



Innovare per Semplificare

Inclusione Digitale



Giuseppe Iacono





Innovare per Semplificare

Agenda

- 1. Overview del Programma Nazionale**
- 2. I lavori sulle Competenze Digitali: percorso e definizioni**
- 3. Linee di azione e attività a breve**



Innovare per Semplificare

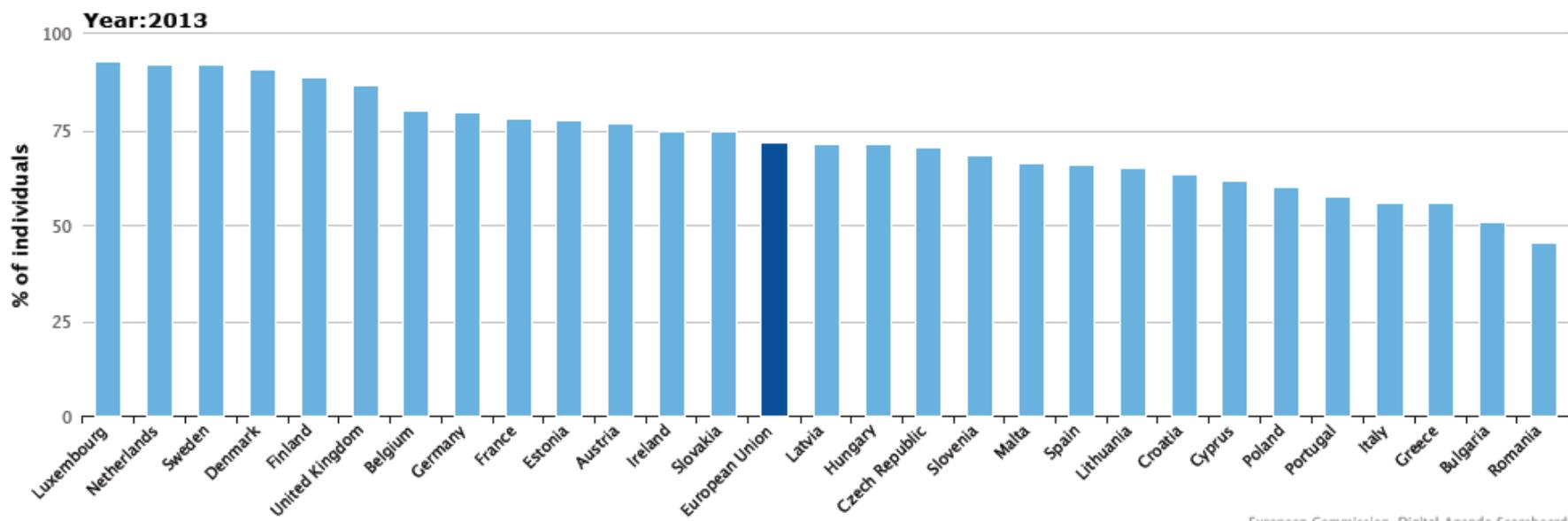
1. Overview del Programma Nazionale *qualche elemento di contesto*

Indicatori e Obiettivi dalla UE

Descrizione indicatore – primo livello <i>Fonte: Digital agenda scoreboard</i>	Baseline nazionale	Media UE	Valore obiettivo	Nota su obiettivo
Popolazione (%) che non ha mai usato internet	34,4% (2013)	20,5% (2013)	15% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che usa internet regolarmente	56% (2013)	71,7% (2013)	75% (2015)	Target UE
Soggetti di categorie svantaggiate (%) che usano internet (almeno 1 fattore)	42,1% (2013)	56,7% (2013)	60% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che usa <i>e-Government</i>	20,6% (2013)	41,4% (2013)	50% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che usa <i>e-Government</i> e trasmette moduli	10,3% (2013)	20,8% (2013)	25% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che acquista <i>online</i>	19,7% (2013)	47,3% (2013)	50% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che acquista <i>online</i> all'estero	6,6% (2013)	12,1% (2013)	20% (2015)	Target UE
Famiglie (%) con utenze in banda larga ≥ 100 Mbps	0% (2012)	2% (2012)	50% (2020)	Target UE

