

Idea progettuale
CALTANISSETTA.DIGITAL

Introduzione

La competenza digitale è sempre più centrale per una cittadinanza attiva e consapevole. La diffusione delle tecnologie dell'informazione e comunicazione e la capillare disponibilità di connessione alla Rete ha modificato lo scenario. Le modalità per esercitare la cittadinanza sono cambiate. Emerge la necessità di maturare una gamma articolata di competenze digitali da applicare in questo nuovo dominio della cittadinanza (in cui analogico e digitale si combinano progressivamente in ogni ambito).

L'agenda digitale presentata dalla Commissione europea è una delle sette iniziative faro della strategia Europa 2020, che fissa obiettivi per la crescita nell'Unione europea (UE) da raggiungere entro il 2020. Questa agenda digitale propone di sfruttare al meglio il potenziale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) per favorire l'innovazione, la crescita economica e il progresso.

La Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 2006 ha individuato le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. La competenza digitale è una di queste. È trasversale a tutte le altre ed è indispensabile perché il digitale, come evidenziato nel Piano Nazionale Scuola Digitale, possa essere "agente attivo" di cambiamenti.

Nel Piano Nazionale Scuola Digitale, documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, per il lancio di una strategia di innovazione della scuola italiana e del suo sistema educativo nell'era digitale, nell'azione #14 "Un framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli studenti" si fa espresso riferimento a DigComp¹ per raggiungere l'obiettivo di dotare il sistema scolastico di un quadro di lavoro chiaro e condiviso in materia di competenze digitali.

Mission

Caltanissetta.digital è un percorso verso la piena consapevolezza della rilevanza delle tecnologie digitali per il presente ed il prossimo futuro dei giovani (e giovanili) cittadini nisseni.

Obiettivi generali

Promuovere la conoscenza, la comprensione e l'applicazione di paradigmi, tecnologie e strumenti dell'*ambiente digitale*, quale elemento determinante per l'inclusione sociale e professionale di un soggetto e per la possibilità di esercitare pienamente la cittadinanza.

Obiettivo specifico

Realizzare un ciclo di eventi/attività che, partendo dai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione è portatore (**bisogni di essere informato, di interagire, di esprimersi, di protezione e di gestire situazioni**), faccia pervenire i partecipanti ad un livello di competenze superiore, che li abiliti ad una piena Cittadinanza digitale².

¹ Nel 2017 è stato pubblicato l'aggiornamento del framework europeo DigComp (DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens).

² Come è stato già autorevolmente affermato, "per il cittadino competente digitale l'ambiente online è anche il luogo in cui essere partner dei decisori politici".

Modello di funzionamento

L'apprendimento è un processo sociale e collettivo, i soggetti agiscono e consolidano le proprie competenze operando in un gruppo e confrontandosi quotidianamente con il contesto reale (che il digitale allarga potenzialmente alla dimensione globale). L'idea, pertanto, è quella di creare un percorso articolato in momenti di conoscenza e di comprensione (teoria) e momenti di applicazione e sperimentazione in casi concreti, in cui i partecipanti coinvolti, provenienti prevalentemente dagli Istituti superiori cittadini, saranno chiamati a collaborare direttamente alla realizzazione di prodotti/servizi digitali.

Il numero di cittadini che si prevede di coinvolgere direttamente nelle attività è di circa 100.

Si prevedono N.6 giornate d'incontro nell'arco di 6 mesi, da svolgere presso una struttura adeguata logisticamente e tecnologicamente, nonché l'uso di un ambiente collaborativo sul web, attraverso cui partecipare ad altre attività collaborative e di verifica. La durata prevista per ciascuna giornata è di 8 ore nette (9,00 – 18,00).

Nella prima giornata verrà presentato e spiegato nei particolari il progetto ed organizzate le giornate successive, in cui i partecipanti riuniti in gruppi di lavoro saranno chiamati a mettere "mani in pasta" accompagnati da docenti e tutor.

