. Ed è nostro obbligo, come comunità, garantire la loro piena partecipazione alla società, su base di uguaglianza con gli altri”. Il presidente della Commissione von der Leyen

Questa strategia mira a migliorare la vita delle persone con disabilità nel prossimo decennio, nell'UE e oltre. Gli obiettivi di questa strategia possono essere raggiunti solo attraverso un'azione coordinata a livello nazionale e dell'UE, con un forte impegno da parte degli Stati membri e delle autorità regionali e locali a realizzare le azioni proposte dalla Commissione.

delle disabilità, risultante dall'interazione tra menomazioni fisiche, mentali, intellettuali o sensoriali a lungo termine, che sono spesso invisibili, con le barriere ambientali, nonché l'aumento della prevalenza delle disabilità con l'età, con quasi la metà delle persone di età superiore ai 65 anni che riferiscono una qualche forma di disabilità. Promuove una prospettiva intersezionale, affrontando le barriere specifiche affrontate dalle persone con disabilità che si trovano all'intersezione delle identità (genere, razza, etnia, sesso, religione) o in una situazione socioeconomica difficile o in altre situazioni vulnerabili. Tra le persone con disabilità, donne, bambini, anziani, senzatetto, rifugiati, migranti, rom e altre minoranze etniche necessitano di particolare attenzione.

### 6.1.6. Accessibilità – un abilitatore di diritti, autonomia e uguaglianza

- L'accessibilità agli ambienti costruiti e virtuali, alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), ai beni e ai servizi, compresi i trasporti e le infrastrutture, è un abilitatore di diritti e un prerequisito per la piena partecipazione delle persone con disabilità su base di uguaglianza con gli altri.
- Le norme dell'UE rendono obbligatori i requisiti di accessibilità affinché gli Stati membri possano beneficiare dei fondi in gestione concorrente e l'acquisto di beni, servizi e infrastrutture accessibili è un obbligo negli appalti pubblici. Gli Stati membri sono inoltre incoraggiati a integrare i finanziamenti per l'accessibilità nell'ambito dei piani per la ripresa e la resilienza.

### **Inizia il coinvolgimento della comunità ricreativa il prima possibile**

Per questo motivo, i responsabili politici sono attivamente coinvolti nell'esplorazione delle condizioni su come adottare vantaggio ottimale delle nuove opportunità offerte dalle TIC.



### Accesso

Accesso esplora l'importanza di un ambiente accogliente e le abitudini che lo creano. Si tratta di ciò che sperimentano i tuoi partecipanti quando arrivano e all'interno del luogo in cui si svolge il tuo sport, ma è più che fisico. Riguarda anche l'atmosfera, l'ambiente, la cultura che c'è nel luogo in cui ti trovi. Il tuo club potrebbe avere una rampa di accesso nell'atrio del tuo impianto sportivo che una persona potrebbe usare per entrare, ma se la persona che saluta li fa sentire non graditi o l'allenatore dice che non sono disposti ad istruire quella persona, quindi la rampa è davvero irrilevante. Ancora non parteciperai. Quindi è importante esplorare cosa significa realmente l'accesso nell'ambiente fisico e non fisico.

### Atteggiamento

**L'atteggiamento esamina quanto le persone siano disposte ad abbracciare l'inclusione e la diversità e ad intraprendere azioni significative.**

Quindi chiediti, quanto sei disposto a realizzarlo davvero? Nel mettere insieme i sette pilastri è stato identificato che c'era un divario tra il semplice desiderio di essere inclusivi e il fare effettivamente qualcosa al riguardo. Quindi il tuo atteggiamento non riguarda solo l'essere positivi, si tratta di avere la volontà di intraprendere azioni concrete.



## Scelta

**La scelta consiste nello scoprire quali opzioni vogliono le persone e come vogliono essere coinvolte.**

Si tratta di identificare ciò che un partecipante può fare. La scelta è amica dell'inclusione. Se offri molte opzioni da sfruttare, è probabile che coinvolgerai più persone diverse nelle tue attività.

## Partnership

**Le partnership esaminano come si formano le relazioni individuali e organizzative e quanto sono efficaci.**

Una partnership potrebbe essere semplice come un'introduzione, una conversazione e una stretta di mano. Può essere davvero informale. Devi solo connettere le persone. Potrebbe essere più formale con accordi, protocolli d'intesa e contratti, ma le partnership sono ciò che ci unisce e uniscono le nostre comunità.

## Comunicazione

**La comunicazione esamina il modo in cui facciamo conoscere alle persone le opzioni per essere coinvolte e la cultura.**

Quindi pensa a chi stai dicendo e anche a come glielo stai dicendo? Si adatta alle loro esigenze di comunicazione.

## Politica

**La politica considera il modo in cui un'organizzazione si impegna e si assume la responsabilità dell'inclusione.**

La politica riguarda il ritenere te stesso, il tuo club o organizzazione e le parti interessate responsabili dell'inclusione. Si tratta di dire "L'inclusione è importante" ma più di questo si tratta di dire "Questo è il modo in cui lo affronteremo e questo è ciò che significa per noi" e quindi avere meccanismi per realizzare effettivamente quelle affermazioni.

## Opportunità

**Opportunity esplora quali opzioni sono disponibili per le persone provenienti da contesti svantaggiati.**

Questo è simile alla scelta ma non è la stessa cosa. Opportunità riguarda "cosa vuoi fare". Quindi questo esplora le abitudini che dettano le opportunità che sono effettivamente disponibili nel luogo in cui offri il tuo sport. Ad esempio, ho tutta una serie di cose che potrei voler fare, ma posso davvero trarre vantaggio da questa scelta. Userò il nuoto come esempio, riferendomi allo scenario della rampa. Potrei avere la possibilità di iscrivermi a un club di nuoto nella mia città perché lì c'è una piscina. C'è un allenatore lì con un programma davvero eccezionale che è davvero disponibile e accogliente, ma arrivo alla struttura e non c'è rampa. Uso una sedia a rotelle. Voglio entrare in quel programma davvero fantastico. Vogliono che entri lì, ma ho un vero

problema di accesso, quindi l'effettiva opportunità non esiste per me. La scelta c'è ma non ne ho l'opportunità.

## **6.2. DEFINIRE LE TECNOLOGIE DIGITALI ATTUALMENTE IN USO NEI SERVIZI SOCIALI E NELL'ISTRUZIONE.**

Le tecnologie digitali sono strumenti, sistemi, dispositivi e risorse elettronici che generano, archiviano o elaborano dati. Esempi ben noti includono social media, giochi online, contenuti multimediali e telefoni cellulari.

L'apprendimento digitale è qualsiasi tipo di apprendimento che utilizza la tecnologia. Può accadere in tutte le aree di apprendimento del curriculum.

### **6.2.1. VANTAGGI DELL'INCLUSIONE DIGITALE**

Accesso a Internet e i suoi associati servizi ha un aspetto positivo influenza sul \_ sviluppo delle società , da economico crescita A abilitante svantaggiato individui E comunità . Essere un digitale cittadino di oggi il mondo ne ha molti vantaggi :

Di più lavoro opportunità  
In un connesso mondo , digitale profili come i programmatori e analisti di dati sono in alto domanda . Accesso a rete piattaforme Anche rende più facile A ottenere un lavoro O finanziare un progetto .

Di più educativo opportunità  
Accesso a Internet si apre un universo di possibilità \_ per formazione , da nanogradi , per lo più corsi online incentrato sul digitale competenze , al mobile learning , che Abilita persone A Imparare da uno smartphone o \_ accesso A videogiochi educativi , tra \_ altri .  
IL digitale dividere separa persone Chi Avere accesso A Internet da \_ quelli chi non lo fa. In IL anno 2000, 413 milioni le persone avevano accesso a Internet in mondo . Questo numero è aumentato a 3,4 miliardi nel 2016 e di IL alla fine del 2020 era di 4,66 miliardi . IL l'evoluzione è palpabile . Tuttavia , il 40% dell'umanità Ancora non ha \_ accesso A IL digitale mondo .

Ecco dove \_ IL concetto di digitale inclusione entra ; cioè sforzi \_ A abilitare Di più E Di più persone sul \_ altro lato del \_ dividere A accesso IL opportunità Quello internet fornisce . \_ Per esempio formazione online E a distanza lavorando , tra altri , quali Avere diventare fondamentale per garantire salute in un momento critico come durante la pandemia di COVID-19 .

### **6.2.2. CHE COS'È L'INCLUSIONE DIGITALE E QUALI SONO LE PRINCIPALI BARRIERE DIGITALI**

Secondo A IL europeo Commissione , digitale l' inclusione riguarda abilitare Tutto persone A contribuire A E beneficio da IL digitale economia E società . Questo significa lavorando su diversi aspetti :

Accesso alle TIC, garantendo infrastrutture , a prezzi accessibili prezzi E Anche facilità d' uso .

Assistente tecnologie Quale facilitare accesso per persone con disabilità Chi altrimenti non sarebbe in grado A utilizzo loro .

Digitale alfabetizzazione , compresa la formazione TIC di base formazione scolastica E per tutta la vita apprendimento per individui .

Sociale inclusione , concentrandosi sul \_ maggior parte svantaggiato settori della società con specifica programmi Quello aiuto loro A accedere IL digitale mondo .

IL digitale dividere fa Di più di dividere persone Chi Avere accesso A Internet da \_ quelli chi non lo fa. Là Sono altro ostacoli Quello impedire sezioni del \_ popolazione da divenire digitale cittadini :

Mancanza di abilità nel non avere IL formazione necessario A utilizzo Internet e servizi online . \_

Mancanza di fiducia , in parte dovuto A mancanza di abilità , rende Alcuni persone Paura A andare su internet .

Mancanza di motivazione , come tanti le persone non accedono Internet perché lo sono \_ ignaro del \_ opportunità che offre .

Povero design , perché non tutto digitale Servizi E prodotti Sono accessibile E facile A usa .

IL maggior parte vulnerabile settori della società Sono quelli Quello soffrire maggior parte da IL digitale dividere . Sebbene Là Sono variazioni fra paesi , donne , il anziano , razziale E etnico minoranze , persone con disabilità rurale popolazioni E quelli di basso socio-economico stato tendere essere il più colpito .

### **6.2.3. OBIETTIVI DI INCLUSIONE DIGITALE**

Tim Berners -Lee, noto come il padre del World Wide Web, ha detto che lo era creato per " tutti ". Certo sfide deve essere superato in ordine A Fare Questo digitale inclusione una realtà :

#### **6.2.3.1. Accessibilità**

Uno dei \_ barriere A l'inclusione è accesso per persone con disabilità , per esempio , visivo O udito disabilità . L'accessibilità riguarda adattandosi dispositivi E contenuto A rimuovere questi barriere .

