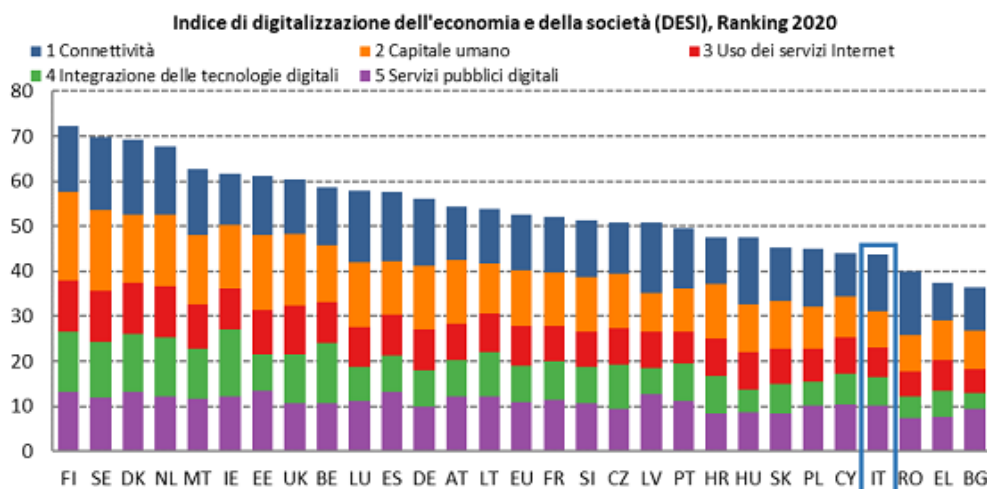


L'alfabetizzazione digitale

Incontri di alfabetizzazione digitale e realizzazione di una rete umana per colmare la mancanza di formazione utile ad un corretto utilizzo degli strumenti informatici (Personal Computer, Smartphone, tablet ecc.), per una più consapevole attenzione nell'utilizzo degli stessi strumenti sia per se stessi che verso altri utilizzatori di cui abbiamo dirette responsabilità (figli, alunni, ecc.), per conoscere gli aspetti giuridici in materia di "digital world" (Identità digitale, reati informatici, pirateria informatica, ecc.), per migliorare le condizioni di vita oggi sempre più "digitale" (prenotazioni mediche, servizi pubblici online, ecc), per colmare l'integrazione civile e sociale e il contrasto delle forme di emarginazione e discriminazione che possono scaturire dalla mancata conoscenza della materia.

In un'epoca dove anche la quotidianità si svolge attraverso l'uso delle nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT - Information and Communications Technology), l'incapacità di utilizzare questi sistemi rappresenta un limite per la piena partecipazione alla vita sociale e contemporaneamente ne blocca lo sviluppo, così come evidenziato dalle statistiche pubblicate nel settore.

Infatti, nonostante tutte le attività poste in essere dallo Stato per promuovere la trasformazione digitale del Paese, ponendosi come scopo principale la messa a disposizione di servizi che mettono al centro i cittadini e le imprese, attraverso la digitalizzazione della pubblica amministrazione che costituisce il motore di sviluppo per tutto il Paese (così come sancito nel piano triennale 2020-2022 e nei piani precedenti dell'AGID - Agenzia per l'Italia digitale), gli ultimi dati certificati dalla Commissione Ue con l'indice Desi 2020 (Digital Economy and Society Index), riferito all'anno 2019, pongono l'Italia al XXV posto su 28 (meglio solo di Romania, Grecia e Bulgaria)¹ smentendo ancora una volta, come succede dal 2014, qualsiasi tipo di previsione positiva di origine governativa.



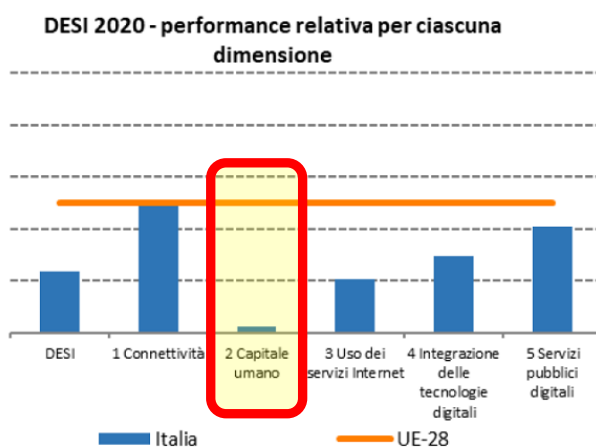
¹ Dati riportati nell'edizione 2020 del DESI - Digital Economy and Society Index (<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi-italy>)

Occorre però precisare che il “Desi” è un indice sintetico e, in quanto tale, mescola aspetti migliori e altri meno buoni. Gli aspetti certamente positivi sono rappresentati da quanto avvenuto dal punto di vista della “Connettività”: l’Italia ottiene il punteggio di 50,0 (vicino al dato europeo del 50,1), occupando il 17° posto. Così come è anche positivo il dato della copertura delle reti NGA che ha raggiunto l’89% superando la media UE dell’86%.

