

Democrazia partecipata per la scelta di azioni
di interesse comune 2021

Allegato 1

Progetto “Quisquina Digitale”

1. Premessa

Lo sviluppo di una comunità è determinato dalla consapevolezza del mondo che la circonda e dalla visione attiva, positiva e costruttiva dei membri che ne fanno parte.

Oggi il nostro paese soffre di un flusso migratorio che non accenna a diminuire soprattutto tra i giovani, cuore pulsante del futuro. Occorre fermare questa emorragia e ad oggi abbiamo gli strumenti per farlo, quello che manca sono le conoscenze di quest'ultimi per permettere ad ogni singolo cittadino di poter agire.

L'agricoltura (la filiera agroalimentare), uno dei pilastri di Santo Stefano Quisquina, con i suoi prodotti biologici sempre più ricercati, e il turismo sempre più alla ricerca di attrazioni naturalistiche e paesaggistiche incontaminate, rafforzati dalla digitalizzazione porterebbero una boccata d'ossigeno al nostro paese.

La digitalizzazione apre nuovi orizzonti indipendentemente dal luogo in cui ci si trova:

- avvicina le persone e le loro idee, permettendo di instaurare collaborazioni tra piccole e medie imprese e crearne di nuove;
- offre svariate opportunità di lavoro con aziende situate in varie parti del mondo direttamente da casa o dal proprio studio;
- consente alle aziende locali di crescere aumentando il proprio fatturato.

Tutto questo a beneficio dell'intera comunità, portando ricchezza e creando nuovi posti di lavoro.

Il lavoro 4.0 comprende figure professionali che sono appena nate e altre ancora in divenire, professioni a cui oggi è possibile avvicinarsi attraverso una buona dose di curiosità, inventiva e coraggio.

Il 65% degli studenti di oggi, al termine del proprio percorso di studi, svolgerà un lavoro che al momento non esiste.

L'automazione, la digitalizzazione e l'Internet of things sono i pilastri del nuovo modello produttivo e lavorativo.

In Italia non esiste un programma formativo che inserisca all'interno del percorso scolastico le competenze minime digitali o che spieghi e prepari gli studenti all'evoluzione del mercato del lavoro.

Il progetto "Quisquina digitale" si propone di allargare gli orizzonti professionali, stimolare la mentalità digitale, rendere consapevoli delle opportunità offerte dal web e educare ad un proficuo e ottimale utilizzo delle tecnologie in modo che diventino uno strumento per costruire la propria credibilità e professionalità.

2. Descrizione del progetto

2.1. *Obiettivi*

1. Favorire una buona diffusione della cultura digitale:

- sviluppare la consapevolezza nell'utilizzo del web, delle sue opportunità, degli strumenti e servizi che facilitano la vita di tutti i giorni;
 - informare sull'uso dei dati personali che ogni giorno mettiamo a disposizione attraverso canali social e come reagire per proteggerci.
2. Stimolare il mindset dei partecipanti per introdurli alle nuove professioni digitali e aiutarli ad usufruire delle nuove opportunità professionali o migliorare quelle già esistenti.
 3. Promuovere lo sviluppo di una mentalità incoraggiante, collaborativa e aperta alle nuove prospettive, quindi favorire un ambiente fertile e prospero.
 4. Migliorare la qualità della vita attraverso gli strumenti digitali più comuni e avvicinare i cittadini ai nuovi servizi, anche nell'ambito di Pubbliche Amministrazioni.
 5. Mostrare attraverso report le prospettive di sviluppo economico del paese con la diffusione della cultura digitale.

2.2. **Logistica:**

Si prevede di organizzare 2 programmi educativi distinti per fasce d'età e obiettivi.

Numero massimo di partecipanti per ogni gruppo è di 25 persone.

I corsi saranno svolti in presenza (se le norme vigenti in materia Covid lo permetteranno) oppure online tramite una delle piattaforme digitali.

2.3. **Contenuti:**

a) **Programma 1 - "Professioni digitali e startup".**

Obiettivi:

L'obiettivo principale del progetto è quello di stimolare il mindset e le competenze digitali dei partecipanti, introdurli alle nuove professioni digitali per aiutarli ad usufruire delle nuove opportunità professionali o migliorare quelle già esistenti.

I partecipanti acquisiranno le nozioni di base del pensiero progettuale attraverso l'ideazione di una Start-up, impareranno nuovi approcci alla risoluzione creativa dei problemi. Sarà valorizzata l'importanza di collaborare ed interagire per ottenere risultati migliori, ma anche di ricevere feedback e agire in base ai riscontri ottenuti.

Non ultimo tra gli obiettivi c'è quello di sfatare i miti errati sull'intelligenza artificiale e la blockchain, ma anzi aprirsi a nuove possibilità e prospettive conoscendo e comprendendo il cosiddetto Internet delle cose e familiarizzando con la realtà aumentata.