Gli Argomenti da trattare nelle giornate successive (una al mese, salvo riprogrammazioni per esigenze organizzative degli Istituti scolastici) sono quelli indicati nella tabella posta nella pagina seguente e corrispondenti ai Bisogni di cui al paragrafo precedente.

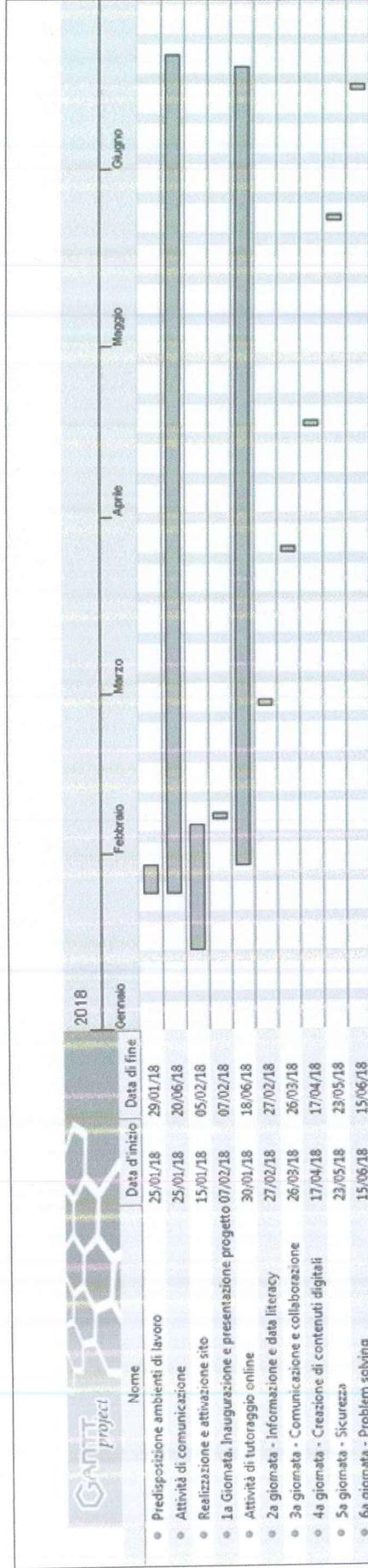
Voci di spesa

Nella tabella seguente, le voci di spesa che si prevede dover sostenere per la realizzazione del progetto.

Risorse umane: Docenti, Esperti, Mentors e segreteria	€ 6.000,00
Materiali ed attrezzature didattiche, materiale di comunicazione e sito Internet (su dominio "caltanissetta.digital")	€ 7.200,00
Spese generali	€ 1.500,00
Totale parziale	€ 14.700,00
IVA (22%)	€ 3.234,00
Totale	€ 17.934,00

BISOGNI	COMPETENZE CHE LI SODDISFANO	GIORNATE D'INCONTRO PREVISTE	ARGOMENTI DI DETTAGLIO DA TRATTARE per lo sviluppo di corrispondenti competenze	LABORATORI con PROVE DI GRUPPO DA AFFRONTARE (Esempi)
Informazione e data literacy	competenze utili ad identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo	2ª giornata	<ul style="list-style-type: none"> - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali - Valutare dati, informazioni e contenuti digitali - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 	Realizzare un prodotto/servizio fruibile online, utilizzando dati aperti (Open data)
Comunicazione e collaborazione	competenze utili a comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti	3ª giornata	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire con le tecnologie digitali - Condividere con le tecnologie digitali - Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali - Collaborare attraverso le tecnologie digitali - Netiquette - Gestire l'identità digitale 	Fare una Mappatura collettiva su Openstreetmap di uno o più strati informativi (es., beni culturali, barriere architettoniche, luoghi rilevanti per un evento storico locale, ...)
Creazione di contenuti digitali	competenze necessarie a creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze	4ª giornata	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare contenuti digitali - Integrare e rielaborare contenuti digitali - Copyright e licenze - Programmazione 	Creazione e gestione di un canale di comunicazione (giornale, blog, sito aziendale)
Sicurezza	competenze per la protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile	5ª giornata	<ul style="list-style-type: none"> - Proteggere i dispositivi - Proteggere i dati personali e la privacy - Tutelare la salute e il benessere - Proteggere l'ambiente 	Simulazioni di interazioni complesse con servizi pubblici online
Problem solving	competenze utili ad identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui	6ª giornata	<ul style="list-style-type: none"> - Risolvere problemi tecnici - Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche - Usare creativamente le tecnologie digitali - Identificare i gap di competenza digitale 	Riproduzione finalizzata di modelli della realtà fisica (es., lo slargo davanti l'ingresso di Palazzo Moncada)