Ma nel senso più generale e meno analitico, questa volta però l’indice Ue sembra incatenare l’Italia in una condizione perenne di “medioevo digitale” destinata ad incrementare in modo inesorabile il gap tecnologico con gli Stati all’avanguardia, perché la fotografia del Desi 2020 prova che nel 2019 non abbiamo fatto abbastanza per colmare le nostre lacune.

Soprattutto quelle “storiche” di competenze digitali della popolazione, che possono portare a ripercussioni negative sull’uso effettivo delle tecnologie messe a disposizione con l’incremento quantitativo di servizi e-Gov, che rischiano di essere relegati a formali strumenti di mero adeguamento digitale e privi di concreta utilità pratica a causa della mancata fruibilità generalizzata da parte della collettività.

A destare preoccupazione è il risultato sull’indicatore “Capitale umano”: nel 2019, infatti, l’Italia – perdendo due posizioni (DESI 2019: 26° posto, punteggio 32,0 a fronte del dato europeo del 47,9) – si colloca all’ultimo posto della classifica (punteggio 32,5 a fronte del dato europeo del 49,3), con performance peggiori, quindi, rispetto al risultato ottenuto in sede di DESI 2018 (27° posto, punteggio del 31,6 a fronte del dato europeo del 47,6).



E questi numeri tendenti al ribasso sono dettati da una parte dalla percentuale di specialisti ICT in Italia che è ancora al di sotto della media UE (3,9%), solo l’1% dei giovani italiani è in possesso di una laurea in discipline ICT (il dato più basso nell’UE), mentre gli specialisti ICT di sesso femminile rappresentano l’1% del numero totale di lavoratrici (a fronte della media UE dell’1,4%), dall’altra parte, nel nostro paese solo il 42% delle persone di età compresa tra i 16 e i 74 anni possiede almeno competenze digitali di base (rispetto al 58% nell’UE) e solo il 22% dispone di competenze digitali superiori a quelle di base (a fronte del 33% nell’UE). Nelle nazioni “prime in classifica” è sempre il fattore “capitale umano”, e quindi il possesso delle competenze digitali da una parte e il numero di specialisti ICT dall’altra, a fare la differenza.

Inoltre, l’attuale emergenza sanitaria “Covid” ha evidenziato la centralità di “Internet” ed ha imposto un processo accelerato di digitalizzazione dei servizi pubblici e delle attività

economiche, che si è subito scontrato con una non pronta risposta degli addetti ai lavori ma ancor di più degli utilizzatori finali ed in entrambi i casi la mancanza è stata proprio individuata nella carenza delle competenze digitali quanto meno di base.

Se, quindi, si avverte la necessità di avviare concretamente un'effettiva svolta digitale che rappresenta per l'Italia davvero l'ultima chiamata per realizzare un'efficace strategia generale di modernizzazione del Paese, grazie ad un rinnovato sistema di formazione e di selezione della "classe dirigente" del Paese, chiamata a costruire una nuova visione di futuro sostenibile in grado di stimolare la riqualificazione della forza lavoro e dotata di competenze specialistiche ICT (come, tra l'altro, descritto dal Report "The Future of Jobs 2018" pubblicato dal World Economic Forum), è anche altresì necessario colmare il gap delle competenze digitali sia dei cosiddetti "nativi digitali" che degli appartenenti alle generazioni precedenti.

Questo progetto che agirà sull'intero territorio comunale di Bagnara Calabria si prefigge l'obiettivo di sviluppare azioni e strategie per favorire il diritto di accesso al "mondo digitale" a tutti coloro che, soprattutto per motivi generazionali e culturali, non possiedono le competenze digitali di base per un utilizzo efficace e sicuro di Internet, delle nuove tecnologie e degli strumenti di e-Governance.

Il progetto inizialmente sarà indirizzato a chi è parte attiva della parrocchia in modo da avere adeguate conoscenze in materia da poter essere utilizzate anche nelle normali attività parrocchiali (catechismo, incontri di Azione Cattolica, ecc.). Gli stessi primi partecipanti, poi, con il noto e sempre funzionante "passaparola", saranno essi stessi promotori per la riproposizione degli incontri ad un pubblico sempre più ampio, e potranno, grazie alle capacità acquisite, diventare a loro volta "tutor" nei nuovi incontri.

