

1. PIANO E CONTENUTI DEL MODULO

MODULO INTRODUTTIVO



Version 1.0

1. PIANO DEL MODULO

Piano del modulo	
Titolo del modulo	1 – MODULO INTRODUTTIVO
Duration	1 ora (totale)
Obiettivi di apprendimento	Al termine di questo modulo, i partecipanti saranno in grado di – • Comprendere la struttura generale e gli obiettivi del percorso formativo Deaf Young Code. • Identificare le principali competenze digitali e di programmazione trattate nel corso. • Riconoscere l'importanza dell'alfabetizzazione digitale e del coding per l'empowerment personale e professionale. • Utilizzare gli strumenti di apprendimento online di base e le piattaforme digitali impiegate per l'intera formazione.
Piano della lezione	Fondamenti di design e sviluppo digitale Fondamenti di design e sviluppo digitale – Modulo di formazione per giovani sordi Durata: ~60 minuti (3 argomenti × 20 minuti)

Piano del modulo	
	1. Benvenuto e Panoramica del Corso (20 minuti) Obiettivo: - Introdurre il corso, il percorso di apprendimento e i risultati attesi. Punti principali da trattare: • Presentazione del progetto e dei moduli formativi (moduli 1–10). • Obiettivi di apprendimento e metodi di valutazione. • L'importanza delle competenze digitali e di coding per i giovani sordi. Attività: • Presentazione del gruppo – ogni partecipante condivide le proprie aspettative e le precedenti esperienze digitali. Metodologia didattica: • Presentazione visiva (PPT + interpretariato in lingua dei segni), discussione di gruppo e Q&A (domande e risposte) interattivi. 2. Comprendere l'Alfabetizzazione Digitale (20 minuti) Obiettivo: - Definire l'alfabetizzazione digitale e il suo ruolo nell'istruzione e nel lavoro moderni. Punti principali da trattare: • Cosa significa "alfabetizzazione digitale". • Esempi di strumenti digitali (computer, app, piattaforme cloud).

Piano del modulo	
	• Accessibilità e inclusione negli ambienti digitali. Attività: • Piccoli gruppi identificano gli strumenti digitali che usano quotidianamente e spiegano il loro scopo. Metodologia didattica: • Video + discussione, esempi con immagini e simboli. 3. Strumenti e Piattaforme di Apprendimento (20 minuti) Obiettivo : - Familiarizzare i partecipanti con gli strumenti online utilizzati durante il corso. Punti principali da trattare: • Google Drive e cartelle condivise. • Strumenti di collaborazione online (Zoom, Padlet, Miro, ecc.). • Linee guida per la comunicazione e il lavoro di squadra. Attività: • Esplorazione pratica: aprire la cartella Drive condivisa e caricare un breve video di presentazione personale. Metodologia didattica: • Dimostrazione + pratica guidata + supporto tra pari.
Materiali necessari	▪ Laptop o tablet, connessione internet, link al Drive condiviso, proiettore, lavagna.

2. CONTENUTI DEL MODULO

Contenuto	Descrizione	Contenuto
Contenuto della lezione	Descrizione dei contenuti	L'alfabetizzazione digitale significa possedere le conoscenze e le competenze per utilizzare strumenti digitali come software di design e linguaggi di programmazione per creare app, siti web e contenuti online. Include la comprensione del funzionamento dei sistemi digitali e la capacità di costruire e progettare semplici prodotti digitali. Termini digitali chiave : - Alfabetizzazione Digitale – Coding (Programmazione) – Accessibilità – Collaborazione – Empowerment.
Riepilogo video	Link Youtube	Descrizione del progetto – https://youtu.be/H9tLdTMbc_k?si=wN0a5vNZLpZ-2pxn Cos'è l'alfabetizzazione digitale? – https://youtu.be/8o96ey4jCgE?si=6ncNGOXAq51t2dxg Come il coding cambia le vite – https://youtu.be/nKIu9yen5nc?si=STvtYPXFkaIDlaZD
Attività		1. Attività di gruppo : Obiettivo : Costruire la comunità e stabilire obiettivi di apprendimento personali.

Contenuto	Descrizione	Contenuto
		2. Gioco di ruolo: Obiettivo: Esercitarsi a presentarsi in uno spazio di lavoro digitale. 3. Scenari di vita reale : Obiettivo: Riflettere su come le competenze digitali possano aiutare nelle situazioni quotidiane.
Valutazione	Quiz	1. Cos'è l'alfabetizzazione digitale? A) Usare solo i social media B) Avere conoscenze e competenze digitali ☒ C) Scrivere codice senza strumenti D) Guardare video 2. Quale strumento verrà utilizzato per condividere i materiali? A) Facebook B) Google Drive ☒ C) WhatsApp

Contenuto	Descrizione	Contenuto
		D) Solo email 3. Perché il coding è importante per i giovani sordi? A) È solo divertente B) Aumenta la comunicazione, la creatività e le opportunità di lavoro ✓ C) Sostituisce la lingua dei segni D) Nessuna delle precedenti 4. Qual è una regola chiave per la collaborazione? A) Lavorare da soli B) Condividere idee e rispettare le scadenze ✓ C) Ignorare gli altri D) Saltare le discussioni