Confronti

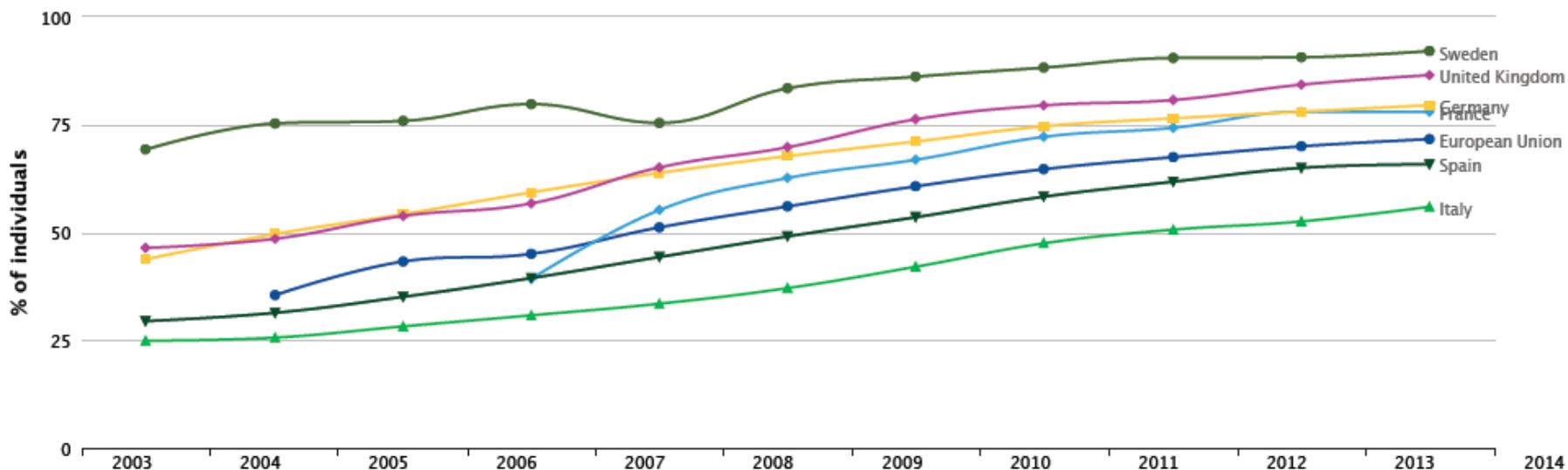
Individuals who are regular internet users (at least once a week), All Individuals (aged 16-74) [Print chart](#) [Download image](#)



European Commission, Digital Agenda Scoreboard

La necessità del cambiamento

Print chart Download image
Individuals who are regular internet users (at least once a week), by All Individuals (aged 16-74)