Il focus del progetto è l'alfabetizzazione digitale, intesa come acquisizione delle competenze digitali di base necessarie per partecipare attivamente ad una società sempre più digitalizzata, per l'abbattimento del "digital divide" che, come ogni situazione di disuguaglianza, va affrontato rimuovendo gli ostacoli all'accesso, tra questi il principale è la mancanza di conoscenza.

Mancanza di conoscenza non solo delle competenze tecniche adeguate, ma anche delle conoscenze giuridiche per approcciarsi in maniera adeguata e consapevole al digital world, così da evitare di essere vittime dei reati informatici in continuo sviluppo o protagonisti inconsapevoli degli stessi reati.

Un ultimo aspetto, ma non per importanza, su cui è puntato il riflettore del progetto è il fornire una adeguata conoscenza dei problemi sociali negativi legati al digital world, quali ad esempio, l'alienazione personale causata dal "disturbo da dipendenza da internet" (più conosciuta nel mondo come Hikikomori) o la dipendenza dal gioco digitale e una adeguata conoscenza del mondo virtuale e dei "social media", per un corretto utilizzo degli stessi e per fornire degli adeguati strumenti così da poter intervenire nei casi di malevole utilizzo (che possono portare a problemi sociali quali, ad esempio, il Cyber-bullismo o qualsiasi tipo di dipendenza "virtuale").

Le azioni e le strategie che si metteranno in atto sono costituite da incontri frontali, suddivisi per fasce di età e livello di conoscenza, e dall'istituzione di una vera e propria rete sociale dove tutti mettono a disposizione della collettività le proprie conoscenze, realizzando così un sistema di assistenza e "tutoraggio" anche a domicilio.

Per gli anziani, l'uso del computer e di internet risulta essere talvolta difficoltoso, ma in una società come quella attuale, in cui le tecnologie informatiche sono sempre più utilizzate per l'erogazione dei servizi alla persona (come la prenotazione di visite mediche, la gestione del proprio conto corrente, gli acquisti in rete, ma anche per comunicare con le altre persone, vicine e lontane), se ne capisce l'importanza e l'utilità per sentirsi maggiormente partecipi e coinvolti nella vita quotidiana e nella società in generale. Il proposito è anche di riavvicinare i nativi digitali agli anziani così da diventare gli stessi giovani lo strumento utile al miglioramento delle condizioni di vita dei cittadini, all'integrazione civile e sociale e al contrasto di ogni forma di emarginazione e discriminazione.

In realtà, anche la stessa definizione dell'espressione "nativi digitali"² è stata più volte rivista dal suo autore, perché seppur dalla nascita impregnati della attuale tecnologia, ed in particolare di quella più miniaturizzata costituita, ad esempio, da smartphone e tablet, i più giovani non presentano tutti diffuse competenze digitali. Tuttavia, indirizzando i ragazzi ad una forma di assistenza digitale verso chi ne è bisognoso, sfruttando la naturale familiarità che i più giovani hanno verso la tecnologia, saranno spinti ad una ricerca volontaria e consapevole per aumentare la propria competenza digitale. Per contro, nel confronto con i più anziani, potrebbe esserci un trasferimento di consapevolezza critica nell'analizzare l'enorme mole di informazioni oggi disponibile sul web. Infatti, in diversi studi è stato messo in evidenza che da una parte i più giovani mostrano capacità superiori alla popolazione adulta limitatamente alla parte più operativa dell'uso del web, dall'altra sono molto carenti nella valutazione delle informazioni, nella capacità di prevedere le conseguenze delle pratiche online e di capirne i meccanismi commerciali sottostanti.

Per la realizzazione del progetto si è pensato di utilizzare gli strumenti ed i luoghi già normalmente disponibili nella quotidianità, senza impegni di somme di denaro o di professionalità da remunerare rimanendo quindi nell'ambito del volontariato. Opportunamente sentito il parroco, che si è detto favorevole all'iniziativa e data la disponibilità che ha la parrocchia di un salone parrocchiale, si potrà usare lo stesso per la realizzazione degli incontri frontali, ma si potrà anche richiedere l'uso, sempre in maniera gratuita, di eventuali sale alle autorità locali (Comune, Pro Loco, libere associazioni, ecc.), stringendo allo stesso tempo con le stesse delle partnership per la realizzazione del progetto.