#### **6.2.3.2. Convenienza**

IL anche il costo dell'accesso a Internet alto per molti persone in basso redditi . In IL europeo Unione (UE), per esempio , c'è il \_ fornitura di universale accesso , che assicura quello almeno \_ uno fornitore in ciascuno Paese fornisce un servizio a un prezzo accessibile prezzo .

### 6.2.3.3. Competenze digitali

Garantendo accesso A Internet è importante , ma se le persone non hanno IL Giusto formazione E digitale competenze A Prendere vantaggio di esso, il spacco rimane . Questo è particolarmente importante per più vecchio persone .

### 6.2.3.4. Contenuti e servizi pertinenti

Le telecomunicazioni internazionali Unione (ITU) considera Quello pertinente Locale contenuto in alcuni minoranza le lingue E Servizi utile A cittadini sono un elemento essenziale parte del digitale inclusione .

La tabella di marcia delle Nazioni Unite per digitale cooperazione .

La tabella di marcia delle Nazioni Unite per digitale cooperazione .

Scaricamento

## 6.3. COMPRENDERE ALCUNE PROVE RIGUARDANTI GLI IMPATTI DELLE TECNOLOGIE DIGITALI PER I FORNITORI DI SERVIZI E GLI UTENTI DEI SERVIZI.

### 6.3.1. VANTAGGI DELL'INCLUSIONE DIGITALE

Accesso a Internet e \_ suo associati servizi ha un aspetto positivo influenza sul \_ sviluppo delle società , da economico crescita A abilitante svantaggiato individui E comunità . Essere un digitale cittadino di oggi il mondo ne ha molti vantaggi . Ma, prima spiegando IL vantaggi Noi Dovrebbe Sapere cos'è il digitale cittadinanza . Beh , prima cittadinanza , che è formalmente definito come “ il qualità di un individuo risposta A appartenenza a una comunità ”. Questo fa cittadinanza molto di più complesso che una semplice questione legale , ma piuttosto uno Quello consiste in conoscenza di sé , interazione e intimo conoscenza di un luogo , il suo persone , e suo culturale storia . COSÌ digitale la cittadinanza è quasi IL Stesso cosa –“ il qualità di una risposta A appartenenza a un digitale comunità ” sarebbe un bene Primo crepa al \_ definizione . Revisione Quello Potrebbe Di più chiaramente articolare IL differenze fra fisico E digitale comunità , quindi un decente definizione di digitale cittadinanza Poi potrebbe essere “ automonitorato partecipazione Quello riflette cosciente interdipendenza con tutto ( visibile E meno comunità visibile ) . membri ”

In IL luce di questo definizione Là Sono Alcuni vantaggi del \_ digitale cittadinanza :

Di più lavoro opportunità

In un connesso mondo , digitale profili come i programmatori e analisti di dati sono in alto domanda . Accesso a rete piattaforme Anche rende più facile A ottenere un lavoro O finanziare un Progetto, perché un profilo digitale è il somma contenuto su una persona su Internet . Un profilo digitale può essere composto da personale O professionale informazione condiviso su siti Web pubblici pubblicato personalmente O di altri . Uno dei \_ maggior parte efficace modi A costruire un positivo professionale il profilo digitale è finito sociale media .

Oltre a questo, abbiamo stato parlando Di IL digitale trasformazione del \_ mercato del lavoro per anni , non è stato fino a quando IL scorso sei mesi , quando Noi erano

costretto A telelavoro a causa del pandemia , quello lavoratori E aziende ho dovuto \_  
Ottenerne con IL programma e iniziare a lavorare in nuovo modi . Durante IL salute crisi  
, non farlo citare IL economico crisi , digitale lavori Avere provato essere tra \_ IL  
maggior parte resiliente .

L' idea della digitalizzazione lavoro apparso durante IL Primo decennio del 21 ° secolo  
. Questo significava sostituzione uno modo di lavorare con un altro , e IL nascita di un  
tecnologico rivoluzione . Questi giorni , concetti Piace artificiale intelligenza , Internet  
of Things ( IoT ), big data, macchina apprendimento , blockchain e 5G, lo sono Già con  
noi e Se aziende E lavoratori Volere A sopravvivere , hanno bisogno A adattare . Questo  
concetto è noto come digitale darwinismo . COSÌ IL il fatto è che posti di lavoro , in  
particolare IL processi E operativo aspetti del lavoro E Attività commerciale cultura non  
sono quello che erano solo un decennio fa .

Tecnologie come robotizzazione , automazione , virtualizzazione , connettività e , sopra  
tutto , il confluenza di tutti questi dirompente tecnologie Avere creato un estremamente  
complicato mercato del lavoro . Tutto Questo significa Quello aziende Sono sempre più  
richiedente loro dipendenti A Avere IL digitale competenze di cui hanno bisogno A  
stare nel \_ gioco E Dare loro un vantaggio in questo nuovo digitale mondo .

In un mondo Dove IL presente E futuro Sono fusione , specifico formazione in digitale  
competenze : programmazione , sicurezza informatica , analisi dei dati , tra altri - per  
esempio di studiando per nanogradi , è diventato un aggiunto valore quando arriva \_ A  
applicando per un ben pagato lavoro . Durante IL scorso edizione del Forum di Davos,  
esperti da Tutto Sopra IL mondo concordato che in un molto poco tempo, abilità come  
il web design E grafico progetto Volere diventare prerequisiti per Quasi Qualunque  
posizione .

IL europeo Centro per lo sviluppo della formazione professionale (CEDEFOP), un  
progetto europeo Agenzia dell'Unione (UE) , dice che nel \_ vicino futuro , circa il 90%  
del lavoro i posti vacanti in Europa lo faranno richiedere Alcuni tipo digitale \_ perizia .  
Ci sono molte prove \_ A Indietro Questo su . IL Talento Rapporto sulle tendenze 2020  
rilasciato di Randstad dice che " profili con IL capacità A adattare E Quale Avere  
digitale competenze sarà il \_ maggior parte ricercato " e Anche sottolinea Quello  
aziende nuovo concetto di talento sarà interamente \_ imparentato A digitalizzazione E  
IL incorporazione della tecnologia in Attività commerciale processi " .

### **6.3.2. I CINQUE PROFILI DIGITALI PIÙ RICHIESTI**

In IL Sopra scenario , aziende Avere intrapreso una ricerca per digitale profili A  
copertina loro tecnologico carenze . Secondo ad una classifica pubblicato di prestigiosa  
tecnologia statunitense rivista CIO, il cinque profili attualmente richiesto \_ sono :

#### **6.3.2.1. Architetto di intelligenza artificiale (IA)**

IL soltanto modo è alto per artificiale intelligenza nel \_ Prossimo pochi anni , in  
entrambi imprese e nella quotidianità dei consumatori vive . Quello è Perché aziende  
sono sul \_ attenzione per qualificato lavoratori A copertina IL richiesta per AI abilitato  
prodotti E servizi . Candidati Bisogno macchina apprendimento esperienza E  
conoscenza dell'analisi dei dati O naturale lingua in lavorazione per integrazione nell'IA.

### **6.3.2.2. Analista di Business Intelligence (BI)**

Aziende Sono progredire da raccolta A comprendere i dati e di cui hanno bisogno persone Chi sapere come farlo . IL lavoro coinvolge analizzare i dati raccolti da una società per processo decisionale e sviluppando nuovo soluzioni . Analisti BI Bisogno esperienza con database , analitico utensili E rapporto produzione .

### **6.3.2.3. Architetto delle nuvole**

Questi lavoratori supervisionare una società nuvola informatica strategia E attuare , amministrare E supporto basato su cloud applicazioni . Lo sono Perciò responsabile per qualunque cosa coinvolgente server , archiviazione piattaforme , connettività e software. Questo richiede un approfondito comprensione di diversi operativo sistemi così come esperienza nel networking , programmazione \_ E sicurezza .

### **6.3.2.4. Specialista dei dati**

Specialisti dei dati sono alla grande domanda , perché aziende Sono memorizzazione più dati che mai. Loro lavoro consiste nel classificare E analizzando dati compilati , entrambi strutturato E non strutturato . Oltre a una laurea in informatica, datori di lavoro Sono guardare per persone con esperienza nell'analisi dei dati E programmazione . Questi lavoratori Anche Bisogno essere abile nel fare \_ utilizzo di dati preziosi senza mettendo IL azienda a rischio.

### **6.3.2.5. sviluppatore web**

Sviluppatori web progettare , sviluppare , installare , testare e mantenere i sistemi software . IL lavoro comporta codifica , progettazione E edificio siti web o applicazioni mobili di lavorando con programmazione multipla linguaggi , come C#, C++, HTML, Java, Microsoft .NET e SQL Server. Anche loro Avere A capire cliente esigenze E Fare raccomandazioni A migliorare siti web E fornire un'esperienza utente soddisfacente . \_

## **6.3.3. ALTRE PROFESSIONI DIGITALI DEL FUTURO**

Digitalizzazione Volere creare migliaia di posti di lavoro associati con decine di nuovi profili . La maggior parte del aziende specializzato in umani risorse E anche LinkedIn, il orientato ai social network in direzione Attività commerciale E occupazione , d'accordo Quello IL seguente Sono professioni con un futuro :

Capo Digitale Ufficiale  
Specialista SEO/SEM  
Responsabile del traffico  
Copywriter  
Digitale Responsabile dell'account  
Web designer  
Responsabile CRM  
Progettista UX/UI  
Responsabile dei social media  
Hacker della crescita

### **6.3.3.1. Maggiori opportunità educative**

Accesso a Internet si apre un universo di possibilità \_ per formazione , da nanogradi , che Sono rivoluzionando IL mondo della formazione E accesso A bordo tagliente posti di lavoro su scala globale . Questi collaborativo E personalizzabile corsi concentrarsi sulle competenze Piuttosto di conoscenza , e , grazie alle TIC, sono democratizzante istruzione ., per lo più corsi online incentrato sul digitale competenze , al mobile learning , che Abilita persone A Imparare da uno smartphone o \_ accesso A videogiochi educativi , tra \_ altri .

### **6.3.3.2. Altre alternative per il tempo libero**

Cinema , serie , musica E altro culturale E divertimento eventi Sono tanto Di più accessibile Grazie A Internet , qualcosa che ha un aspetto positivo influenza da un sociale E educativo punto di vista .