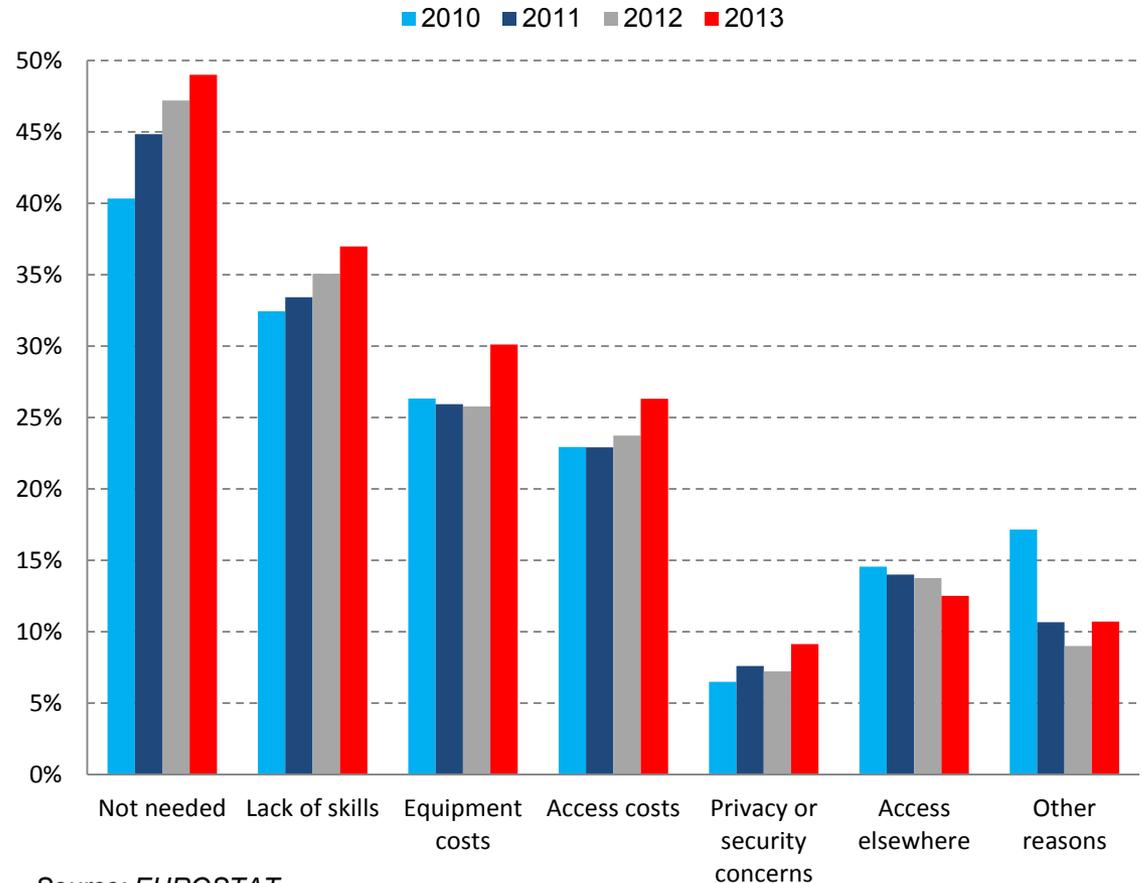


European Commission, Digital Agenda Scoreboard

The biggest **barriers to internet access at home** in the EU are lack of need, insufficient skills and cost barriers. For families with children and low income households costs are particularly important

The **three most important** reasons for households not having internet access are that it is not needed (49%), due to a lack of skills (37%) and because the equipment (30%) and access (26%) costs are too high. All three reasons have become increasingly important over time. However, cost reasons have gained substantially in importance over the last year. Looking at different household types, cost factors are substantially more important reasons for not having internet access at home amongst households with children and those on low incomes.

Barriers to internet access at home in the EU28 (% households without internet access)



