

Comune di Santo Stefano Quisquina  
(Libero consorzio comunale di Agrigento)

Democrazia partecipata  
Scheda progetto

# **Progetto “Quisquina Digitale”**

Proponenti: Chillura Martina,  
Demina Olga

Santo Stefano Quisquina, 26 febbraio 2021

## Breve descrizione

Il progetto di educazione digitale per i cittadini di Santo Stefano quisquina. Comprende 2 corsi per fasce di età distinte con obiettivo di:

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.

## Descrizione dettagliata del progetto

### 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.

## 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.

## Contenuti

Il progetto prevede due corsi frontali (oppure videoconferenze su zoom) con incontri settimanali e, nello specifico, le lezioni avranno la durata di 60 - 120 minuti a seconda dell'argomento trattato. Si alterneranno parti teoriche, vari casi studio, esempi e laboratori interattivi.

Il programma sarà sviluppato dai professionisti del settore e includerà contenuti di alta qualità, strutturato in modo da permettere a tutti i partecipanti di acquisire concrete competenze digitali.

### *Programma 1 - "Professioni digitali e startup".*

Rivolto alle persone di età compresa fra i 17 e 35 anni (orientativamente) che si trovano alla ricerca di percorsi di lavoro / opportunità.

E' costituito da 4 moduli:

1. Introduzione al funzionamento del computer, Internet e Web.
2. Introduzione alle professioni digitali.
3. Introduzione alle Start-up. Percorso dall'idea al prototipo.

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

### *Programma 2 - "Cultura digitale per adulti"*

Rivolto alle persone di età dai 35 anni in poi che vogliono acquisire le competenze digitali base, utili nella vita quotidiana, e migliorare la comprensione di sviluppi tecnologici futuri.

E' costituito da 4 moduli:

1. Introduzione al funzionamento del computer, Internet e Web.
2. Sicurezza online, protezione di dati personali, regolamento GDPR.
3. Strumenti e opportunità della PA Digitale.
4. Tecnologie 4.0: intelligenza artificiale, criptovalute, internet of things, realtà aumentata.

Per motivare i partecipanti è prevista l'estrazione di alcuni premi per coloro che avranno frequentato tutte le lezioni del corso.

## **Stima approssimativa dei costi**

Si prevede una stima di spesa totale di € 7.500,00.

La descrizione dettagliata del programma e dei costi è