### **6.3.3.3. Migliore utilizzo del tempo**

IL uso del digitale Servizi consente per una migliore gestione del tempo , con conseguente aumento produttività come tanti i compiti possono essere eseguiti a distanza E con maggiore velocità . Tuo capacità A maneggio il tuo tempo, tanto quanto qualsiasi altro altro pratica nel tuo carriera come dirigente , volontà determinare tuo successo O fallimento . Il tempo è IL uno indispensabile E insostituibile risorsa di realizzazione . Lo è tuo maggior parte prezioso bene . Esso non può essere salvato , né può essere recuperato una volta perso . Qualunque cosa Voi Avere fare richiede tempo , e IL Meglio Voi utilizzo il tuo tempo, il Di più Voi Volere realizzare , e IL maggiore sarà tuo \_ ricompense . La gestione del tempo è essenziale per massimo salute E personale efficacia . IL grado A Quale Voi sentirsi in controllo del proprio tempo e la tua vita è una delle principali determinanti della tua livello interiore \_ pace , armonia e \_ mentale benessere . La sensazione di essere “ fuori controllo ” del proprio tempo è il maggiore fonte di stress , ansia e \_ depressione . IL Meglio puoi organizzare E controllo IL critico eventi della tua vita, il Meglio Voi Volere sentire , momento per momento, il Di più energia Voi Volere avere , il Meglio Voi Volere dormire , e IL Di più Voi Volere fare .

Il tempo è denaro e Anche Di più così nel 2020. Internet e IL nuovo tecnologie Avere portato con loro immediatezza , che a volte giri giorno per giorno gestione E priorità collocamento in un arduo compito . Elencato sotto sono una serie di tecniche per migliorando tuo produttività . Abbastanza IL opposto ; esperti di produttività , come l' economista britannico John Pencavel , professore alla Stanford University (USA ) e autore del testo libri Piace Diminuendo Rendimenti al lavoro : I Conseguenze di Long Lavorando Ore , avere mostrato Quello Questo vecchio credenza di fatto mina personale E professionale produttività ; nell'altro \_ parole , ci fa esibire meno bene .

Maggior parte esperti Essere d'accordo con Pencavel , compreso IL Organizzazione per Economico Cooperazione e sviluppo (OCSE), che porta insieme IL 36 più al mondo potente economie . Nel 2019, questo istituzione dichiarato Quello IL chiave A produttività sul lavoro , che di solito è misurato in termini di Lordo Prodotto interno

(PIL) per ora ha funzionato — non funziona più difficile , ma di più in modo efficiente .

Questo rende più facile A capire perché , secondo A Dati OCSE pubblicati nel 2018, paesi Piace Grecia , Italia O Belgio ha registrato , nel 2018 , un PIL pro ora lavorato di Irlanda , Polonia e Lettonia . Anche quindi , anche se la produttività è una base componente parte del \_ economia , può anche essere usato A misurare prestazione in altro quotidiano attività per che , pur avendo \_ limitato risorse , noi Volere A ottenere risultati ottimali .

Maggiore accesso A informazione

Accesso a digitale media E condiviso contenuto repository , come Wikipedia, contribuisce A Meglio cittadino formazione scolastica E arricchisce un paese sociale E vita politica .

#### **6.3.3.4. Maggiore protezione contro la criminalità digitale**

Digitale alfabetizzazione fornisce maggiore conoscenza dell'ambiente internet \_ \_ E fa persone meno probabile A autunno vittima alle truffe su internet come il phishing .  
Avere hai mai sentito parlare di phishing ? È un tipo di attacco informatico che sta diventando Di più comune . Criminali informatici utilizzo Questo tecnica A fraudolentemente frodare E ottenere confidenziale informazioni .

Phishing consiste nell'invio \_ messaggi , neanche attraverso e-mail , SMS ( nominato smishing ), istantaneo messaggistica O Anche sociale reti , in cui criminali informatici imitare IL identità di un noto organizzazione A guadagno accesso A Nostro maggior parte confidenziale informazioni ( password , coordinate bancarie ...) di incoraggiante Voi A fare clic su un collegamento che reindirizzamenti Voi ad un falso pagina .

E-mail Spesso includere un collegamento che conduce l' utente a contraffatto siti web . Una volta là , personale si richiedono informazioni da l' utente e , credendo IL il sito web è affidabile , lo forniscono , cadendo in IL mani di truffatori ( o phisher ) .

Anche il phishing può Prendere posto nelle pagine web Attraverso pubblicità banner Quello incoraggiare Voi A scarica un antivirus O Qualunque altro programma di compilando un modulo che richiede dati personali .

Phishing attacchi Sono sempre più sofisticato E convincente E confonde utenti A compromesso loro Proprio sicurezza . IL peggio cosa Di questi gli attacchi informatici sono questo il più delle volte infettano il tuo terminale — mobile o computer — senza Voi notando .

Questi criminali informatici utilizzo molti scuse A catturare Nostro Attenzione E reindirizzaci a \_ fraudolento siti web Quello fare finta essere legittimo : urgente \_ aggiornamenti , pacchetti Quello Voi non ho chiesto ma bisogno A raccogliere il prima possibile , avvisi di un ultimo pagamento , la banca chiedendo Voi A modifica tuo parola d'ordine E così via...

Ma possiamo combattere \_ questi attacchi informatici . Monitoraggio di un sito web O utilizzando un bene antivirus Sono alcuni dei \_ maggior parte efficace modi A vincita



IL battaglia contro phishing . Se Voi avviso che una pagina web è falsa — questo accade quando non inizia con https: // o no avere un chiuso lucchetto nella barra del browser — ns la raccomandazione è di chiaro IL del browser cache memoria . Questo Volere permettere Voi A rimuovere Qualunque software indesiderato .

#### **6.3.4. COME EVITARE DI ESSERE VITTIMA DI QUESTO ATTACCO INFORMATICO?**

Tutto utenti correre il rischio di essere vittime di phishing . Tuttavia , qualsiasi pubblico indirizzo sarà di più suscettibile A attacco . IL il primo passo è quello di Evitare rispondendo A qualsiasi richiesta di posta personale O finanziario informazioni . Tuttavia , distinguendo un phishing Messaggio da uno questo non potrebbe non essere facile compito . Quello è Perché Noi Sono dando Voi sono pochi \_ suggerimenti A aiuto Voi Evitare essendo ingannato :

Assicurati di \_ e-mail indirizzo appartiene A IL mittente .

Presta attenzione A IL tono del \_ contenuto . Sii sospettoso se lo richiede urgente azione O suoni pure Bene essere vero . \_

Prima facendo clic su un collegamento da un sito web E dando il controllo dei dati Quello il collegamento è il vero uno .

IL digitale trasformazione nazionale \_ economie , industria settori E individuale le aziende dipendono dal digitale tecnologie , loro distribuzione E IL socio-politico contesto in giro loro . IL sotto sezioni descrivere un set di chiavi tecnologia le zone O intelligente strumenti , che possono essere considerati essenziale per guida digitale trasformazione in Europa.

IL termine intelligente utensili Sono in base al Guida dell'autore cooperazione con IL Università della California progetto “ Lavoro E intelligente utensili E sistemi – WITS” con la tavola rotonda di Berkeley sull'economia internazionale E IL Ricerca Istituto per IL finlandese Economia (ETLA). IL selezionato chiave intelligente utensili Sono elencati sotto . In tutti questi \_ automobilisti , sostiene l'Europa chiave vantaggi variando da chiave tecnologia risorse A competenze E ad un comune politica approccio , non necessariamente leadership nello specifico tecnologia sviluppo :

- Automazione E robotica
- Aumentato forza lavoro
- Artificiale Intelligenza (AI)
- Sicurezza informatica
- Flussi di dati
- Mobilità – 5G

È importante \_ A nota , che IL Sopra tecnologia globale quotata autisti derivare da maggiore tecnologico innovazioni O interruzioni , ma tecnologia solo non spiega \_ loro significato E loro attuale ritmo del cambiamento , che secondo A molti osservatori sembra essere ottenere \_ Più veloce di IL anno .

In primo luogo, il cadente prezzi in informatica tecnologie E IL abbondante disponibilità di prezzi accessibili Servizi come la nuvola Servizi Sono in movimento industria investimenti in direzione tecnologia le zone considerato importante per IL nuova economia dei dati come artificiale \_ intelligenza (AI) e data- driven Attività

commerciale soluzioni . Questo sta cambiando IL industria esigenze E richieste per forza lavoro competenze primo

A industria chiamate per Più veloce governo risposte in \_ campi dell'istruzione \_ per sistemico flessibilità E modernizzazione .

In secondo luogo, il crescente adattamento del digitale tecnologie nella comunicazione E informazione reti E servizi ha portato a nuovo utilizzo modelli trasformando comunicazioni cultura .

Questo trasformazione nelle comunicazioni modelli E il networking non si è fermato al consumatore servizi (B2C), ma è sempre più influenzare E modellare IL modi di lavorare in azienda interazioni (B2B).

Terzo, il ascesa del digitale economia della piattaforma abilitata dalla tecnologia Attività commerciale modelli di consumo servizi è essere applicato A industrie con nuovo versioni orizzontali, verticali , chiuse e / o ecosistemi di piattaforme aperte .

L' approccio della piattaforma chiamate per crescente informazione investimenti tecnologici (IT). al di là semplice automatizzazione della corrente industriale processi E identificativo nuovo modi come \_ correre Attività commerciale e come \_ stabilire nuovo intersettoriale / intersettoriale Attività commerciale modelli , dove IL accorto utilizzo E condivisione del gioco dei dati cruciale ruoli .

europeo politica risposte A IL Sopra descritto tecnologia conducenti nel \_ abbondanza di calcolo potere , cambiamento comunicazione / interazione modelli E abilitare l'economia della piattaforma Attività commerciale Modelli variare in diversi nazioni – il risposta dipende dal \_ specifica caratteristiche del \_ Paese a fuoco .

#### CONCLUSIONE

IL dividere fra il ' digitale mondo ' e il ' mondo offline ' è sempre più sfocato , con molti persone contemporaneamente coinvolgente con un ampio gamma di attività E servizi online e offline. È importante \_ Quello Qualunque discussione sul digitale inclusione evita falso dicotomie E supporti azione Quello Abilita persone A effettivamente navigare loro digitale E fisico vite COSÌ Quello ogni migliora IL altro E migliora benessere . Una volta ancora una volta , la crisi COVID-19 ha fatto Questo considerazione un pari Di più incalzante , vivo problema Quello Volere Bisogno serio considerazione E azione Sopra IL in arrivo settimane E mesi .