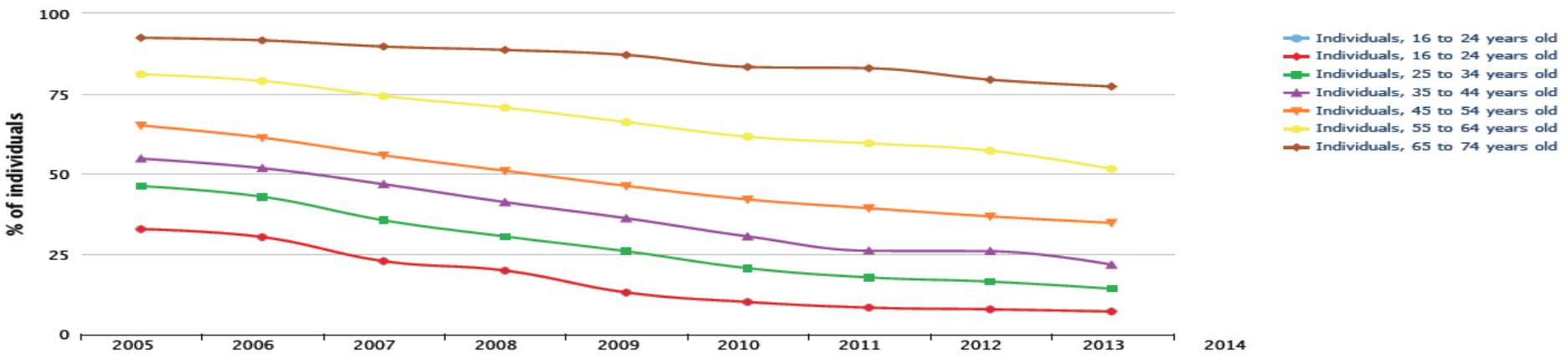
Source: EUROSTAT



Chi non ha mai usato Internet?/1

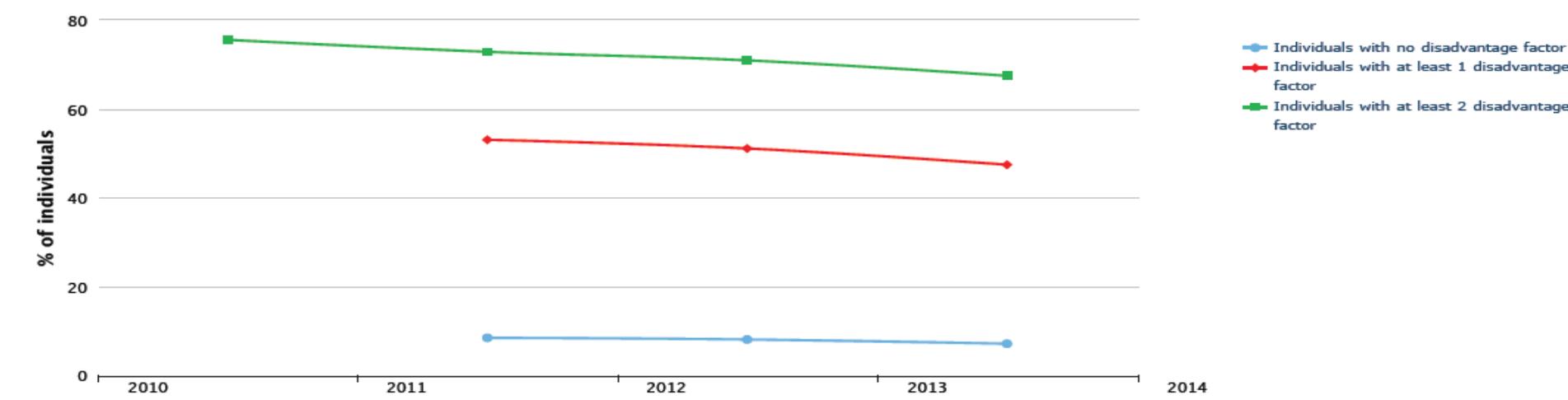
Individuals who have never used the internet, by Age (6 groups)

[Print chart](#) [Download image](#)



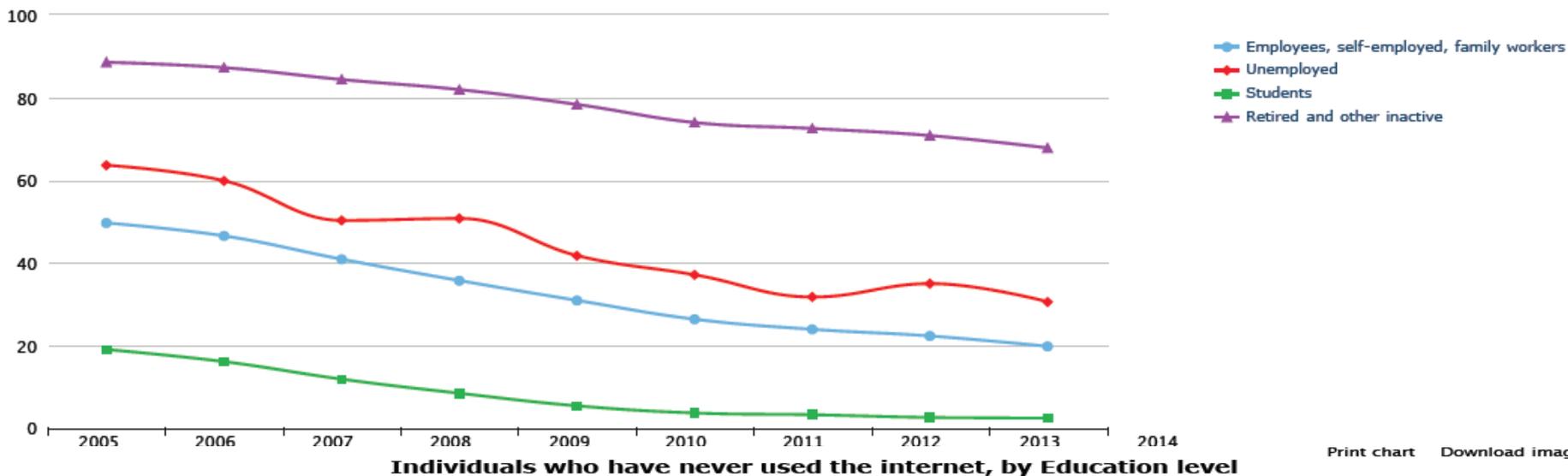
Individuals who have never used the internet, by Disadvantage factors

