Scheda corso CIRCLE

|  |  |
| --- | --- |
| **Titolo** | **Interagire con le tecnologie digitali per l’ intrattenimento e la cultura** |
| **Area di formazione** | *Si prega di selezionare una o più delle seguenti opzioni:*

|  |  |
| --- | --- |
| Sicurezza Online |  |
| Alfabetizzazione Culturale e Mediatica | X |
| Transazioni Economiche |  |
| Protezione di dati personali  |  |
| Identità digitale e reputazione online |  |

 |
| **Parole chiave (meta tag)** | **Video sharing, media player, comunicazione, audiolibri, podcasts** |
| **Promosso da** | **CIRCLE** |
| **Lingua** | **ITALIANO** |
| **Obiettivi / finalità / risultati di apprendimento** |
| **Alla fine di questo modulo, sarete in grado di:*** Avere dimestichezza con i nuovi servizi IT per il tuo intrattenimento *Leggere libri, ascoltare musica, rivedere il tuo film preferito...*
* Scoprire nuove soluzioni per i pagamenti digitali, *sicuri e affidabili*
* Dai una breve occhiata a DigComp 2.1

Il quadro ufficiale dell'UE per l'istruzione e la formazione sulle competenze digitali per tutti i cittadini dell'UE |
| **Descrizione** |
| Negli ultimi due anni le tecnologie digitali hanno cambiato radicalmente il modo in cui consumiamo prodotti e servizi nell’ambito dell'industria dell'intrattenimento.In questo modulo di formazione, sarete introdotti ai più comuni servizi digitali per il vostro divertimento nel tempo libero - che sia leggere un libro, guardare un film o ascoltare il vostro musicista preferito.Non c'è dubbio che servizi come YouTube, Netflix, Audible, ecc. hanno completamente cambiato il modo in cui le persone passano il tempo su Internet e coltivano i propri interessi/hobby. Al giorno d'oggi, la gente è sempre più abituata alla soddisfazione veloce e "immediata", il che spiega perché tali servizi stanno raccogliendo questo tipo di successo e riconoscimento mondiale.Questi servizi digitali eliminano qualsiasi intervallo temporale dal momento in cui sorge il bisogno e il momento in cui viene soddisfatto.Cinema, biblioteche, teatri, musei e simili, vengono sostituiti dalla loro controparte 2.0. Le organizzazioni che appartengono a questa industria tradizionale (cioè la cultura e l'intrattenimento) stanno recuperando la tendenza, dato che molti enormi giganti della tecnologia hanno fatto di questa tendenza il loro core business, con il rischio di metterli completamente in ombra. |
| **Contenuti organizzati su 3 livelli**  |
| Modulo: Interagire con le tecnologie digitali per l'intrattenimento e la culturaUnità 1: Industria dell'intrattenimento digitale Sezione 1.1: Background e introduzione Sezione 1.2: Gli elefanti nella stanza - YouTube Sezione 1.3: Gli elefanti nella stanza - Prime Video Sezione 1.4: Gli elefanti nella stanza - Netflix Sezione 1.5: Gli elefanti nella stanza - Disney+ Sezione 1.6: Gli elefanti nella stanza - Apple TV Sezione 1.7: Gli elefanti nella stanza - Audible Sezione 1.8: Gli elefanti nella stanza - SoundCloud  Sezione 1.9: Gli elefanti nella stanza - Spotify Sezione 1.10: Gli elefanti nella stanza - iTunes Sezione 1.11: App e servizi digitali per leggere libri online Unità 2: Trasferimento di denaro digitale Sezione 2.1: Le migliori app di pagamento mobile per il 2021Unità 3: Quadro DigComp Sezione 3.1: Cos'è il DigComp Framework? Sezione 3.2: Alfabetizzazione di informazioni e dati & Comunicazione e collaborazione**Modulo: Interagire con le tecnologie digitali per l'intrattenimento e la cult**ura**Unità 1: Industria dell'intrattenimento digitale** Sezione 1.1: Background e introduzioneNegli ultimi due anni, le tecnologie digitali hanno cambiato radicalmente il modo in cui consumiamo prodotti e servizi dell'industria dell'intrattenimento.Nel contesto di questo modulo di formazione, sarai introdotto ai comuni servizi digitali per il tuo divertimento nel tempo libero - che sia leggere un libro, guardare un film o ascoltare il tuo musicista preferito.Non c'è dubbio che servizi come YouTube, Netflix, Audible, ecc. hanno sconvolto il modo in cui le persone passano il tempo su Internet e coltivano i propri interessi/hobby.Al giorno d'oggi, le persone sono sempre più abituate (e a proprio agio) alla soddisfazione veloce e "immediata", il che spiega perché tali servizi stanno raccogliendo questo tipo di successo e