Avanzando digitale inclusione richiede , di più che mai, un focus su molto Di più di individuale accesso , competenze , fiducia E motivazione – così critica come queste fattori sono . Gran parte del crescita del \_ digitale sfera durante IL ultimi 30 anni è stato guidato di privato impresa . Fino a recentemente , si è sentito Piace IL fardello per lavorando come \_ \_ ingaggiare con digitale mercati E piattaforme in una cassaforte E efficace modo ha prevalentemente ricaduto sugli individui . In recente anni tuttavia , c'è stata una crescita \_ riconoscimento di alcune delle \_ sfide E rischi associati con IL modo in cui questi sistemi Avere sviluppato ; e una comprensione che molto \_ più ampio fascia di pubblico politica interventi Sono probabile essere richiesto \_ A garantire Quello il digitale può dare risultati positivi benessere risultati per Tutto cittadini . Ha anche \_ diventare sempre più apparente Quello IL asimmetrico energia dinamico fra grandi fornitori globali E individuale cittadini rende difficile \_ A organizzare un interesse utente comune . In Questo contesto , coordinato pubblico politica azione in un sistema livello , a garantire Quello digitale inclusione Veramente trasmette benessere \_ vantaggi , è particolarmente importante .

IL importanza del pubblico Servizi A supporto il benessere è ben compreso . Digitale la tecnologia ha presentato nuovo opportunità A reinventare IL modo in cui questi Servizi Sono progettato E consegnato , a diventare più veloce , di più conveniente , di più flessibile E Di più reattivo . Servizi che Sono prevalentemente natura transazionale \_ Avere stato Di più avanzato nel loro rotolo fuori , ma altamente efficace , responsivo , relazionale digitale pubblico Servizi sono stati - non sorprendentemente - Più lentamente A emergere . IL futuro del digitale inclusione Maggio sempre più guarda il nostro capacità A progettare , consegnare e ingaggiare con come relazionale servizi . Ancora una volta , la crisi COVID-19 ha evidenziato IL valore di questi tipo di servizi – e Forse Maggio Guida ad un'accelerazione del progresso \_ in direzione Questo tipo digitale \_ sviluppo del servizio pubblico .

Digitale la tecnologia aveva già diventare fondamentale A Nostro individuo , comunità E sociale benessere , lungo Prima la crisi del COVID-19 . IL crisi e \_ IL immediato E lungo termine risposta ad esso lo farà estendere Questo Anche ulteriore E Di più rapidamente . Azione sul digitale inclusione - COSÌ Quello tutti possono divertirsi ugualmente IL vantaggi Quello tecnologia porta ed essere protetto da danno che può facilitare - ha discutibilmente Mai stato Di più importante E urgente .

## 6.4.Esercizi (come applicare un contenuto / esercitazioni pratiche)

Esercizio dei 7 pilastri dell'inclusione

### **Che cosa Sono i 7 pilastri dell'inclusione ? \_**

I 7 pilastri dell'inclusione sono ampi \_ struttura Quello fornisce sport club O organizzazioni un inizio punto A indirizzo inclusione E diversità . Ogni pilastro rappresenta IL comune aspetti dell'inclusione – il \_ cose Quello Sono simile indipendentemente da chi Noi cercare A coinvolgere nello sport . Importante i 7 pilastri si concentra sulle abitudini , il cose lo facciamo , quello O abilitare inclusione O non farlo . Di identificativo questi abitudini , possiamo iniziare \_ A Fare i cambiamenti Quello abilitare E promuovere inclusione . In Questo modo i 7 pilastri fornire un inizio punto per raggiungimento diversità e può essere utilizzato A indirizzo il 'come ' di raggiungere inclusione .

### **Accesso**

**L'accesso esplora IL l'importanza di un'accoglienza ambiente E IL abitudini Quello crealo .**

Si tratta di Che cosa tuo partecipanti esperienza Quando ottenere A e all'interno del posto tuo sport succede , ma è così Di più di fisico . Suo Anche Di IL sentire , il ambiente , il cultura quello è nel posto Quello ci sei \_ club Potevo avere una rampa su in IL foyer del tuo gli sport facilità che una persona Potevo utilizzo A entrare , ma se IL persona Chi saluta loro fa loro sentirsi sgraditi \_ O IL allenatore dice non sono disposti A allenatore Quello persona Poi IL rampa è davvero irrilevante . Sei ancora non va A

partecipare . COSÌ suo importante A Esplorare Che cosa accesso Veramente significa nel \_ fisico E non fisico ambiente .

## **Atteggiamento**

**Atteggiamento guarda come disposto persone Sono A abbraccio inclusione E diversità E A Prendere significativo azione .**

COSÌ chiedere te stesso , quanto disposto Sono Voi A In realtà farlo accadere ? \_ In tirando i Sette Pilastri insieme lo era identificato Quello Là era un vuoto fra semplicemente volendo essere inclusivo \_ E In realtà facendo qualcosa a riguardo . COSÌ tuo atteggiamento non lo è Di Appena essendo positivo , è Di avere una volontà A Prendere vero azione .

## **Scelta**

**La scelta è tutto Di trovare fuori Che cosa opzioni persone Volere e come vogliono A Ottenere coinvolto .**

Si tratta di identificativo cosa può fare un partecipante La scelta è il amico dell'inclusione \_ \_ Se Voi offrono molte opzioni A Prendere vantaggio di allora Voi Sono probabile A Ottenere Di più diversi persone coinvolto nel tuo attività .

IL Inclusione Lo spettro è un'idea correlata che può aiutare Voi Prendere azione sulla scelta , impara più qui .

## **partnership**

**Partnership guarda come individuale E organizzativo relazioni Sono formato e quanto sono efficaci . \_**

Una collaborazione potrebbe essere facile come un'introduzione , una conversazione e una stretta di mano . Può essere davvero informale . Hai Appena avuto A Collegare persone . Esso potrebbe essere più formale con accordi E MOU E contratti ma partnership Sono Che cosa legarci insieme \_ E giuntura Nostro comunità .

Comprensione IL influencer nel tuo reti Volere aiuto Voi identificare chiave partner , impara più qui .

## **Comunicazione**

**Comunicazione esamina IL modo Noi permettere persone Sapere Di IL opzioni A Ottenere coinvolto E Di IL cultura .**

COSÌ pensare Di Chi Voi Sono raccontare E anche come sono Voi raccontare loro ? È adatto loro esigenze di comunicazione .

## **Politica \_**

**Politica considera come un'organizzazione impegna A E prende responsabilità per inclusione .**

La politica riguarda il trattenere te stesso , il tuo club O organizzazione E tuo parti interessate A account per inclusione . Suo Di dicendo " L'inclusione è importante " ma di più di Quello suo Di dicendo : “ Ecco come siamo andando A affrontarlo e \_ questo è ciò che significa per noi” e Poi avendo meccanismi A effettivamente consegnare su quelli affermazioni .

## Opportunità

**Opportunità esplora Che cosa opzioni Sono disponibile per persone da svantaggiato sfondi .**

Questo è simile A scelta ma non è il stesso . Opportunità riguarda " cosa fai \_\_ Volere fare ". COSÌ Questo esplora IL abitudini Quello dettare IL opportunità Quello Sono In realtà disponibile nel \_ posto Quello consegna il tuo sport . Ad esempio , ho un intero gamma di cose che potrei \_ Volere fare ma posso davvero Prendere vantaggio di ciò scelta . Malato utilizzo nuoto come esempio , riferendosi A IL rampa scenario . posso \_ Avere IL scelta A unisciti a una nuotata club nel mio Locale città Perché c'è una piscina lì . C'è un allenatore Là con un davvero ottimo programma chi è Veramente disposto E accogliente ma capisco A IL facilità E non c'è \_ rampa . Uso una sedia a rotelle . voglio \_ A andare in Quello Veramente ottimo programma. Vogliono che lo faccia vieni lì ma ho un vero \_ accesso problema COSÌ IL effettivo opportunità no esistere per me. IL la scelta c'è ma io no Ottenere IL opportunità .

## **6.5. Valutazione (tutto ciò che è utile per valutare l'utilità e l'efficacia dell'unità didattica)**

- 1. Quale dei seguenti non è nell'elenco dei 7 pilastri?**
  - a. Scelta b. Opportunità c. Accesso d. Esclusione
- 2. Quale dei seguenti è un social media?**
  - a. Internet explorer B. Cinguettio c. Pagina web ufficiale dell'UE d. Eccellere
- 3. Qual è la piattaforma social più utilizzata nel 2020?**
  - a. Snapchat b. Pinterest c. Facebook D. Youtube
- 4. “..... il processo di miglioramento delle condizioni di partecipazione alla società delle persone svantaggiate sulla base di età, sesso, disabilità, razza, etnia, origine, religione, condizione economica o di altra natura, attraverso maggiori opportunità, accesso risorse, voce e rispetto dei diritti”. Si prega di selezionare la frase giusta per la definizione di cui sopra?**
  - a. Esclusione sociale b. Social Media c. Inclusione sociale d. Risorse Sociali
- 5. Come si chiama la strategia dell'UE per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030?**
  - a. Unione dell'Uguaglianza b. Unione della Gioventù c. Unione di esclusione d. Unione dei Media

### **Domande al testo – Materiali didattici**

- 1. Qual è la tua opinione sui regolamenti e le strategie dell'UE per le persone con disabilità?**
- 2. Hai mai affrontato l'esclusione?**
- 3. Puoi condividere esempi per l'inclusione sociale?**
- 4. Puoi condividere esempi di esclusione sociale?**
- 5. Hai un account social? Se si**
- 6. Quanto spesso usi i social?**

## **RIFERIMENTI**

Chakraborty, S. (2018). Manuale dei social media per l'inclusione digitale e sociale

Alvarez, I., & Kilbourn, B. (2002). Mappatura della società dell'informazione: argomenti, prospettive e metafore radice. Primo lunedì 7 (1). Estratto il 10 giugno 2010 da <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/922/844>.

Anderson, C. (2004, ottobre). La lunga coda. Rivista cablata.

Andrejević, M. (2006). La disciplina della sorveglianza: rilevamento, rischio e sorveglianza laterale. Studi critici nella comunicazione dei media 23 (5), 391-407.

Barzilai-Nahon, K. (2006). Lacune e bit: concettualizzazione delle misure per il divario digitale. La società dell'informazione: una rivista internazionale 22(5), 267-278.

Boyd, dm & Ellison, NB (2008). Siti di social network: definizione, storia e borsa di studio. Giornale della comunicazione mediata dal computer 13(1), 210-230.

Bruns, A. (2008). Blog, Wikipedia, Second Life e oltre: dalla produzione alla produzione. New York: Peter Lang.

Cammaerts, B., Van Audenhove, L., Nulens, G., & Pauwels, C. (2003). Oltre il divario digitale: ridurre l'esclusione, favorire l'inclusione. Bruxelles: VUB University Press. Castells, M. (1996). L'ascesa della società in rete. Oxford: Blackwell.

Castells, M. (2007). Comunicazione, potere e contropotere nella società in rete. Giornale internazionale di comunicazione 1(1), 238-266.

Castells, M. (2009). Potere comunicativo. Oxford, New York: Oxford University Press. Commissione delle Comunità europee (2005). I2010: Una società dell'informazione europea per la crescita e l'occupazione.