Si è pensato a un corso per giovani di età compresa tra i 17 e 35 anni, i Millennials e la cosiddetta GenZ (Generazione Zeta), poichè racchiude una categoria di nativi digitali che

mostra delle limitate conoscenze in ambito digitale, circoscritte esclusivamente al funzionamento delle applicazioni per i propri dispositivi.

Se da un lato i più giovani non hanno bisogno di corsi di alfabetizzazione informatica, dall'altro lato, approfondire temi come la cyber security o l'utilizzo e la gestione dei data può essere per loro un buon modo per creare consapevolezza della propria contemporaneità, della fase storica che stiamo vivendo e che vivremo, ed un efficace modo per apprendere e gestire, così come il mondo del lavoro richiede, gli strumenti dettati dalla trasformazione digitale che è in atto.

Moduli:

1. *Introduzione al funzionamento del computer, Internet e Web.*

Contenuto:

Durante la lezione sarà raccontata brevemente la storia dei computer e internet, componenti principali e parametri ai quali fare attenzione nel momento di acquisto di computer, risoluzione dei problemi comuni.

Attraverso la conoscenza dei fondamentali i partecipanti potranno potenziare le proprie competenze digitali e trasversali.

2. *Introduzione alle professioni digitali.*

Contenuto:

Quali sono le opportunità professionali offerte dalla nuova era dei social network? Durante la sessione i partecipanti vengono introdotti ai concetti chiave delle nuove professioni digitali: data protection officer, web designer, digital strategist, Business developer, Growth hacker, app developer, data specialist, Security System Administrator e tanti altri.

Il modulo ha come obiettivo principale quello di far acquisire fiducia nelle proprie capacità e permettere ai giovani di conoscere in che direzione sta andando il mercato del lavoro 4.0

3. *Introduzione alle Start-up. Percorso dall'idea al prototipo.*

Contenuto:

Utilizziamo l'innovazione per trovare soluzioni ai problemi della vita e del lavoro. Attraverso la metodologia del *design thinking* i partecipanti generano idee, trovano risposte, progettano soluzioni tecnologiche e prototipano app.

Questo modulo è utile per prendere contatto con il mondo del lavoro, immaginando l'aula come se fosse un'azienda. Lo scopo è fornire, assieme alle conoscenze di base, competenze utili a inserirsi nel mercato del lavoro.

4. *Tecnologie 4.0: intelligenza artificiale, criptovalute, internet of things, realtà aumentata.*

Contenuto:

Per ognuna delle tecnologie vedremo i suoi campi di applicazione, come funzionano (in maniera semplificata e chiara), quali sono le “leggende” che li circondano e che cosa sono davvero. Daremo anche uno sguardo al futuro che potranno avere, facendo gli esempi di ricerche che si svolgono già oggi in questo ambito.

Faremo anche un'introduzione alle prospettive che si ampliano con la diffusione di professioni e piattaforme digitali anche per territori rurali come Santo Stefano Quisquina.

b) Programma 2 - “Cultura digitale per adulti”

Obiettivi:

Al completamento del corso tutti i partecipanti avranno un'idea semplice e chiara del come funzionano i computer e Internet. Sapranno come aprire una mail o una pec, fare pagamenti in maniera sicura.

Avranno acquisito consapevolezza degli strumenti che le pubbliche amministrazioni mettono a disposizione per tenere sotto controllo la propria situazione eraria e fiscale, fare richieste attraverso i portali delle PA personalmente.

I partecipanti sapranno come riconoscere le minacce su Internet, come proteggere i propri dati personali.

Avranno già idea del cosa li aspetta nel futuro, quindi che cosa sono le tecnologie 4.0, come funzionano e i benefici che porteranno.

Il tutto è orientato esclusivamente all'uso pratico in modo da poter subito applicare le conoscenze acquisite nella vita quotidiana.

Moduli:

1. Introduzione al funzionamento del computer, Internet e Web.

Contenuto:

Durante la lezione sarà raccontata brevemente la storia dei computer e internet, componenti principali e parametri ai quali fare attenzione nel momento di acquisto di computer, risoluzione dei problemi comuni.

Verrà mostrato il funzionamento della rete internet (concetto di server, protocolli di comunicazione), parametri della qualità di connessione, come misurarli e come proteggere i propri diritti contrattuali per la velocità garantita.

2. Sicurezza online, protezione di dati personali, regolamento GDPR.

Contenuto:

Come navigare online in modo sicuro, come distinguere un sito sicuro da quello potenzialmente vulnerabile.

Rischi e minacce su internet: Virus, Worm, Trojan Horses, Spyware, Phishing, Truffe, Furto di identità, Spam. Rischi di internet per i minori. Come proteggersi e dove segnalare illeciti e comportamenti scorretti.

Come effettuare i pagamenti online senza rischi.

La complessità del problema privacy con la diffusione dei servizi online. Politiche Europee per proteggere i propri cittadini e residenti. Mostriamo degli esempi concreti del come le regole GDPR già oggi garantiscono la protezione dei cittadini europei all'avanguardia.

3. *Strumenti e opportunità del PA Digitale.*

Contenuto:

Che cosa sono PEC e SPID: quando e perché un cittadino ne ha bisogno.