riconoscimento a livello mondiale.Questi servizi digitali eliminano qualsiasi barriera temporale dall'emergere di un bisogno alla sua conseguente soddisfazione. Cinema, biblioteche, teatri, musei e simili, vengono sostituiti dalla loro controparte 2.0. Le organizzazioni che appartengono a questa industria tradizionale (cioè la cultura e l'intrattenimento) stanno recuperando la tendenza mentre molti enormi giganti della tecnologia ne hanno fatto il loro core business, con il rischio di oscurarli completamente. Sezione 1.2: Gli elefanti nella stanza – YouTube Quando si tratta di intrattenimento digitale, YouTube non conosce concorrenza. Fondato nel febbraio 2005 da Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim (ex dipendenti di PayPal), YouTube è una piattaforma di condivisione video che ad oggi conta miliardi e miliardi di utenti. Già nel 2006, Google ha riconosciuto l'incredibile potenziale di YouTube e lo ha acquistato per 1,65 miliardi di dollari. Se coltivate qualsiasi tipo di hobby, YouTube può offrirvi migliaia e migliaia di video per il vostro divertimento. Sezione 1.3: Gli elefanti nella stanza - Prime Video Dove c'è un'opportunità di business, molto probabilmente c'è il nome di Jeff Bezos coinvolto. Prime Video è un servizio on-demand di Amazon.Lanciato originariamente nel 2006, ad oggi Prime Video ha l'esclusiva su alcuni dei più grandi blockbuster di Hollywood - come la saga di James Bond - ed eventi sportivi come la UEFA Champions League e la Supercoppa UEFA.Sezione 1.4: Gli elefanti nella stanza – Netflix  |
| Il più grande concorrente di Prime Video, Netflix rimane uno dei più grandi servizi go-to per la fornitura on-demand di serie TV e servizi di intrattenimento.Nel corso degli anni, Netflix è diventato un fenomeno così grande che ha iniziato a produrre le proprie serie - la maggior parte delle quali ha raccolto un successo colossale e un'acclamazione popolare. Sezione 1.5: Gli elefanti nella stanza - Disney+ Lanciato nel 2019, Disney+ è il più recente servizio di video on-demand disponibile sul mercato.Notando la tendenza, la Walt Disney Company è saltata sul carro con titoli "a prova di proiettile" della Disney ovviamente, ma anche della Pixar, 20th Century Studios Marvel, Lucas Films (editore di Star Wars), National Geographic e molti altri. Sezione 1.6: Gli elefanti nella stanza - Apple TV Anche Apple non ha resistito alla tentazione di esplorare le opportunità del mercato dei servizi video on-demand. Dal suo lancio nel 2019 e da una massiccia campagna di marketing, Apple TV+ ha dichiarato di aver raccolto quasi 20 milioni di abbonati solo in USA e Canada. Sezione 1.7: Gli elefanti nella stanza – Audible Negli ultimi due anni, un fenomeno che sta guadagnando notevole interesse e trazione tra il grande pubblico è rappresentato dagli audiolibri - libri che non si leggono in prima persona, ma si ascolta qualcuno che li legge per voi.Acquistata nel 2008 da Amazon per 300 milioni di dollari, con più di 60.000 titoli, Audible è il più grande fornitore di audiolibri. Sezione 1.8: Gli elefanti nella stanza – Soundcloud Insieme allo streaming video, anche le piattaforme di streaming audio e i podcast rappresentano un'industria molto interessante da sfruttare. Soundcloud era originariamente la piattaforma di riferimento per gli aspiranti musicisti professionisti, permettendo loro di promuovere gratuitamente la loro musica e di fare rete con altri artisti in tutto il mondo.Anche se il suo core business è rimasto l'industria musicale, nel corso degli anni SoundCloud ha iniziato ad essere una piattaforma attraente per l'intrattenimento audio in generale, compresi i podcast e la trasmissione di notizie.Sezione 1.9: Gli elefanti nella stanza - Spotify Se parliamo di condivisione di musica e podcast, è impossibile non menzionare Spotify.Spotify è il servizio go-to per godere di una compilation su misura del vostro genere musicale preferito della vostra storia preferita, cultura mainstream, ricette culinarie, ecc.Sezione 1.10: Gli elefanti nella stanza – iTunes iTunes è un servizio della Apple Inc. L'applicazione rappresenta uno dei più grandi mercati digitali per la musica.Gli utenti possono memorizzare e organizzare la loro libreria digitale per album e canzoni in modo molto intuitivo e facile da usare.Sezione 1.11: App e servizi digitali per leggere libri onlineSe sei all'antica e non vuoi rinunciare al piacere della lettura, ecco una lista di app per eBook da prendere in considerazione: * Amazon Kindle App