Bruxelles: Commissione delle Comunità europee. Commissione europea (2000a). Consiglio europeo di Lisbona - Conclusioni della presidenza. Estratto il 12 giugno 2010 da [http://consilium.europa.eu/ueDocs/cms\\_Data/docs/pressData/en/ec/00100-r1.en0.htm](http://consilium.europa.eu/ueDocs/cms_Data/docs/pressData/en/ec/00100-r1.en0.htm).

Commissione europea (2000b). eEurope : una società dell'informazione per tutti. Comunicazione su un'iniziativa della Commissione per il Consiglio europeo straordinario di Lisbona, 23 e 24 marzo 2000. Estratto il 12 giugno 2010 da [http://epractice.eu/files/media/media\\_417.pdf](http://epractice.eu/files/media/media_417.pdf).

Commissione europea (2001a). E-inclusione: il potenziale della società dell'informazione per l'inclusione sociale in Europa. Estratto il 12 giugno 2010 da [http://ec.europa.eu/employment\\_social/knowledge\\_society/docs/eincl\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/employment_social/knowledge_society/docs/eincl_en.pdf).

Commissione europea (2010). Europa 2020: una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. Comunicazione della Commissione. Estratto il 21 luglio 2010 da [http://europa.eu/press\\_room/pdf/complet\\_it\\_barroso\\_007\\_-\\_europe\\_2020\\_-\\_it\\_version.pdf](http://europa.eu/press_room/pdf/complet_it_barroso_007_-_europe_2020_-_it_version.pdf)

Forge, S., Blackman, C., Bohlin, E. & Cave, M. (2009). Una società della conoscenza verde: un'agenda politica delle TIC fino al 2015 per la futura società della conoscenza in Europa: uno studio per il ministero delle Imprese, dell'energia e delle comunicazioni, uffici governativi della Svezia. Estratto il 12 dicembre 2010 da [http://ec.europa.eu/information\\_society/eeurope/i2010/docs/i2010\\_high\\_level\\_group/green\\_knowledge\\_society.pdf](http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/docs/i2010_high_level_group/green_knowledge_society.pdf).

Freeman, C. e Perez, C. (1988). Paradigma tecnico-economico. In G. Dosi (a cura di), Cambiamento tecnico e teoria economica. Londra: Pinter Editori

<https://inclusivesportdesign.com/tutorials/how-our-habits-influence-inclusion-in-sport/>

<https://inclusivesportdesign.com/planning-for-inclusion/7-pillars-of-inclusion-using-commonalities-as-the-start-point-for-inclusive-sport/>



# MODULO 7

## UTILIZZO E GESTIONE DEI SOCIAL MEDIA

Luis Ochoa Sigüencia  
Renata Ochoa-  
Dąderska

Instytut Badan I Innowacji w Edukacji



### obiettivi formativi

IL sociale media alfabetizzazione tutore ha UN speciale capitolo Dove Noi analizzare IL benefici Di rete sociale E IL aspetti A Prendere in account Quando promuovere tuo casa-adulto classi di educazione. Concludiamo con le regole essenziali per ottenere il massimo dai social network e alcuni esercizi da attuare in coppia o in piccolo gruppi.

Al termine dell'Unità Formativa, i tirocinanti saranno in grado di:

- Creare e gestire un social media presenza
- Comprendere il ruolo e le caratteristiche di una social media literacy tutore
- come e perché creare contenuti per i social media
- Gestisci un calendario dei contenuti per i tuoi social media presenza
- Valuta la performance dei tuoi contenuti sui social media
- Gestisci i contenuti dei social media utilizzando il mondo reale dati



### Concetti di base (parole chiave)

- |                               |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| ▪ Contenuto gestione          | ▪ Gestione competenze   |
| ▪ Sociale media               | ▪ Gestione dei media    |
| ▪ Mezzi sociali tutore        | ▪ Mezzi sociali manager |
| ▪ Media alfabetizzazione      | ▪ Sociale reti          |
| ▪ Collaborativo apprendimento | ▪ Media presenza        |

## Obiettivo principale:

Dotare lo studente di capacità di creazione e gestione di contenuti critici per diventare un tutor dei social media e guidarli su come diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media.

## Descrizione generale:

Questo modulo è destinato a persone adulte che desiderano acquisire la competenza professionale per i “ **tutor di alfabetizzazione sui social media**”. Il tutor di alfabetizzazione sui social media collaborerà con scuole, ONG, associazioni dei consumatori e istituzioni del governo locale ( obiettivi ACML)

Per diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media, qualcuno deve avere conoscenza e, se possibile, esperienza come social media manager. Per questo motivo in questo corso presentiamo la figura del social media manager, e social media tutor, sottolineando nelle caratteristiche di social media tutor e social media manager.

A causa del fatto che noi stessi utilizziamo spesso i social network, può sembrare che molto tempo trascorso vi sia già una sorta di diritto a lavorare come "tutor di alfabetizzazione sui social media". Certo, tra gli utenti ci sono persone che capiscono ogni nuova novità, amano testare, riescono a stabilire un contatto con i fan, i loro post sono condivisi e apprezzati molto più spesso di altri, il che è sicuramente una predisposizione ad essere un “tutor di alfabetizzazione sui social media”.

Per diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media, qualcuno deve avere conoscenza e, se possibile, esperienza come social media manager. Questo è il motivo per cui in questo percorso formativo metteremo in risalto la figura e le competenze di chi cerca lavoro come social media manager e/o social media literacy tutor.

Vale la pena rendersi conto che creare un account e scrivere post non è sufficiente. I social media stanno cambiando in modo dinamico, questi cambiamenti devono essere seguiti, notati e compresi. Inoltre, un utente ordinario non viene spesso a conoscenza del marketing e della pubblicità. Pertanto, una navigazione efficiente attraverso i siti Web è importante, ma questa è solo la punta dell'iceberg, Spesso insufficiente A Prendere su UN lavoro. Tuttavia, Questo fa non modifica IL fatto Quello molte persone immaginano il lavoro di un tutor di alfabetizzazione sui social media come un sogno lavoro.

È difficile immaginare un'azienda, una persona, che oggi non sia presente nei social media. Non a caso si dice che se qualcuno non è su Facebook, probabilmente non esiste. I social media sono

così popolari che molte persone cercano l'opinione o l'offerta di una determinata attività o private persone. Non meraviglia che per ogni attività, non questione se esso è piccolo, medio o grande, dovrebbe avere una persona che si occuperà dei social media professionali marketing.

Cosa fa il tutor dei social media? Come diventarlo? Come diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media?

A questa e ad altre domande verrà data risposta durante questo materiale formativo.

### *Argomento 1: Social media manager*

Questo argomento presenta la figura del social media manager e introduce le principali competenze che un buon social media manager dovrebbe avere. Lo studente può trovare la descrizione delle principali responsabilità e la necessità di combinare non solo compiti manageriali ma anche project management, specializzazione in video marketing, copywriting ed elementi di customer service

### *Argomento 2: Tutor sui social media*

Questo argomento presenterà allo studente alcuni fatti da tenere in considerazione quando si pianifica di diventare un tutor di social media. Oltre al fatto che il social media tutor deve navigare perfettamente sui social media, conoscerne le funzioni e non avere problemi con le notizie, deve avere anche altre abilità e qualità utili in questa posizione

### *Argomento 3: Tutor di alfabetizzazione sui social media*

Questo argomento è interessante per gli studenti che desiderano diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media. Gli studenti vengono introdotti ai vantaggi del social networking per il tutor di alfabetizzazione sui social media. Quale social network scegliere per promuovere i propri corsi di educazione domestica per adulti; e, come scegliere il social network che sarà utile per implementare il tutoraggio.

### *Argomento 4: Le regole essenziali per ottenere il massimo dai social network*

In questo argomento lo studente sarà in grado di apprendere le regole per ottenere il massimo dai social network. Lo studente imparerà perché i social network sono essenziali oggi per la comunicazione e il marketing e lo aiuterà a pensare ai migliori social network prima di iniziare a usarli.

**Esercitazioni: Casi di studio**

Questa parte del modulo presenta la "Metodologia" da utilizzare per preparare il gruppo a lavorare insieme e discutere i diversi lavori disponibili nel mercato:

- Marketing e comunicazione digitale Coordinatore
- Social media e influencer marketing Manager
- Social media Manager
- Social media Specialista

Titolo del modulo		UTILIZZO E GESTIONE DEI SOCIAL MEDIA
Profilo educativo		Studenti adulti
Lingua di istruzione		Inglese
Gruppo target		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adulti interessati a migliorare la propria conoscenza dei media digitali</li> <li>2. Adulti più anziani e adulti poco qualificati per utilizzare il digitale tecnologia.</li> <li>3. Altri gruppi target coinvolti in questo progetto sono gli anziani, gli adulti poco qualificati, le associazioni dei consumatori, i servizi sociali, le ONG impegnate nello sviluppo della comunità</li> </ol>
Periodo		Dieci settimane (3 ore settimanali)
Ore		30 ore
Responsabile		Organizzazioni per lo sviluppo professionale e personale degli adulti.
Effetti di apprendimento direzionale simboli		- Risultati di apprendimento
<b>CONOSCENZA</b>		
Sviluppare	K1	Nuove competenze nella gestione dei social media
Integrare	K2	Integrare nuove conoscenze con le loro competenze
Sicurezza	K3	Come essere al sicuro sui social media
Protezione	K4	Come proteggersi dal furto di dati
Risoluzione dei problemi	K5	Risolvere le difficoltà riscontrate durante l'utilizzo dei social media
<b>COMPETENZE</b>		
Interagire	S1	Interagisci con altri amici
Condividere	S2	Condividere contenuti sui social network
Ingaggiare	S3	Coinvolgi le persone in discussioni e feedback
Collaborare	S4	Gestire le attività di apprendimento collaborativo
Maneggio	S5	Gestisci i canali social
<b>COMPETENZE</b>		
Inclusivo	C1	Mentalità aperta e rispettosa con gli altri utenti dei social media
Informato	C2	Valuta l'alfabetizzazione mediatica e i post trovati sui social media
Impegno	C3	Utilizzo dei social media e dei canali digitali per l'impegno civico

Equilibrato	C4	Usa correttamente i social media
Mettere in guardia	C5	Consapevole dell'uso improprio dei social media e delle sue conseguenze.