[Print chart](#) [Download image](#)



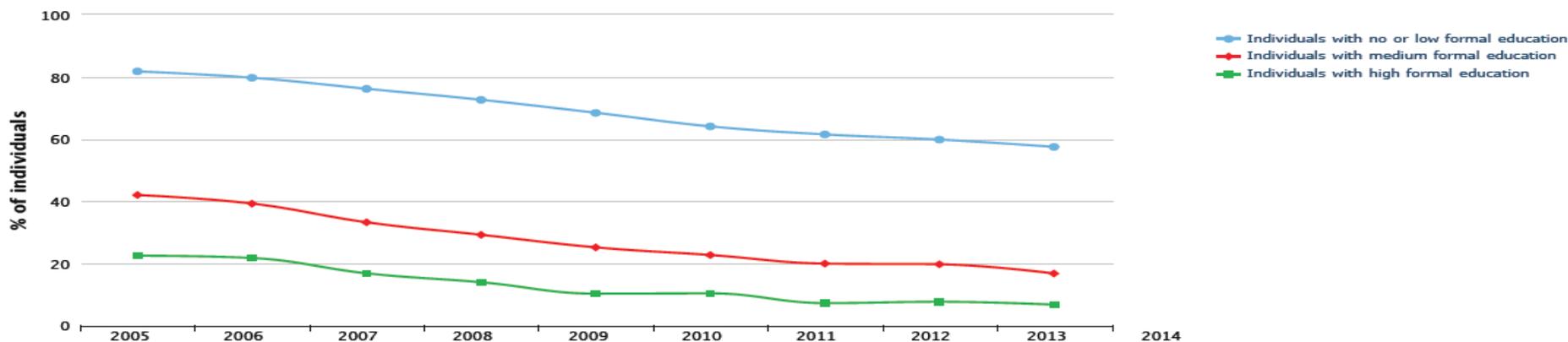
Chi non ha mai usato Internet?/2

Individuals who have never used the internet, by Employment status



[Print chart](#) [Download image](#)

Individuals who have never used the internet, by Education level



2014



47% of the EU population has insufficient digital skills, **23%** has none at all.

According to a newly constructed **Digital Skills Indicator** based on the Digital Competence Framework** (developed by DG EAC and IPTS on-going), 23% of the EU population has no digital skills (2012); ranging from 6% in Sweden to 50% in Romania. In ten countries (MT, LT, PT, PL, HR, CY, IT, EL, BG and RO) 30% or more of the population have no digital skills. In four countries (IT, EL, BG, RO) rates are 40% or more. In Italy, with its large population, this equates to almost 18 million people without digital skills.

