



MISSIONE 1 CAPITALE UMANO E USO DI INTERNET

UNIVERSITÀ
E SCUOLE

MOOC

innovazione
didattica

STEM

social
media

coding



LUOGHI DELLA
CULTURA

creare
comunità

realtà
aumentata

fruibilità
con il
digitale

digipass



INCLUSIONE
DIGITALE

COMPETENZE
DIFFUSE





MISSIONE 1 CAPITALE UMANO E USO DI INTERNET

DESCRIZIONE DELLA MISSIONE

Sviluppare cultura e competenze digitali diffuse, stimolare la domanda di digitale e rinforzare i processi di inclusione nella società digitale

OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE DELLA REGIONE UMBRIA

1. Luoghi pubblici “Digi-Pass” (ad es. biblioteche o scuole) per l’accesso assistito ad internet - in particolare verso le PA - e per sviluppare cultura digitale diffusa, il *coding* e l’*openness*
2. Tecnologie assistive nelle scuole, per la disabilità e per l’apprendimento degli studenti in situazioni svantaggiate
3. Garantire accesso a internet sviluppando una rete di hotspot wi-fi, federati tra pubblico e privato
4. Coinvolgere giovani, anziani ed imprese nella partecipazione e collaborazione civica (*open gov*), nello sviluppo di “app” e servizi sussidiari

DECLINAZIONE DELLA MISSIONE

Per l’Umbria assolvere questa missione vuol dire

1. Assistere cittadini/imprese nel loro dialogo e rapporto digitale con le PA e le scuole, sviluppando le competenze digitali e facendo evolvere le interfacce dei servizi pubblici (realizzare “app” attraverso la co-progettazione), ed effettuando lo *switch-off* dei servizi alla sola modalità digitale rendendo i servizi realmente interattivi, più accessibili ed usabili, sfruttando tecnologie e device che permettono anche di superare le più diverse forme di disabilità (e-accessibilità);

2. Creare comunità (di apprendimento, di pratiche, di interesse etc.) innescando coi supporti digitali cicli virtuosi di scambio di conoscenze e competenze che rendano protagonisti le persone nella creazione di contenuti e informazioni, l’artigianato digitale e supportino le categorie sociali più in difficoltà, sostengano la crescita dei processi produttivi e di servizio sviluppando le competenze manageriali sulle opportunità del digitale (*e-leadership*). Il digitale può essere usato per “riattivare” i target NEET (“*Not in Education, Employment or Training*”), anche a partire dalla loro diffusa propensione ad utilizzare le ICT nella propria vita personale;

3. Accrescere il grado di utilizzo di internet nelle famiglie, promuovendo un uso consapevole dei social media: lo sviluppo in digitale delle reti sociali (*social network*) è già parte della vita di molte persone, in particolare grazie alla diffusione degli smartphone connessi ad internet, e non è qualcosa di “virtuale” o “alternativo”. Occorre sviluppare un uso consapevole di tali strumenti per i giovani (in particolare favorendo un uso sicuro degli stessi), per i lavoratori nel pubblico e nel privato (i *social network* sono oggi un importante strumento di lavoro, mentre vengono percepiti molte volte come un pericolo), per gli anziani (possono essere strumenti per l’invecchiamento attivo) e per altri *target* specifici;

4. Sostenere lo sviluppo un sistema scolastico digitalmente connotato in grado di innovare i processi amministrativi e gestionali in ottica di semplificazione, i processi formativi e di apprendimento sfruttando le piattaforme tecnologiche (*e-learning* e *MOOC*), i processi di produzione e scambio di conoscenza attivabili in ambienti collaborativi anche esterni all’istituzione, tra cui i social media, e valorizzando le competenze dei nativi digitali ed anche i servizi che la scuola può erogare al proprio territorio. Quella della “scuola digitale” o “scuola 2.0” è una urgenza espressa da larghissima parte degli stakeholder, che parte dai primi livelli di istruzione, ovvero asili nido e scuola dell’infanzia, passa per il pensiero computazionale (*coding*) nelle scuole primarie, per arrivare anche a stimolare l’innovazione didattica al livello universitario.