Contenuto del modulo	<p>introduzione</p> <p>Responsabile dei social media Tutor dei social media</p> <p>media</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Caratteristiche di un social media tutore</li> <li>- Requisiti del social media manager / tutor</li> </ul> <p>Alfabetizzazione sui social media tutore</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I vantaggi del social networking per l'alfabetizzazione ai social media tutore</li> <li>- Quale social network scegliere per promuovere i tuoi corsi di educazione domestica per adulti?</li> </ul> <p>Le regole essenziali per ottenere il massimo dai social network</p> <p>Esercizi: Lavoro a coppie</p> <p>Metodologia: Brainwriting</p> <p>Caso 1: Digital Marketing &amp; Communication Coordinator</p> <p>Caso 2: Social Media &amp; Influencer Marketing Manager</p> <p>Caso 3: Social Media Manager</p> <p>Caso 4: valutazione dello specialista dei social media</p>
Prerequisiti e requisiti aggiuntivi	<i>Conoscenza di base di Internet.</i>
Letteratura obbligatoria	<i>Documenti preparati nel progetto ACML</i>
Letteratura aggiuntiva	<i>Gli studenti analizzeranno le informazioni online aggiornate fornite dal docente. Marzano, Gilberto &amp; Ochoa Siguencia, Luis. (2017). Condividere emozioni ed esperienze: come i social media possono influenzare il comportamento dei viaggiatori . <a href="https://www.researchgate.net/publication/321709262">https:// www.researchgate.net/publication/321709262</a></i>
Moduli/attività/metodi didattici previsti	<i>Il docente presenterà i concetti chiave, che saranno discussi successivamente in classe.</i>
Metodi di valutazione dell'apprendimento risultati	<i>Questionari a risposta multipla e partecipazione in classe.</i>

## 7. UTILIZZO E GESTIONE DEI SOCIAL MEDIA

### 7.1. Social media manager

Con una certa esperienza nella gestione dei social media, puoi diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media. Ogni azienda, indipendentemente dalle sue dimensioni, ha diversi account e milioni e milioni di persone in tutto il mondo utilizzano ogni giorno piattaforme come Twitter, Facebook e LinkedIn. Sebbene ci siano inevitabili aspetti negativi dei social media, gli aspetti positivi li superano enormemente. Per qualsiasi attività online, far parte delle piattaforme di social media è imperativo, e questa non fa eccezione al tutoraggio online, anche se è solo per poter chattare con i tuoi colleghi sull'ultimo filtro su Instagram!

Solo pochi anni fa, gli istituti di istruzione per adulti formale e non formale, il più delle volte avevano solo bisogno di uno specialista dei social media. Oggi questa professione ha molte specializzazioni, si può dire che ogni anno crescono sempre di più.

Il social media manager è responsabile della comunicazione tra l'azienda e il cliente utilizzando tutti i social media disponibili. Spesso questa professione combina non solo compiti manageriali, ma anche project management, specializzazione in video marketing, copywriting ed elementi di customer service.

Il lavoro di un social media manager è solo quello di pubblicare post su diversi social network?. I suoi compiti includono la preparazione dell'intera strategia che renderà coerente e significativa la presenza dell'azienda nei social media. A tal fine, è necessario conoscere i potenziali clienti del marchio, il comportamento degli utenti di Internet e il modo in cui operano. Pertanto, la conoscenza sarà utile non solo nel campo delle pubbliche relazioni o del marketing, ma anche nel campo della psicologia o della sociologia.



## 7.2. Tutor sui social

Oltre al fatto che il social media tutor deve navigare perfettamente sui social media, conoscerne le funzioni e non avere problemi con le notizie, deve avere anche altre abilità e qualità utili in questa posizione.

Prima di tutto, un social media tutor dovrebbe essere:

- **interessato a ciò che sta accadendo nel sistema educativo dell'educazione degli adulti**
- **focalizzato sull'apprendimento continuo e sull'espansione delle sue competenze.**
- **creativo, facilità nell'uso delle parole e penna ottica**

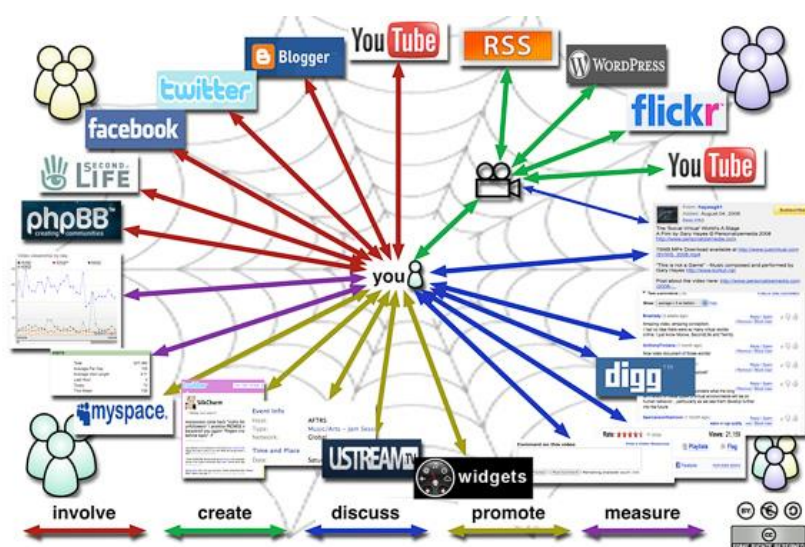
Come già accennato, i social media non stanno fermi. Qualcosa cambia continuamente e il social media manager/tutor deve essere preparato a tali cambiamenti.

Il tutor dei social media deve essere comunicativo e aperto - dopotutto, attraverso i media comunica con i tirocinanti o potenziali tirocinanti, per i quali tutto dovrebbe essere chiaro e comprensibile. Inoltre, i media sono dinamici: il social media manager / tutor deve reagire rapidamente ai commenti, rispondere in modo esauriente, essere preparato allo stress e non soccombere alle emozioni. Se un commento è maleducato, deve essere di classe, che sia arrabbiato o meno.

Difficile immaginare un social media manager/tutor che non abbia un profilo su siti popolari, non scriva o gestisca un blog, e non abbia mai avuto alcuna interazione con l'utente. Inoltre, tutti i media che ha devono essere il suo vero fiore all'occhiello.

Certamente, l'Istituzione partner verificherà come si comporta il candidato a Tutor di alfabetizzazione sui social media sui social media e vedrà i suoi profili. Grazie a questo vale la pena vedere che un potenziale tutor anche privatamente svolge un ottimo lavoro in termini di immagine sul web.

Fondamentale e spesso richiesta è anche la conoscenza della lingua inglese. Molti articoli e notizie sui social sono scritti in questa lingua, quindi conoscerla facilita l'ampliamento delle sue conoscenze. Inoltre, spesso è necessario creare post in questa lingua.



### 7.2.1. Caratteristiche di un social media tutor

Certo, gli studi in questo campo saranno utili, ma in realtà anche qualsiasi studio umanistico - giornalismo, marketing, sociologia - ma non solo - può essere utile, ad esempio l'informatica.

Gli studi possono preparare bene un candidato, ma l'istruzione e la pratica non formale possono essere sufficienti, perché anche l'esperienza di gestione dei social media è molto importante in questa posizione. Se siamo appena agli inizi nel settore, i reclutatori presteranno sicuramente attenzione a come appare la nostra attività privata su Internet, motivo per cui sarà utile gestire un blog, una fanpage o buoni profili su siti Web come Twitter , Instagram , GoldenLine o LinkedIn.

### 7.2.2. Requisiti del social media manager / tutor

Cosa richiedono i datori di lavoro a un candidato per la posizione di social media manager/ tutor?.

- esperienza sui social
- un'eccellente navigazione in essi è importante,
- creatività,
- comunicazione,
- apertura,
- buon uso della lingua inglese,
- conoscenze nel campo dell'internet marketing,
- capacità di utilizzare strumenti di monitoraggio dei social media,
- penna leggera,
- ottimo uso della parola,
- istruzione superiore specializzata,
- buona organizzazione del lavoro
- capacità di lavorare in gruppo.

Il lavoro di un social media manager/tutor può essere un lavoro da sogno per le persone che si sentono come pesci nell'acqua sui social media. Tuttavia, vale la pena ricordare che questa attività richiede uno sforzo molto maggiore rispetto alla semplice creazione di un account e all'aggiunta di post interessanti al profilo. È essenziale e dovrebbe essere costantemente aggiornata la conoscenza nel campo di:



- **Relazioni pubbliche**
- **Internet Marketing,**
- **contatto con il cliente**
- **opportunità sui social media.**

Il tutor di alfabetizzazione sui social media dovrebbe essere specialista nella gestione dei social media, con esperienza in:

- **programmazione dei post sui social network**
- **penna leggera per scrivere post, ma anche testi più lunghi**
- **capacità di creazione grafica di base e conoscenza di programmi grafici (Adobe, Canvas)**
- **rendicontazione delle attività svolte**
- **partecipazione alla creazione di una strategia di marca nei social media**
- **condurre campagne a pagamento sui siti di social network**
- **contatto e collaborazione con influencer**
- **moderare l'attività dei fan (nei commenti e nei messaggi privati)**

Probabilmente avrai notato che non è richiesta un'istruzione specifica per le posizioni relative al tutor di alfabetizzazione sui social media . Del resto ti occupi di marketing e pubblicità e sarebbe bene avere almeno una conoscenza di base in questo campo.



### 7.3. Tutor di alfabetizzazione sui social media

I social network sono ormai indispensabili nel mondo e tra tutte le popolazioni. Sono, per un particolare tutor, un ottimo mezzo di promozione. Ma devono essere gestiti con attenzione e bisogna conoscerne le regole di base per ottimizzarne l'utilizzo. Qui puoi scoprire i nostri migliori consigli per aiutarti a diventare un "tutor di alfabetizzazione sui social media" che riscuote un successo totale sui social network!

#### I vantaggi del social networking per il tutor di alfabetizzazione sui social media

Essere un "Tutor di alfabetizzazione sui social media" richiede di parlare con studenti, adulti senza o con poca conoscenza della gestione dei social media. Insomma, ti rivolgi a un pubblico che ha una presenza non significativa sui social network. È molto probabile che il tuo pubblico di destinazione stia cercando di reclutare, imparare o comunicare con te tramite i social network. Registrati su (almeno) uno di loro come un modo per attirare studenti, per farti conoscere.

I social network sono utili anche per comunicare con i tuoi studenti attuali e potenziali. Ti offrono il bonus dell'istantaneità ma anche la possibilità di condividere ogni tipo di contenuto con i tuoi studenti (classi, informazioni utili, ecc.). Questa diversità è una risorsa considerevole che consente a un "Tutor di alfabetizzazione sui social media" di indirizzare e rispondere con precisione alle aspettative del suo pubblico.

Il vantaggio è anche che sono gratuiti e quindi offrono la possibilità di pubblicità economica e portata senza limiti.

#### Quale social network scegliere per promuovere i tuoi corsi di educazione domestica per adulti ?

È importante capire che ogni social network ha la sua applicazione e regole specifiche. È quindi essenziale definire i tuoi obiettivi prima di registrarti.