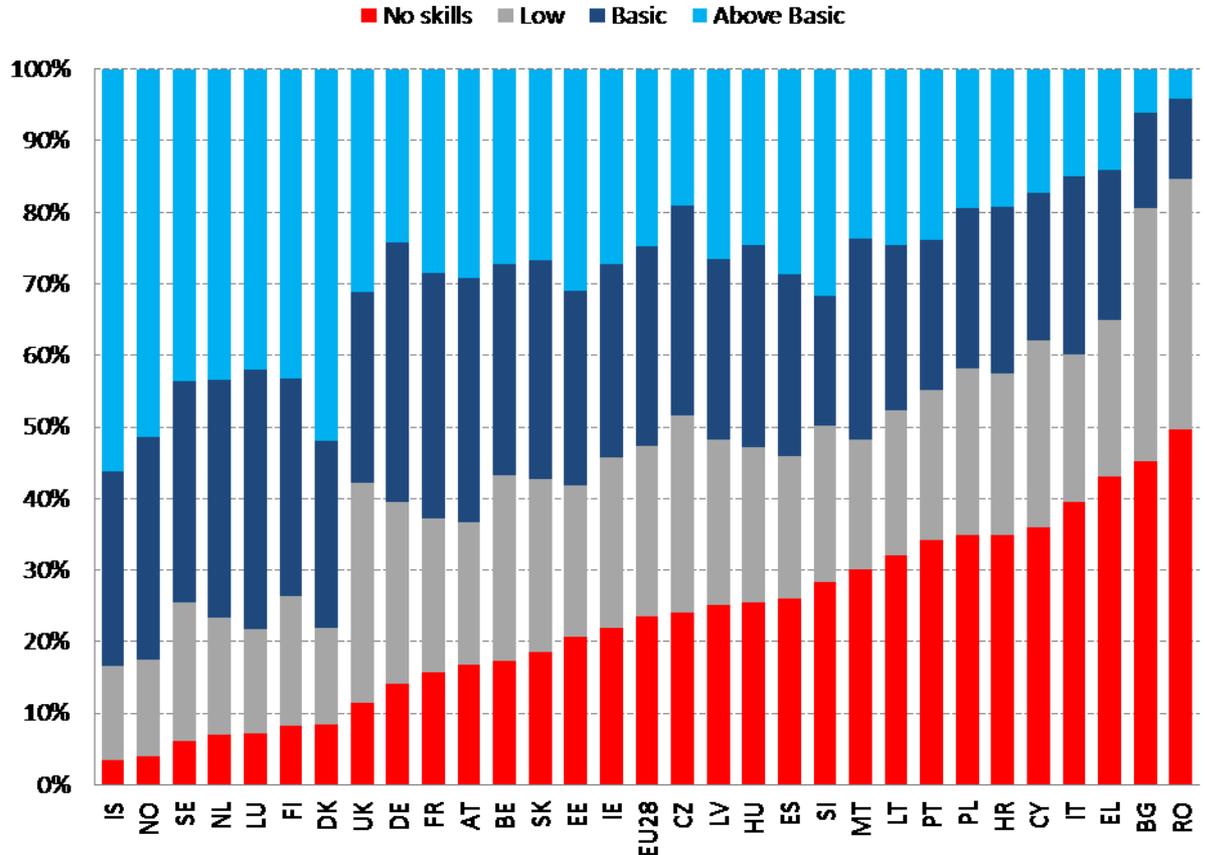
Considering that to function effectively in the digital society one needs more than low level skills, almost half the EU population (47%) can be considered as insufficiently digitally skilled (having either low or no digital skills).*** In eleven Member States (CZ, SI, LT, PT, PL, HR, CY, IT, EL, BG, RO) rates are at or above 50% of the population. In Bulgaria (81%) and Romania (85%) most of the population does not have the digital skills they need.

* [Measuring Digital Skills across the EU: EU wide indicators of Digital Competence](#)

** [Ferrari, A. \(2013\), DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, JRC Scientific and Policy Reports.](#)

*** To be classified as Low skilled an individual has to have carried out activities from only one of the four Digital Competence domains included in the index (information, communication, content-creation and problem-solving). To have basic skills, an individual has to have basic in at least one domain, but no none. To be classified Above basic the individual has to score above basic in each of the four domains.