Da un punto di vista delle professionalità da mettere in campo come relatori degli incontri, ci saranno degli esperti nelle materie in questione già facenti parte della parrocchia e di altre associazioni di volontariato, ma anche di professionisti del settore (tecnici informatici, insegnanti ICT, appartenenti alla Polizia delle Poste e delle Telecomunicazioni, giudici, avvocati, sociologi e psicologi, ecc.) che già sentiti in maniera informale hanno espresso la propria disponibilità per essere invitati in forma volontaria a relazionare quanto di propria competenza.

Gli incontri sono strutturati come un percorso formativo che è pensato per un contesto d'aula in cui i partecipanti vengono coinvolti in prima persona in attività esercitative con l'aiuto del relatore, nel caso di incontri più tecnici anche di un tutor.

² coniata da Mark Prensky nel suo articolo Digital Natives, Digital Immigrants, pubblicato nel 2001 e diffusa in Italia dal saggio Nativi digitali (2011) di Paolo Ferri

Gli incontri frontali non saranno mai fortemente tecnici ma sempre improntati nel più totale coinvolgimento dei partecipanti, così da rendere meno ostica la comprensione della materia e per contrastare l'innata diffidenza verso la tecnologia spesso presentata dai più adulti.

Quando sarà necessario utilizzare delle apparecchiature informatiche, saranno gli stessi partecipanti tramite i propri strumenti informatici a operare direttamente quanto di volta in volta presentato. Ad esempio, nel caso di possessori di personal computer portatili (notebook), questi potranno portarli al seguito durante gli incontri e quindi mettere subito in pratica e direttamente sul proprio dispositivo quanto spiegato ³. Contemporaneamente sarà data la possibilità di seguire e mettere in pratica quanto spiegato anche da remoto presso la propria abitazione a chi è invece in possesso di Computer Desktop e quindi non portatili. Chi invece non è in possesso di alcun tipo di apparecchiatura informatica sarà affiancato a chi ne è in possesso e lavorerà in gruppo o userà dei pc messi a disposizione in forma gratuita.

Accompagneranno gli incontri dei materiali didattici che sono stati pensati per uno studio/ripasso individuale. I materiali sono suddivisi tra "guide" che descrivono passo passo "come fare" una determinata operazione e delle dispense che presentano elementi teorici e di contesto, fondamentali per introdurre un nuovo oggetto di conoscenza, per fornire una vista d'insieme ed avvicinare i partecipanti ai nuovi termini e definizioni.

I materiali didattici, predisposti in forma digitale, sono comunque pensati per essere stampati e letti su carta perché i partecipanti agli incontri possono non avere le competenze minime per apprendere "con le tecnologie", semmai sono nella fase di apprendimento "delle tecnologie". La ricerca e le pratiche diffuse di alfabetizzazione digitale suggeriscono di usare risorse didattiche basate su supporti cartacei che possano essere lette anche in assenza di dispositivo, e su cui le persone alle prime armi possono prendere appunti e fare sottolineature.

Il progetto si svilupperà in diverse fasi.

La prima è costituita da una serie di incontri frontali tecnico-pratici che serviranno da una parte a individuare il livello di competenza digitale dei partecipanti, così da suddividerli successivamente in diverse tipologie di incontri opportunamente mirati, dall'altra per individuare la richiesta ed il reale bisogno dei partecipanti così da modificare work in progress gli stessi incontri dirigendoli verso le reali aspettative.

A titolo esemplativo, se un congruo numero di partecipanti sarà più interessato alla parte dei problemi sociali derivanti dall'uso errato della tecnologia, si potrà pensare di differenziare gli incontri per argomento e dedicare più risorse all'interesse più diffuso.

Prima fase – Incontri frontali e tecnico pratici che verteranno su:

- ✓ La digitalizzazione (durata 8 ore)
 - Che cos'è l'informatica (anche per chi la teme e/o la rifiuta!)
 - I servizi di e-Government (la pubblica amministrazione si fa più vicina?)
 - Le norme giuridiche in materia (un libro di recente stesura e già in revisione)
 - Vantaggi, svantaggi e pericoli (per uno uso consapevole e attento)

³ Anche in accordo alle indicazioni del modello DigComp 2.1 "The Digital Competence Framework for Citizens" (traduzione italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale "Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini"), nel paragrafo dedicato all'approccio con metodo "bring your own device" che prevede che il cittadino sia alfabetizzato all'uso delle tecnologie usando direttamente il proprio dispositivo