- **Vuoi interagire con i tuoi studenti?**
- **Attrarre nuovi studenti?**
- **Migliorare la tua SEO?**

Qualunque sia il tuo obiettivo, devi definire una strategia sui social media.

Facebook è lo strumento perfetto per migliorare la SEO del tuo sito web di tutoraggio. Il motivo è semplice: è il social network più utilizzato a livello globale. Molto popolare tra i 35-50enni, è un ottimo strumento per rivolgersi a gruppi di adulti, così come agli studenti stessi.

Twitter, network istantaneo per eccellenza, è particolarmente utile per la pubblicazione di brevi messaggi; le tue notizie per esempio. È anche un mezzo di comunicazione ideale. È ampiamente utilizzato da imprenditori, PMI (e anche tutor privati) come strumento di messaggistica.

Instagram, un network che pubblica immagini e brevi video, può essere utilizzato per trasmettere messaggi visivi. Ad esempio, un trainer di social media può utilizzarlo per pubblicare citazioni o utilizzarlo per pubblicare un libro quotidiano del giorno.

LinkedIn, una rete professionale, è efficace nel costruire la tua esperienza collegandoti con i grandi nomi nel tuo campo. È utile per rivolgersi agli studenti che potranno familiarizzare con il tuo ambiente, la tua rete, ecc.

Infine, YouTube può essere interessante per un “ Tutor di alfabetizzazione sui social media” , ad esempio per condividere lezioni o iniziazioni al podcast, cose che non puoi fare senza il supporto video.

Insomma, il social network che ti sarà utile dipende dai tuoi obiettivi, ma anche dal profilo dei tuoi studenti, dalle loro aspettative/esigenze e dalla tua specialità. I contenuti pubblicati (forma e tono) devono essere sempre adattati alla rete utilizzata.

#### **7.4. Le regole essenziali per ottenere il massimo dai social network**

Utilizzare saggiamente i social network non significa solo sapere a quali registrarsi. Devono anche essere usati correttamente, altrimenti sono inutili. Prima di tutto, dovrai registrarti sui social network selezionati e quindi creare un profilo. Scegli un'immagine del profilo di buona qualità, scrivi attentamente la tua biografia, ecc. Le parole chiave sono concise e pertinenti.

La prima regola quando si usano i social media è la regolarità. Affinché le tue pubblicazioni siano efficaci e abbiano una buona portata, devono essere pubblicate regolarmente .

Su Facebook ti consigliamo di pubblicare almeno 3 volte a settimana. Mentre su Twitter, sarà molto più prolifico e manterrà una media di 3-5 tweet al giorno. 2 pubblicazioni a settimana saranno sufficienti per le prestazioni del tuo account LinkedIn. Naturalmente, queste non sono regole ferree ma piuttosto indicazioni!

Ma attenzione, l'obbligo di regolarità non deve in alcun modo diminuire la qualità dei tuoi contenuti. I post devono rimanere sempre originali, precisi e di alto livello. Le informazioni devono essere di qualità, il tono di circostanza adottato e l'ortografia impeccabile (questo è un dato di fatto per un tutor privato).

Prima parlavamo della strategia dei social media e di come deve essere implementata in modo coerente su tutti i social network che utilizzi. Devono essere complementari. Registrarsi su 10 reti per pubblicare su ognuna di esse la stessa cosa non servirà a niente, anzi.

I social network sono oggi essenziali per la comunicazione e il marketing. È solo questione di pensare prima di iniziare.

**Essere presenti sui social network è un lavoro che richiede tempo e impegno.**

## 7.5.Esercizi

### Metodologia: Brainwriting

In questo metodo di brainstorming non verbale, tutti scrivono tre idee relative all'argomento del brainstorming. Concedi dai sei ai dieci minuti per questo processo. Quindi tutti passano le loro idee alla persona alla loro destra (o sinistra, come preferisci), che poi svilupperà le idee, aggiungendo elenchi puntati o strategie creative.

Dopo altri pochi minuti, tutti passeranno di nuovo il pezzo di carta finché non fa tutto il giro del tavolo. Una volta che le idee hanno fatto il giro del cerchio, il gruppo le discute e decide quali idee è meglio scrivere nel poster.

Questa tecnica può alleviare due delle più grandi insidie del brainstorming - la conversazione sbilanciata e l'effetto di ancoraggio - assicurando che tutti abbiano l'opportunità di contribuire ed eliminando il pregiudizio verso la prima idea.

#### Processi:

- **Forma un gruppo di quattro persone**
- **Consegnare a ciascun partecipante del tavolo il caso da analizzare (tabella uno caso 1; tabella due caso 2...)**
- **Chiedi loro di pensare in tre idee perché può essere la persona perfetta in questa posizione (o perché no)**
- **Usa il metodo del Brainwriting**
- **Chiedi al gruppo di preparare un poster con le loro idee ( positivo a destra negativo a sinistra)**
- **Presenta al gruppo i tuoi commenti**
- **Discuti cosa dovrebbe essere migliorato durante il corso per diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media"**

#### Importante.

1. **Se la tua risposta è sì, potrei lavorare in questa posizione, significa che puoi essere un buon " tutor di alfabetizzazione sui social media".**
2. **Se scopri che non potresti lavorare in quella posizione, non preoccuparti, il corso che stai seguendo ti aiuterà ad acquisire le competenze più importanti per diventare un buon " tutor di alfabetizzazione sui social media"**

**Ricorda:** nessun organismo è uno specialista in tutti i campi. Alcune pratiche di educazione non formale ti daranno la soluzione per diventare un buon " **tutor di alfabetizzazione sui social media"**

## Caso 1: Coordinatore Digital Marketing & Communication<sup>1</sup>

Hotel Raffles Europejski Varsavia

### **tue responsabilità**

- **Riportando al Marketing Manager, le responsabilità e le funzioni lavorative essenziali includono ma non sono limitate a quanto segue:**
- **Lavora con il Marketing Manager e i rispettivi HOD sui piani creativi e media della campagna pubblicitaria tattica di spa, camere e cibo e bevande**
- **Massimizza il budget pubblicitario assicurando che il messaggio creativo dell'hotel e le attività mediatiche siano coerenti**
- **Esamina la segmentazione del mercato dell'hotel e altri rapporti di marketing appropriati per garantire che la programmazione dei media corrisponda a tali segmenti**
- **Monitora e mantiene i programmi dei media, nonché il rapido regolamento delle fatture**
- **Esecuzione e valutazione delle tattiche di marketing digitale dell'hotel in tutti i canali applicabili in linea con le strategie di marketing**
- **Esegue e valuta le tattiche dei social media per favorire la visibilità e il traffico**
- **Implementa tattiche di marketing digitale e gestione dei contenuti su strumenti come (ma non limitato a) Ice Portal, Brand.com, AccorHotels.com, canali di social media e tutte le app e i siti Web di terze parti applicabili.**
- **Mantiene "brand.com" per attirare un pubblico più ampio aggiornando costantemente i contenuti sempre secondo le "Linee guida per le lotterie"; lasciare una forte impronta digitale (con SEO e altri sforzi di generazione di link)**
- **Aggiornamenti tempestivi e accurati del sito web su informazioni e promozioni**
- **Crea visibilità tempestiva su canali di terze parti come Foursquare, Zomato**
- **Crea contenuti e costruisce e-newsletter per hotel**
- **Sviluppa e implementa le strategie dei social media dell'hotel ( es. Facebook, Instagram) aumentando il traffico/fan base con attività interattive**
- **Conduce servizi fotografici e video sui social media adatti alle linee guida del marchio con artisti e agenzie di foto / video pertinenti**
- **Prepara report mensili e riepiloghi di ritagli multimediali**
- **Organizza e supervisiona la fotografia per scopi pubblicitari, collaterali e pubbliche relazioni**
- **Assicura che il dipartimento disponga di una libreria fotografica principale completa per tutte le attività pubblicitarie, collaterali e di pubbliche relazioni**

---

<sup>1</sup> <https://www.pracuj.pl/praca/digital-marketing-communication-coordinator-warszawa,oferta,1000943436>

- **Mantiene partnership strategiche con parti esterne, come banche e società di media**
- **Monitora le attività dei concorrenti e le informazioni di mercato ed è proattivo**
- **Promuove solide relazioni con i media e genera copertura mediatica**

#### **Le nostre esigenze**

- **Trasmettere un alto livello di comprensione dell'importanza dell'attenzione ai dettagli**
- **eccellenti abilità comunicative ed interpersonali**
- **È richiesta precedente esperienza nel sistema di punti vendita**
- **Laurea in Marketing/Comunicazioni di massa/Arti e scienze sociali. È preferibile esperienza in un ambiente di marketing e comunicazione alberghiero o alberghiero**
- **Un giocatore di squadra con eccellenti capacità interpersonali e comunicative con competenza scritta e orale in inglese e polacco**
- **Forte conoscenza dell'ospitalità o del settore alberghiero e delle dinamiche di mercato**
- **Comprensione e interesse del mercato del lusso**
- **Facilità nella scrittura creativa sia in polacco che in inglese**
- **Promuovere il lavoro di squadra e un servizio di qualità attraverso la comunicazione quotidiana e il coordinamento con interni ed esterni**
- **Conoscenza delle applicazioni Microsoft Office, come Word, Excel e PowerPoint e software di progettazione**
- **Mostrare flessibilità e volontà di adattarsi a nuove situazioni e/o accettare nuove sfide**

## **Caso 2: Social Media & Influencer Marketing Manager<sup>2</sup>**

COLATA IN PLATINO

### **Descrizione del lavoro:**

- **Gestisci i profili Facebook e Instagram**
- **Sviluppare un calendario di comunicazione: sviluppare una strategia, creare contenuti, avviare nuove soluzioni**
- **Monitoraggio delle tendenze e delle attività dei concorrenti**
- **Gestione delle campagne pubblicitarie**
- **Rendicontazione dei risultati, preparazione di sintesi e presentazioni di sintesi**
- **Conoscenza del mercato dell'Influencer Marketing in Polonia, in termini di specificità, organizzazione, funzionamento e possibilità di cooperazione**
- **La capacità di cercare influencer e le loro raccomandazioni appropriate insieme all'argomentazione in relazione al brief e al marchio del progetto indicati (sia nell'ambito della cooperazione retribuita che del baratto)**
- **Coordinamento della cooperazione con gli influencer: definizione delle condizioni e coordinamento delle formalità, determinazione dell'ambito della cooperazione, calendario della pubblicazione, esecuzione e follow-up per garantire un'attivazione tempestiva**
- **Preparazione, coordinamento della produzione e distribuzione di pacchetti creativi**
- **Contatto costante con il cliente, accettazione di materiali, reportistica, partecipazione a stati, ecc.**
- **Preparazione di presentazioni di offerte per clienti abituali e nuovi**
- **Partecipazione attiva a meeting interni ed esterni**

