



# DInSAd



## DIGITAL INCLUSION FOR LOW SKILLED ADULTS

Istruzioni per il Gioco

2019-1-IT02-KA204-063317

## Introduzione

Il Gioco mira a rafforzare la capacità degli adulti di utilizzare in modo efficiente gli strumenti digitali come condizione preliminare per migliorare la loro vita personale e professionale, riducendo in modo significativo la tendenza al divario digitale intergenerazionale. Il gruppo target principale del progetto è costituito da: adulti scarsamente qualificati (impiegati o meno). Il gioco può essere utilizzato da diversi fornitori di istruzione e altre organizzazioni che lavorano con gli adulti per un modo vantaggioso di educarli alle TIC.

Questo gioco è sviluppato in collaborazione con partner provenienti da Italia, Svezia, Grecia, Romania e tradotto in tutte le lingue dei partner.

## Regole del Gioco

### Istruzioni per il Gioco

Il gioco è composto da 6 campi, ogni campo corrisponde a un nuovo argomento di studio. Ogni campo include attività che i partecipanti devono completare utilizzando le carte. Tutti i partecipanti al gioco iniziano leggendo l'attività e la scheda iniziale necessaria per iniziare il gioco. I partecipanti formano squadre, ciascuna squadra è composta da 3-4 persone, a turno, il gioco si basa sul seguente principio: al partecipante viene assegnato un compito che deve essere portato a termine attraverso un'esecuzione coerente e logica. Tutte le carte sono disposte separatamente una per una a faccia in giù per evitare di vedere il contenuto. Il gioco inizia in senso orario. L'essenza del gioco si basa sulla sequenza di azioni per l'attività. La scheda iniziale, che sarà inclusa con la scheda TASKS, aiuterà i partecipanti a capire da dove iniziare e qual è il primo passo che devono fare per completare il processo utilizzando un computer. La carta di partenza avrà da un lato il nome del campo, il nome e il numero del compito e la scritta Inizio, che aiuteranno a capire che il gioco inizia da questa carta. E dall'altra parte sarà una foto della prima azione.



*Per esempio: Field 1: BASIC/FOUNDATION*

*Task 1: Accendi il computer*

*Inizio*

Durante il gioco, il partecipante ha il diritto di prendere una carta (girarla) e vedere se corrisponde ai seguenti passaggi che devono essere eseguiti per continuare il circuito al fine di completare l'attività. Se un partecipante raccoglie una carta che non è conforme alle seguenti azioni, la rigira e la posiziona a faccia in giù e continua a cercare la carta richiesta tra le carte posizionate. Dopo che il partecipante ha inserito la tessera richiesta, lo spostamento procede al partecipante successivo.

Le schede contengono immagini delle azioni necessarie per eseguire l'attività in modo coerente e descrivono cosa c'è dietro. Ogni scheda sottostante mostrerà la sequenza delle azioni.

Su ogni scheda, la sequenza verrà ripetuta solo con l'aggiunta di un nuovo elemento, per una migliore memorizzazione. L'ultima scheda includerà un'immagine del risultato finale e una descrizione, che significherà il completamento dell'attività e l'opportunità di passare a quella successiva solo dopo l'uso pratico da parte del partecipante dell'attività. Il formatore assisterà e guiderà la discussione, oltre a integrare le informazioni e rispondere alle domande secondo necessità. I partecipanti, insieme al formatore, proveranno a metterlo in pratica utilizzando un computer.

## Il gioco

Il materiale è pensato per un gruppo di 3-4 persone e copre circa tre mesi (13 settimane), con incontri una volta alla settimana. Ogni incontro dura da 2 a 3 ore, a seconda delle esigenze e degli argomenti dei partecipanti.

Alcune attività contengono emoticon speciali che rimandano i partecipanti a un'attività che mostra come eseguire questa attività passo dopo passo. Questo è un promemoria per i giocatori se hanno dimenticato come completare un'attività.

Le emoticon da ricordare:



- per ripetere come eseguire questo passaggio, torna al task № 19, 25



- per ripetere come eseguire questo passaggio, tornare al task № 57



- per ripetere come eseguire questo passaggio, tornare al task № 72

**Nota:** esistono diversi browser specifici basati sui diversi sistemi operativi. Ad esempio: Google Chrome, Opera, Firefox, WorldWideWeb ecc. In questo modo, puoi utilizzare il browser preferito per giocare a questo gioco.

## Un esempio per giocare

Al primo incontro di gioco, il formatore presenta le regole del gioco, gli obiettivi e i risultati attesi ai partecipanti. Successivamente, iniziamo il gioco. Supponiamo che i partecipanti siano nella fase Basic. Ai partecipanti verrà fornita una scheda attività, ad esempio la creazione di una CARTELLA e una scheda che avrà un'immagine e una descrizione della prima fase per aiutare a creare la cartella. I partecipanti riceveranno anche un mazzo di carte da cui selezioneranno una carta per continuare il processo di creazione della cartella. Le carte saranno posizionate separatamente l'una dall'altra, a faccia in giù. I partecipanti selezioneranno una scheda per continuare il processo di creazione della cartella. Se la carta selezionata dal partecipante corrisponde alle seguenti azioni, la mette in cima alla precedente, ma se non risponde la gira a faccia in giù. Solo dopo che il partecipante inserisce la tessera desiderata si passa a quella successiva. Il gioco termina quando i partecipanti vedono un'immagine del risultato finale e delle iscrizioni sull'ultima mappa, che consentono loro di passare all'attività successiva solo dopo la pratica creazione della cartella.

# PARTNERS



COMUNE DI FORANO  
PROVINCIA DI RIETI



Folkuniversitetet



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

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.