

Strategia del Centro di competenza sull'*openness* (CCOS) per il periodo 2016-2017



Centro istituito dall'art.9 della legge regionale n.11/2006 della Regione Umbria



Regione Umbria



Regione Umbria



Openness

affrontare la rivoluzione dell'era digitale richiede una straordinaria "apertura" al cambiamento. per questo la strategia della Regione Umbria per la diffusione della cultura e delle competenze digitali fa perno sull'*openness*

La Regione ai sensi della l.r. n.11/2006 istituisce il "Centro di competenza sull'openness", in breve CCOS, per lo studio, la promozione e la diffusione di prassi e tecnologie sui temi open source, open data ed open gov, conformemente agli standard aperti internazionali

Gli obiettivi del CCOS sono riportati all'art.9, comma 2, della l.r. n.11/2006 e vanno inquadrati nelle finalità generali dello sviluppo della società dell'informazione, e, in particolare, in stretta connessione a quanto previsto dalla l. r n.9/2014 all'art.1, comma 2, lettera c) ovvero considerando open source, open data ed open gov come fattori chiave per lo sviluppo di competenze digitali specialistiche, artigianato digitale (makers), uso consapevole e professionale dei social media, cultura digitale in generale.

Declinazioni del paradigma *openness*...

Open source

Open data

Open gov

Open access

Open innovation

Open content

Open...

The Open Definition (OKFN)
<http://opendefinition.org/>

CCOS come comunità aperta di confronto e co-progettazione attiva sulla cultura digitale, l'innovazione e l'openness

ho bisogno di...

un centro di competenza cui il territorio può **attingere** - a partire dalla rete degli "animatori digitali" nelle scuole e poi in tutti gli ambienti

Azioni regionali, nazionali ed europee

Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), Horizon 2020, PON, ecc



Agenda
digitale
dell'Umbria



Luoghi di accesso "digi-pass", laboratori aperti di innovazione "living lab", Luoghi della cultura e Pubbliche Amm.ni, ecc

mi offro per...

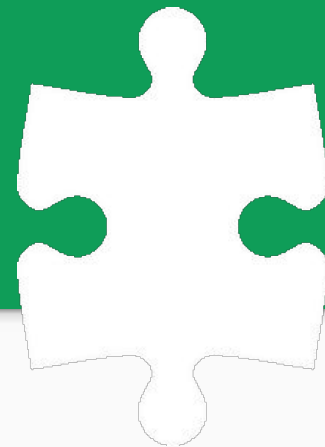
Partenariato istituzionale

sostiene lo sviluppo delle competenze da parte di Università, Centri di ricerca, Scuole, ecc

Partenariato economico-sociale

offerta di volontariato da parte di associazioni, professioni, organiz.datoriali, terzo settore, imprese, ecc

Bisogna fare le cose con apertura (*openness*): perchè porta a fare cose migliori



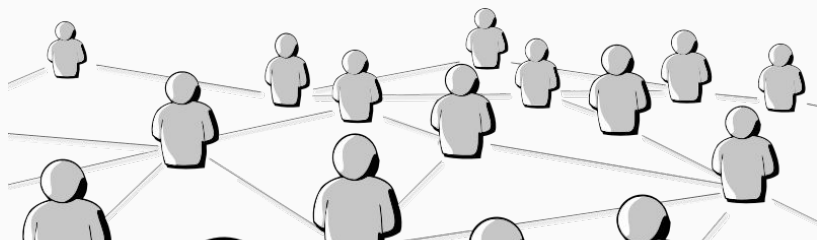
*Bisogna condividere quello che stiamo facendo ogni volta che possiamo.
Con i colleghi, con gli utenti, con il mondo.*

Condividere il codice, i progetti, i dati, le idee, le intenzioni, ma anche gli errori.

*Più occhi guardano ad un servizio e più questo migliorerà – gli strafalcioni
saranno evitati, emergeranno alternative, si alzerà l'asticella.*

*Molto di quello che facciamo è possibile perchè esiste l'open source
e grazie alla generosità delle community. L'innovazione è fare comunità.*

Dobbiamo ripagare con la nostra apertura.



*“nel regime della tecnologia elettrica
il compito dell'uomo diventa
quello di imparare e di sapere;
tutte le forme di ricchezza derivano
dallo spostamento d'informazione (..)”*

Marshall McLuhan in *“Gli strumenti del
comunicare”* (1964) – ArpaNet è del 1969

Riferimenti per il CCOS nella Missione C dell'Agenda digitale dell'Umbria

La comunità CCOS può contribuire ai seguenti obiettivi:

- **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;
- **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;
- 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.



Il funzionamento del CCOS nel Disciplinare di cui alla D.G.R. n.1779/2014

- Al CCOS partecipano i soggetti dell'Amministrazione regionale allargata interessati, le istituzioni scolastiche (come singoli istituti o reti, oltre all'USR) ed universitarie (anche come singoli dipartimenti) ed i Centri di ricerca del territorio, la Confederazione delle Autonomie Locali dell'Umbria, le associazioni interessate alla promozione di uno o più dei temi trattati (associazioni umbre o con sede/sezione locale in Umbria), le associazioni professionali di informatici. La partecipazione al CCOS è a titolo gratuito.
- Le modalità per l'adesione al CCOS dei soggetti sopra indicati sono definite dal Servizio Politiche ICT e rese disponibili nel sito istituzionale della Regione. Gli aderenti al CCOS devono indicare una o più delle categorie di loro interesse, ovvero:
 - a. **open source** – software FLOSS, formati aperti, standard aperti, open access, MOOC, beni comuni digitali;
 - b. **open data** – diffusione e riutilizzo dei dati aperti, pubblici e privati, e grandi basi di dati di pubblica utilità (big data);
 - c. **open gov** – amministrazione aperta, partecipazione e collaborazione civica, cultura digitale diffusa.
- Ogni soggetto aderente deve indicare un proprio referente, il cui mandato dura per due anni. L'elenco dei soggetti aderenti al CCOS, e dei referenti da loro indicati, è pubblicato nel sito istituzionale della Regione con indicazione delle categorie di interesse.
- Le attività del CCOS sono coordinate dal Servizio Politiche ICT che ne stabilisce le modalità operative e che può concedere l'uso del relativo logo, a titolo gratuito, in iniziative, prodotti editoriali, siti, software o altro. L'uso del logo del CCOS non deve essere confuso con la concessione del patrocinio della Regione, che è regolato in maniera separata.
- Le attività del CCOS si svolgono preferibilmente attraverso *social media*, o comunque in via telematica, e possono essere formati gruppi di lavoro per categorie di interesse o specifiche iniziative. Ove sia utile possono essere coinvolte anche le comunità di pratica della CN-Umbria e persone non appartenenti al CCOS (ovvero la "comunità del CCOS").
- Le attività del CCOS sono rivolte, in via prioritaria, al coinvolgimento delle istituzioni scolastiche del territorio, cercando di raggiungere studenti, docenti, personale e famiglie. Le attività sono rendicontate pubblicamente in apposito sito tematico.