### **Cosa ci aspettiamo dai candidati?:**

---

<sup>2</sup> <https://www.pracuj.pl/praca/influencer-marketing-manager-warszawa,oferta,6968395>

- **Minimo 2 anni di esperienza lavorativa in una posizione simile**
- **L'esperienza nell'assistenza a marchi del settore della salute e della bellezza sarà un ulteriore vantaggio**
- **Ottima conoscenza dei social network (Facebook, Instagram, YouTube)**
- **Conoscenza degli strumenti di monitoraggio dei Social Media ( NapoleonCat Brand24)**
- **Esperienza nella realizzazione di campagne pubblicitarie**
- **Esperienza di lavoro in agenzia e con un cliente**
- **Conoscenza di MS Office, ottima conoscenza di Power Point**
- **Livello avanzato di inglese / fluidità nella parola e nella scrittura.**
- **Creatività, impegno, multitasking**
- **Ottima organizzazione del lavoro, indipendenza e responsabilità**
- **Capacità di negoziazione**
- **Eccellenti capacità di presentazione e servizio al cliente**

### **Caso 3: Social Media Manager<sup>3</sup>**

PAOLO RICCO sp. zoo \_

Luogo di lavoro: Varsavia

#### **Descrizione del lavoro:**

- **Gestione dei contenuti sui social media - Instagram, Facebook, YouTube, Pinterest, Twitter**
- **Creazione di efficaci strategie di content marketing per oltre 300.000 fan del brand**
- **Preparazione di concetti creativi e pianificazioni dei social media**
- **Pianificazione, sviluppo e creazione di contenuti**
- **Pubblicazione e moderazione dei contenuti**
- **Costruire una community impegnata, aumentando il numero di follower, Mi piace, commenti, repost**
- **Organizzazione di campagne promozionali e concorsi**
- **Analisi e rendicontazione dell'efficacia delle attività intraprese**

#### **Requisiti:**

---

<sup>3</sup> <https://www.pracuj.pl/praca/social-media-manager-warszawa,oferta,500110383>



- **Ottima padronanza della lingua inglese - minimo C2 o madrelingua**
- **Almeno due anni di esperienza lavorativa in un'agenzia di social media / digitale**
- **Ottima conoscenza delle funzioni di Facebook, Instagram, YouTube, Pinterest, Snapchat, TikTok, Twitter**
- **Conoscenza dei principi di funzionamento dei negozi online**
- **Capacità di creare e implementare strategie di comunicazione sui profili social**
- **Un ulteriore vantaggio sarà:**
- **Conoscenza di: CSS, HTML, Shopify**
- **Esperienza nel settore della moda e del lusso Social Media Manager**

## **Caso 4: specialista dei social media<sup>4</sup>**

VOIVODATO DELLA POMERANIA OCCIDENTALE

### **Il tuo ambito di compiti**

- **Gestione dei canali dei social media nella Pomerania occidentale, incl. Facebook, Instagram, YouTube**
- **Preparazione e pubblicazione di contenuti coinvolgenti sui social media**
- **Coinvolgere la comunità e costruire relazioni con gli utenti**
- **Ideazione e realizzazione di campagne pubblicitarie**
- **Collaborazione allo sviluppo di concept creativi e strategie di comunicazione**
- **Analizzare i risultati e creare report**
- **Creazione grafica per le esigenze dei social media in conformità con i termini di riferimento**

### **Le nostre aspettative**

**Istruzione superiore, campi di studio preferiti: marketing, economia o scienze sociali**

- **Minimo un anno di esperienza in una posizione simile**
- **Conoscenza delle piattaforme social Facebook, Instagram, YouTube**
- **Esperienza nella gestione di campagne pubblicitarie sui social media**
- **Esperienza nella preparazione e moderazione dei contenuti**
- **Una penna leggera, la capacità di creare contenuti accattivanti**
- **Conoscenza di strumenti quali Facebook Business Manager, Google Ads**
- **Conoscenza della regione**
- **Conoscenza dei programmi di grafica Adobe e CANVA**
- **Conoscenza delle tendenze nel campo della grafica nei social media**
- **Creatività, indipendenza**
- **Conoscenza di base del funzionamento degli enti locali, in particolare del governo del voivodato**
- **Assenza di precedenti penali per reati commessi intenzionalmente perseguiti pubblicamente**

---

<sup>4</sup> <https://www.wirtualnemedi.pl/praca/oferta/pomorze-zachodnie/specjalista-ds-mediow-spolesznosciowych/161086>

- **imputazione e reati fiscali dolosi**
- **Condizione di salute che consente l'occupazione in una posizione specifica,**
- **Sfruttando appieno i diritti pubblici,**
- **Opinione senza macchia**

### **Benvenuto**

- **Nozioni di base sull'editing video**

## 7.6. Valutazione

### 1. Mezzi sociali

- a. sta cambiando dinamicamente
- b. è statico
- c. cambiare lentamente

### 2. Quali sono le responsabilità di un social media manager?

Il social media manager è responsabile della comunicazione tra l'azienda e il cliente utilizzando tutti i social media disponibili. Spesso questa professione combina non solo compiti manageriali, ma anche project management, specializzazione in video marketing, copywriting ed elementi di customer service.

### 3. Scrivi cinque caratteristiche del tutor dei social media

- esperienza sui social
- un'eccellente navigazione in essi è importante,
- creatività,
- comunicazione,
- apertura,
- buon uso della lingua inglese,
- conoscenze nel campo dell'internet marketing,
- capacità di utilizzare strumenti di monitoraggio dei social media,
- penna leggera,
- ottimo uso della parola,
- istruzione superiore specializzata,
- buona organizzazione del lavoro
- capacità di lavorare in gruppo.

### 4. Come diventare un tutor dei social media?

Con una certa esperienza nella gestione dei social media, puoi diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media.

### 5. Per diventare un tutor di alfabetizzazione sui social media dovresti:

- a. avere conoscenza e, se possibile, qualche esperienza come social media manager
- b. lavorare come social media manager
- c. Avere una ditta
- d. Ha uno smartphone

### 6. Scrivi almeno 4 aree di esperienza per un buon tutor di alfabetizzazione sui social media:

- programmazione dei post sui social network
- penna leggera per scrivere post, ma anche testi più lunghi
- capacità di creazione grafica di base e conoscenza di programmi grafici (Adobe, Canvas)
- rendicontazione delle attività svolte
- partecipazione alla creazione di una strategia di marca nei social media
- condurre campagne a pagamento sui siti di social network
- contatto e collaborazione con influencer
- moderare l'attività dei fan (nei commenti e nei messaggi privati)

### 7. Quali sono i vantaggi dei social network?

I social network sono utili per comunicare con i tuoi studenti attuali e potenziali. Ti offrono il bonus dell'istantaneità ma anche la possibilità di condividere ogni tipo di contenuto con i tuoi studenti (classi, informazioni utili, ecc.). Questa diversità è una risorsa considerevole che consente a un "Tutor di alfabetizzazione sui social media" di indirizzare e rispondere con precisione alle aspettative del suo pubblico.

### 8. Dare almeno una regola per ottenere il massimo dai social network

La prima regola quando si usano i social media è la regolarità. Affinché le tue pubblicazioni siano efficaci e abbiano una buona portata, devono essere pubblicate regolarmente

### 9. Fai tre esempi di reti di social media

- Facebook
- Youtube
- WhatsApp
- Messaggero Facebook

- Instagram
- Weixin /WeChat

## 10. Se vuoi diventare un social media tutor, cosa dovresti fare?

Sii di mentalità aperta e propensione ad aiutare gli altri... [risposte aperte]

## RIFERIMENTI

Barry, C. (1997). Futuro del cyberterrorismo: il mondo fisico e quello virtuale convergono. *Criminalità e giustizia internazionale* , 13 (2), 15-18.

Citron, DK e Franchi, MA (2014). Criminalizzazione del revenge porn. *Wake Forest L. Rev.* , 49 , pp. 345-391.

Denning, DE (2000). Cyberterrorismo: testimonianza davanti al gruppo di supervisione speciale del comitato del terrorismo sui servizi armati della Camera dei rappresentanti degli Stati Uniti. *Focus sul terrorismo* , 9 , 71-76.

Dibbell , J. (1994). Uno stupro nel cyberspazio o come un clown malvagio, uno spirito imbroglione haitiano, due maghi e un cast di decine di persone hanno trasformato un database in una società. *Anna. Sopravvivere . Sono. L.* , pag. 471.

Ufficio federale di indagine (1987). FBI e terrorismo. Bollettino delle forze dell'ordine dell'FBI, 56 ( 11 ). Disponibile su: <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/fbi-and-terrorism>

Smith, PK, Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett , N. (2008). Cyberbullismo: la sua natura e il suo impatto sugli alunni delle scuole secondarie. *Rivista di psicologia infantile e psichiatria* , 49 (4), pp. 376-385.

Salawu , S., He, Y. e Lumsden, J. (2017). Approcci al rilevamento automatico del cyberbullismo: un sondaggio. *Transazioni IEEE su Affective Computing* . Disponibile su:

[https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches\\_to\\_Automated\\_Detection\\_of\\_Cyberbullying.pdf](https://research.aston.ac.uk/portal/files/23259407/Approaches_to_Automated_Detection_of_Cyberbullying.pdf)

Tokunaga, RS (2010). Seguendoti a casa da scuola: una revisione critica e una sintesi della ricerca sulla vittimizzazione del cyberbullismo. *I computer nel comportamento umano* , 26 , pp. 277–287.

Whittaker, E. e Kowalski, RM (2015). Cyberbullismo attraverso i social media. *Journal of School Violence* , 14 (1), pp. 11-29.

<https://aging.com/what-is-modern-technology-and-how-is-it-changing/>

<https://www.information-age.com/modern-technology-advantages-disadvantages-123465637/>

<https://www.advergize.com/edu/advantages-technology-modern-life/>

<https://clario.co/blog/what-is-online-privacy/>

<https://www.sangoma.com/articles/7-ways-technology-can-increase-productivity/>

<https://industrytoday.com/manufacturing-how-technology-improves-the-industry/>

<https://www.stlouisfed.org/~media/education/tools/pdf/c3-chapter-5.pdf>

<https://www.advergize.com/edu/18-risks-and-disadvantages-of-technology/>

<https://www.safetydetectives.com/blog/the-most-hacked-passwords-in-the-world/>

<https://www.securitymagazine.com/articles/93912-reasons-digital-fraud-is-on-the-rise>

<https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-how-to-choose-a-secure-password.html>