* Google Play Books
* Libri Apple
* Barnes & Noble Nook
* Kobo Libri
* Libby
* FBReader
* KyBook
* FullReader
* Lettore PocketBook

**Unità 2: Trasferimento di denaro digitale**Sezione 2.1: Le migliori applicazioni di pagamento mobile per il 2021A causa della pandemia da COVID, le nuove soluzioni per i pagamenti *contactless* hanno visto un aumento esponenziale nel 2020 e 2021: ***Google Pay*** *è il modo veloce e semplice per pagare con il tuo telefono e velocizzare il checkout all'interno di app, siti web e nei negozi. Non c'è un limite massimo di transazione quando usi il tuo telefono e la tua carta. Le tue informazioni di pagamento sono protetti con più alti livelli di sicurezza in modo da poter pagare con tranquillità – tutte le volte.* *(fonte:* [*https://pay.google.com/*](https://pay.google.com/)*)****PayPal*** *fornisce un modo facile e veloce per inviare e richiedere denaro online. Puoi trasferire denaro (all'estero) a familiari, amici, negozi online e siti di aste come eBay. Se fai acquisti online e vedi il logo PayPal sul sito del commerciante, significa che puoi pagare usando PayPal.**Chiunque può inviarti denaro usando il tuo indirizzo email. Il tuo indirizzo email è collegato al tuo conto personale PayPal. Riceverai un'email di notifica ogni volta che riceverai un pagamento e il pagamento sarà mostrato sul tuo conto.**Aprire un conto PayPal è gratuito. Le commissioni saranno addebitate a seconda del pagamento che effettui:** *Pagamenti personali: I pagamenti ad amici e familiari sono gratuiti a condizione che tu usi il tuo saldo PayPal o il tuo conto bancario per inviare questi pagamenti. Se usi la tua carta di credito, al destinatario saranno addebitate le spese associate. Tuttavia, tu come mittente puoi dichiarare che pagherai queste spese.*
* *Pagamenti commerciali: Se acquisti un oggetto, al destinatario (venditore) verranno addebitate le spese associate. Clicca su Tasse in fondo a qualsiasi conto PayPal per una panoramica di queste tasse. (fonte: https://www.paypal.com)*

***Apple pay*** *sostituisce la tua carta fisica e i contanti con un metodo di pagamento più facile, più sicuro e privato, sia che tu sia in un negozio, online o che invii contanti ad amici o familiari. È il denaro, reso moderno.**Apple Pay è semplice da configurare. Basta aggiungere la tua carta di credito o di debito all'app Wallet sul tuo iPhone e sei pronto a partire. Avrai comunque tutti i premi e i vantaggi della tua carta, così non perderai nessun punto o miglio duramente guadagnato.**Apple Pay è integrato in iPhone, Apple Watch, Mac e iPad. Nessuna app separata da scaricare. Nessun processo complicato da completare. Nessuna seccatura. (fonte:* [*https://www.apple.com/apple-pay/*](https://www.apple.com/apple-pay/)*)* ***Samsung Pay*** *è un sistema di pagamento mobile che ti permette di usare il tuo smartphone per pagare nei negozi al dettaglio di tutto il mondo. Al giorno d'oggi, è comune per le persone avere il loro smartphone in mano quasi tutto il tempo, quindi Samsung Pay permette di lasciare le carte di plastica e utilizzare il telefono per effettuare pagamenti.* *Samsung Pay non è solo gratuito, ma Samsung ti dà anche punti premio per l'utilizzo di Samsung Pay per le transazioni. Questi punti possono poi essere riscattati per vari prodotti attraverso molti dei partner ufficiali di Samsung Pay.**Inoltre, Samsung e le sue banche partner hanno varie promozioni in corso di tanto in tanto. (fonte:* [*https://www.samsung.com/in/support/mobile-devices/samsung-pay-what-is-it-where-is-it-and-how-to-use-it/*](https://www.samsung.com/in/support/mobile-devices/samsung-pay-what-is-it-where-is-it-and-how-to-use-it/)*)****Cash App*** *(presto disponibile anche in UE, tenetelo d'occhio) è il modo più semplice per inviare denaro, spendere denaro, risparmiare denaro e acquistare criptovalute. “Crediamo nel fornire a tutti l'accesso a importanti servizi finanziari in modo che possano partecipare pienamente all'economia.” Ecco come funziona: 1. scarica l'app per iPhone o Android, 2. crea un account Cash App, 3. collega