**Digital skills of the population, 2012
(% individuals)**



Source: Commission services based on Eurostat data



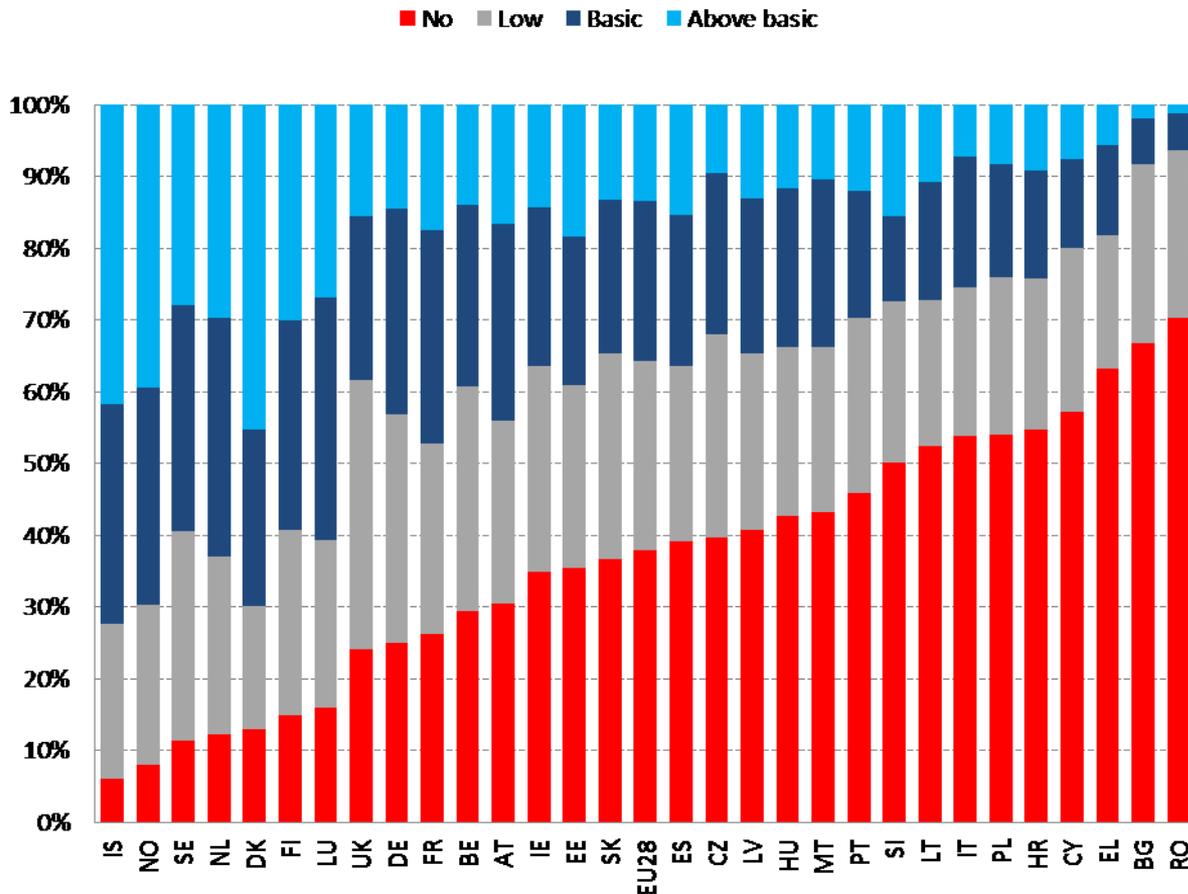
64% of disadvantaged people (aged 55-74, low educated, or unemployed, retired or inactive) have an insufficient level of digital skills, **38%** have no digital skills.

The **digital skills of disadvantaged people*** are generally significantly lower than those of the average population. In the EU28 38% of disadvantaged people have no digital skills at all. The EU countries with the lowest rates of no skills among disadvantaged people are Sweden (11%), the Netherlands (12%), Denmark (13%), Finland (15%) and Luxembourg (16%). The countries with the highest rates are Romania (70%), Bulgaria (67%), Greece (63%), Cyprus (57%), Croatia (55%), Poland (54%), Italy (54%), Lithuania (52%) and Slovenia (50%).

Adding to this figure those individuals with only low level skills the figure rises considerably. Indeed almost two thirds of disadvantaged people in the EU (64%) have an insufficient level of digital skills (having either low or no digital skills). Fourteen Member States (CZ, LV, HU, MT, PT, SI, LT, IT, PL, HR, CY, EL, BG, RO) have rates above this. In Bulgaria (92%) and Romania (94%) most disadvantaged people have low or no digital skills.

*Disadvantaged people are defined as individuals belonging to at least one of the following three groups: aged 55-74, low educated or unemployed, retired or inactive.

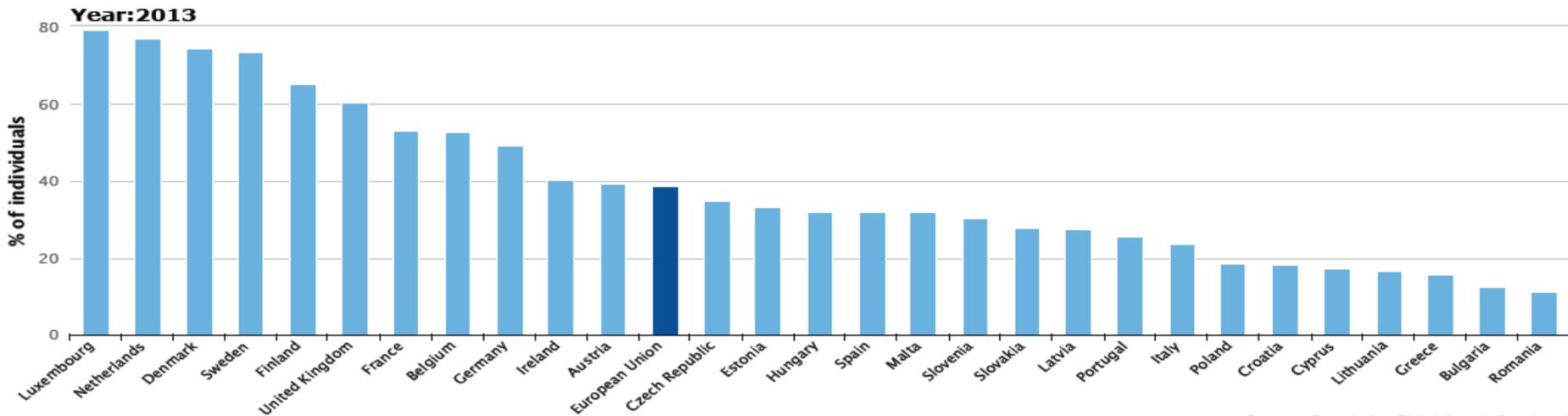
Digital skills of disadvantaged people, 2012 (% individuals)