Crono-programma



Leva Digitale

L'associazione di promozione sociale e culturale Leva Digitale (è iscritta al n. 198 del registro regionale delle associazioni di promozione sociale, di cui alla L. 383/2000 ed all'art. 64 della L.R. 9/2015) ha sede a Caltanissetta ed è composta in prevalenza da soggetti con profili di elevate competenze in diversi ambiti del digitale innovativo e, nel contempo, con esperienze aziendali e formative; in relazione ai propri scopi, l'associazione si propone, inoltre, di coinvolgere nelle proprie attività molti giovanissimi con forte interesse nel settore.

Tra gli scopi dell'associazione, quello di promuovere l'innovazione tecnologica e sociale mediante l'apporto di tipo professionale, ma senza alcun scopo di lucro, dei propri associati, con azioni autonomamente promosse e/o con la partecipazione ad iniziative di terzi conformi agli obiettivi dell'associazione stessa.

Leva Digitale, si pone come obiettivo la promozione della conoscenza in tutti quegli ambiti della c.d. "Digital Trasformation", con particolare attenzione alle tematiche di Open Government, Open Data, sistemi di partecipazione democratica, sviluppo delle competenze.

L'Associazione promuove e sostiene lo sviluppo della cultura digitale, dell'economia digitale, dell'amministrazione digitale, dei diritti civili connessi e dell'alfabetizzazione digitale dei cittadini.

Tra le attività svolte nel 2017, le seguenti:

- Febbraio - fine 2017: co-ideazione, realizzazione e conduzione del progetto MIOK (Make It Open in Kalat) presso i locali concessi dal Comune di Caltanissetta per la progettazione, la realizzazione e la gestione delle attività del Maker Space comunale. Il Maker Space, ed il progetto MiOK, ha l'obiettivo della diffusione tra i cittadini e, soprattutto tra giovani e studenti, di tutti i temi connessi all'Open Government, all'uso innovativo dell'ICT, alle nuove forme di stampa 3D, alle pratiche di civic hacking e di partecipazione democratica alla vita comunale.
- Marzo 2017 – Organizzazione e realizzazione Workshop "Strumenti e servizi basati su Open Data"
- Aprile 2017 – Organizzazione e realizzazione Workshop "Metodi e strumenti per la partecipazione civica on line"
- Aprile-Giugno 2017 – Organizzazione evento nazionale "OpenDataFest 2017", ospitato a Caltanissetta dal 2 al 4 giugno 2017 e che ha visto la partecipazione dei migliori esperti nazionali ed europei in tema di Open Data ed Open Gov (www.opendatafest.it/)
- Novembre 2017 - Conferenza: Cambiano le competenze e figure professionali. Come prepararsi.

Leva Digitale, infine, ha partecipato alla costituzione dell' OGP Forum (Open Government Forum) per il 3° Action Plan ed alla costituzione ed alle attività di realizzazione delle proposte a valere sui tre tavoli:

- 1) Trasparenza e Open Data
- 2) Partecipazione ed Accountability
- 3) Cittadinanza e Competenze digitali

Le attività si sono svolte sia in presenza presso il Dipartimento della Funzione Pubblica a Roma, che online.

Caltanissetta, 30.11.2017



Il rappresentante legale

Nazzeno Prinzi