Cash App al tuo conto bancario, 4. aggiungi denaro al tuo Cash App. Quando hai dei soldi in Cash App, puoi: inviare soldi ad amici/parenti, ricevere soldi da amici/parenti, pagare cose (fonte:* [*https://cash.app/help/us/en-us/6485-getting-started-with-cash-app*](https://cash.app/help/us/en-us/6485-getting-started-with-cash-app)*)* ***Venmo*** *(disponibile solo negli Stati Uniti per ora, tra i più grandi attori del mercato) rende l'invio di denaro sicuro, semplice e sociale. Puoi condividere, connetterti e dividere gli acquisti con gli amici. Venmo è dove il tuo denaro trova un senso. Progettato come una piattaforma sociale peer-to-peer, un hub mobile per gestire il tuo denaro, in modo da poterti concentrare sui momenti. Dai depositi diretti digitali alle carte di debito e credito Venmo, Venmo ti dà la flessibilità e il controllo per aiutarti a gestire il tuo denaro, a modo tuo.* *(fonte:* [*https://venmo.com/resources/why-venmo/*](https://venmo.com/resources/why-venmo/)*)***Unità 3: Il DigComp Framework**Sezione 3.1: cos’è il DigComp FrameworkSe ti sembra che tenere il passo con tutte queste nuove tecnologie digitali sia troppo difficile per te, molto probabilmente è perché potresti non avere una guida tangibile che ti sostenga nel tuo processo di digitalizzazione.Se questo è il caso, permetteteci di presentarvi il DigComp Framework sviluppato dal Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea. Il DigComp è il quadro ufficiale dell'UE per l'istruzione e la formazione dei cittadini dell'UE sulle competenze digitali e la competenza informatica.Sviluppato per la prima volta nel 2013, l'ultima versione del DigComp (DigComp 2.1, 2017) elenca un totale di 21 competenze sotto 5 aree formative di interesse. Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati & Comunicazione e collaborazione...le prime due aree di formazione potrebbero essere di particolare interesse per te. Includono competenze e abilità che possono aiutarti a navigare meglio nell'ecosistema digitale (ad esempio, condividere gustose ricette di cucina con i tuoi amici e familiari, video chattare con tua nipote al college, ecc.) La DigComp è anche dotata di un modello di competenza a 8 livelli su cui puoi fare affidamento per (auto)valutare i tuoi progressi su ciascuna delle 21 competenze della DigComp (pagina 12 - 13). |
| **Lista Contenuti** |
| 1. Le industrie di intrattenimento più popolari online: - per i video: YouTube, Prime Video, - per i film: Netflix, Disney+, Apple TV, - per la musica: Audible, SoundCloud, Spotify, iTunes- per i libri: Amazon Kindle App, Google Play Books, Apple Books, Barnes & Noble Nook, Kobo Books, Libby, FBReader, KyBook, FullReader, PocketBook 2. Le applicazioni per il trasferimento di denaro digitale sono: PayPal, Apple Pay3. DigComp è: è il quadro ufficiale dell'UE per l'istruzione e la formazione dei cittadini dell'UE sulle competenze digitali e la competenza informatica. |
| **5 vocaboli chiave** |
| n/a |
| **Bibliografia e altre referenze** |
| **n/a** |
| **Cinque domande di autovalutazione a scelta multipla** |  1) Prime Video, Netflix e Disney+ sono: A. Le più grandi piattaforme di condivisione video B. Le più grandi librerie di musica digitaleC. I servizi di go-to per serie TV e film su richiestaCorretto: C2) YouTube:A. È una piattaforma di condivisione video incorporata da GoogleB. È stato lanciato sul mercato alla fine degli anni 2010C. È un concorrente diretto di SoundcloudCorretto: A3) Se sei alla ricerca di podcast, dovresti considerare di dare un'occhiata a: A. Disney+B. iTunesC. AudibleCorretto: C4) Spotify:A. Copre lo stesso mercato di SoudcloudB. È il secondo più grande mercato digitale della musica C. È stato acquistato da Amazon Corretto: A5) Il framework DigComp è: A. Il regolamento ufficiale dell'UE per la vendita onlineB. Il quadro ufficiale dell'UE per le competenze digitali dei cittadini dell'UEC. Il quadro ufficiale dell'UE per la sicurezza informatica e la privacy digitaleCorretto: B |
| **Materiale correlato** | **n/a** |
| **PPT correlato** | SOS Creativty\_IO3 CIRCLE |
| **Link di riferimento** | DigComp 2.1: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281> I link alle suddette piattaforme sono incorporati nel testo. |
| **Video YouTube (se presente)** | n/a |