I servizi digitali delle PA, quali sono accessibili e quali dovranno essere introdotti a breve.

Introduzione ai bandi europei e nazionali - cosa sono e come informarsi.

Bonus, cashback e altre nuove opportunità proposte dalle pubbliche amministrazioni.

4. *Tecnologie 4.0: intelligenza artificiale, criptovalute, internet of things, realtà aumentata.*

Contenuto:

Per ognuna delle tecnologie vedremo i suoi campi di applicazione, come funzionano (in maniera semplificata e chiara), quali sono le "leggende" che li circondano e che cosa sono davvero. Daremo anche uno sguardo al futuro che potranno avere, facendo gli esempi di ricerche che si svolgono già oggi in questo ambito.

Faremo anche un'introduzione alle prospettive che si ampliano con la diffusione di piattaforme digitali anche per territori rurali come Santo Stefano Quisquina.

3. Team e Organizzazione

3.1. Procedura dell'iscrizione e misurazione dell'efficacia

L'iscrizione al corso sarà svolta sia online che presso uno degli sportelli fisici del comune di Santo Stefano Quisquina.

All'avvio del corso i partecipanti compileranno un breve questionario anonimo per valutare il loro livello di conoscenze iniziali. Al completamento del corso il questionario sarà ripetuto per misurare l'efficacia dell'apprendimento.

3.2. Promozione

Trattandosi di un evento innovativo e orientato ai servizi online dobbiamo dare un'idea chiara e moderna. Quindi serve creare una comunicazione professionale, un'immagine del programma che trasmetta questa idea e che può persistere nel tempo.

Grazie alla collaborazione con i graphic designer professionisti svilupperemo tale immagine per promuoverla sia in maniera cartacea che online tramite canali social più diffusi nel paese.

A tutti i partecipanti sarà regalato un gadget con il logo dell'evento. Alla fine del corso quei partecipanti che avranno frequentato il 100% degli incontri potranno vincere uno dei 3 premi a estrazione.

3.3. Tempi e organizzazione

La preparazione del programma richiede 1 mese, in questo periodo saranno anche sviluppati materiali grafici e promozionali.

Due settimane saranno dedicate alla promozione e l'iscrizione.

Il corso si svolgerà con incontri settimanali e, nello specifico, le lezioni avranno la durata di 60 - 120 minuti a seconda dell'argomento trattato.

3.4. I proponenti

Siamo Martina e Olga. Questo progetto è nato dalla nostra molteplice esperienza nell'ambito di educazione digitale. Abbiamo partecipato ai vari programmi di istruzione e formazione nell'ambito digitale sia come studenti che come insegnanti, osservando direttamente come programmi di questo tipo possano cambiare la percezione della realtà e le prospettive di singole persone e di una comunità.

Martina Chillura project manager appassionata di digital e robotica, per Fondazione Mondo Digitale insegna coding a bambini e ragazzi. Ambassador e referente per l'Italia di Women Techmakers, il programma di Google che promuove l'inclusività femminile e di tutte le minoranze nel mondo Tech.

Olga Demina, laureata in scienze informatiche all'Università degli studi di Parma, programmatrice informatica freelancer, insieme a Roberto Salvo Giddio ha fondato un'azienda di sviluppo software chiamata Status200Software a Santo Stefano Quisquina. Dal 2021 svolge il ruolo di insegnante sulla piattaforma Boolean Careers, una delle bootcamp online (scuola di programmazione) di successo Italiane.

Perché vogliamo farlo? Perché crediamo che il mondo digitale porti sviluppo e innovazione, perché è uno degli ambienti più belli, interessanti e vasti di oggi. Perché l'informatica è anche un ambiente di pari opportunità, dove non si tiene conto di età, sesso o provenienza. E vogliamo trasmettere questo spirito positivo, allargare gli orizzonti anche ai nostri compaesani.

4. Valutazione delle spese

| | | |
|---|---|------------|
| 1 | Preparazione e svolgimento del corso. Verrà effettuato da 2 docenti, comprende elaborazione del materiale di studio, sviluppo del programma e laboratori. | € 4.600,00 |
| 2 | Materiale di consumo, progettazione grafica e gadget. | € 2.000,00 |
| 3 | Spese di organizzazione, assistenza e logistica. | € 900,00 |
| | Totale: | € 7.500,00 |

5. Note conclusive e possibili sviluppi:

Se il programma verrà accolto bene dalla popolazione, esso potrà avere degli sviluppi pluriennali e potrà essere ampliato.

Ad esempio, potremmo creare un percorso dedicato alla terza età, ai bambini e adolescenti, concentrandoci anche concretamente sulla programmazione.

Si potranno svolgere anche gli Hackathon dedicati alla ricerca tecnologica e innovativa per risolvere dei problemi comuni presenti a Santo Stefano. Gli Hackathon sono un'opportunità di coinvolgimento di una vasta gamma di cittadini per migliorare molti aspetti della vita stefanese in maniera leggera, divertente e giocosa.