- ✓ Alfabetizzazione informatica (durata totale 12 ore)
 - Componenti hardware e software (come è fatto?)
 - Il sistema operativo (per poter funzionare ha bisogno di sapere...)
 - L'organizzazione e la gestione dei file (un'enorme biblioteca su un dito)
 - L'Office automation (per scrivere, calcolare, presentare, ...are, ...are, ...are)
 - Sicurezza Informatica (è meglio avere l'antifurto o no?)
 - Smartphone, Tablet ecc. (non sono più solo telefoni!)
- ✓ Internet (durata totale 12 ore)
 - Il mondo del web (un tuffo nel vasto oceano)
 - Pericoli e deviazioni (necessità di bussola e sestante nella navigazione)
 - Privacy e dati personali (la vedetta sempre nel suo posto di osservazione)
 - L'Identità digitale: lo SPID (il nome del comandante è sacro: apre le porte!)
 - La ricerca delle informazioni (la navigazione tra gorgi, sirene e mostri marini)
- ✓ La posta elettronica (durata totale 4 ore)
 - Posta ordinaria e certificata (differenze e funzionamento)
 - Casella di posta elettronica (creazione e gestione di una casella)
 - Invio e ricezione di una e-mail (la posta alla velocità della luce)
 - Inserimento di allegati in una e-mail (non si paga in base al peso... o forse sì?)
- ✓ Sistemi di comunicazione in tempo reale (durata totale 4 ore)
 - Messaging testuale (SMS, Whatsapp, Viber, Telegram, Messenger, ecc)
 - Video chiamate, video conferenze, webinar, dirette live
- ✓ Social network (durata totale 4 ore)
 - Facebook, Instagram, Twitter e Linked-In, a che cosa servono, come iscriversi, come utilizzarli

Nella seconda fase, si individueranno tra i più giovani chi potrà essere in grado di fornire a sua volta "assistenza digitale" ai più avanti nell'età e verranno invitati in tal senso ad interagire. Si crede che così facendo si attiveranno delle interazioni che da una parte permetteranno la crescita delle competenze digitali dei più adulti e dall'altra fornirà ai nativi digitali la possibilità di assorbire una maggiore capacità critica e un più attento e consapevole uso della tecnologia.

Da non sottovalutare la conseguenza implicita che grazie a questo interscambio generazionale si attiverà un riflettore da parte dei più adulti che potranno così "vigilare" verso i più giovani e prevenire eventuali problemi causati da un uso errato della tecnologia. Questa interazione potrà essere effettuata a domicilio con cadenza periodica oppure attivando una sorta di call center diretto (da persona a persona) dove, al presentarsi di una esigenza da una qualsiasi delle parti in gioco, si procederà ad una diretta assistenza in presenza o da remoto.

L'obiettivo di questa seconda fase è far passare l'utente da un'ottica di "fruizione" dei contenuti e dei servizi del web, ad un'ottica di "contribuzione", acquisendo quelle conoscenze e competenze che consentono di interagire con i contenuti reperiti nel web e con i network per l'utente stesso più significativi.

Compatibilmente con le capacità operative acquisite dopo la prima fase, che sono ancora di livello basilare, si vuole sottolineare la possibilità da parte dell'utente di contribuire alla produzione e alla condivisione di contenuti nel web, si vuole incoraggiare il cittadino a "sfruttare" le potenzialità dei social network per usi collegati ai propri bisogni della vita, si vuole incoraggiare ad apprendere attraverso il web e le sue community. Questo passaggio da "fruitore" a "contributore" implica una presa di responsabilità rispetto ai contenuti che il cittadino pubblica e condivide nel web; consapevolezza essenziale anche per lo sviluppo del senso critico rispetto a quanto viene condiviso da altri in rete.

Dal punto di vista "didattico", alcuni contenuti espliciti nella prima fase verranno ripresi nella seconda così da consolidare le informazioni e conoscenze pregresse e per facilitarne l'eventuale recupero a chi ne è bisognoso. Infatti, si potranno ripassare in autonomia tutti i contenuti della prima fase attraverso la lettura dei materiali didattici, ovvero le dispense per le conoscenze teoriche e le guide per le abilità operative.

Dal punto di vista dei "luoghi" ove sviluppare la seconda fase, oltre a quelli già indicati per la prima fase ci si augura di riuscire a creare una forma di autoapprendimento in condivisione anche "on-site", per usare un termine diventato molto comune a causa della pandemia. In altri termini ancora più semplici, si proporrà ai più giovani di collaborare a "domicilio" con i più avanti nell'età ma non nelle competenze digitali, ad esempio, per usare insieme un social network per condividere informazioni o per promuovere una iniziativa sociale, attraverso l'uso del proprio smartphone o personal computer.

Giuseppe Di Biasi

Concetta Lucia Foti

Sara Gramuglia