Source: Commission services based on Eurostat data

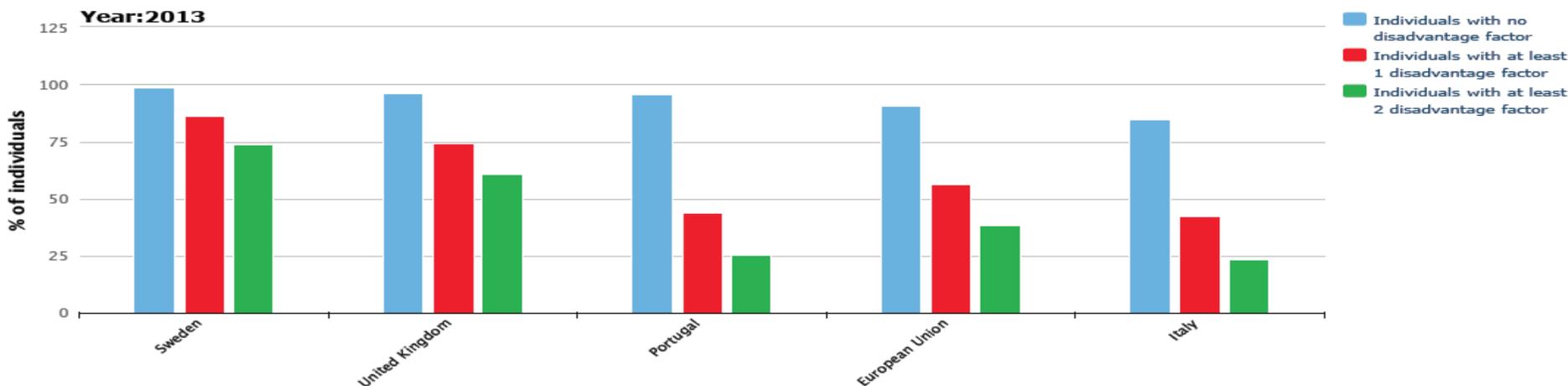
Comparazioni su alcune categorie svantaggiate

Individuals who are regular internet users (at least once a week), Individuals with at least 2 disadvantage factor [Print chart](#) [Download image](#)



European Commission, Digital Agenda Scoreboard

Individuals who are regular internet users (at least once a week), by Disadvantage factors [Print chart](#) [Download image](#)



European Commission, Digital Agenda Scoreboard

Cultura digitale

Competenze specialistiche ICT

Competenze di e-leadership

Competenze per la cittadinanza digitale

Competenze digitali per tutti i lavoratori

Competenze di e-leadership per la P.A.

La visione strategica

Sviluppare cultura e competenze digitali per una società digitale semplice, consapevole, inclusiva, competitiva, sostenibile, sicura

Tutti i cittadini posti nella condizione di poter accedere e partecipare, con una piena consapevolezza digitale, alla società della conoscenza (cittadinanza digitale)

Competenze per la Cittadinanza digitale, Inclusione Digitale

Uguaglianza delle opportunità nell'utilizzo della Rete e per lo sviluppo di una cultura dell'innovazione e della creatività (inclusione digitale)

Professionisti ICT di alto livello per abilitare una via italiana all'innovazione digitale

Competenze specialistiche ICT

Lavoratori con migliori opportunità di occupazione e di carriera

Competenze di eleadership

Imprese più competitive e innovative

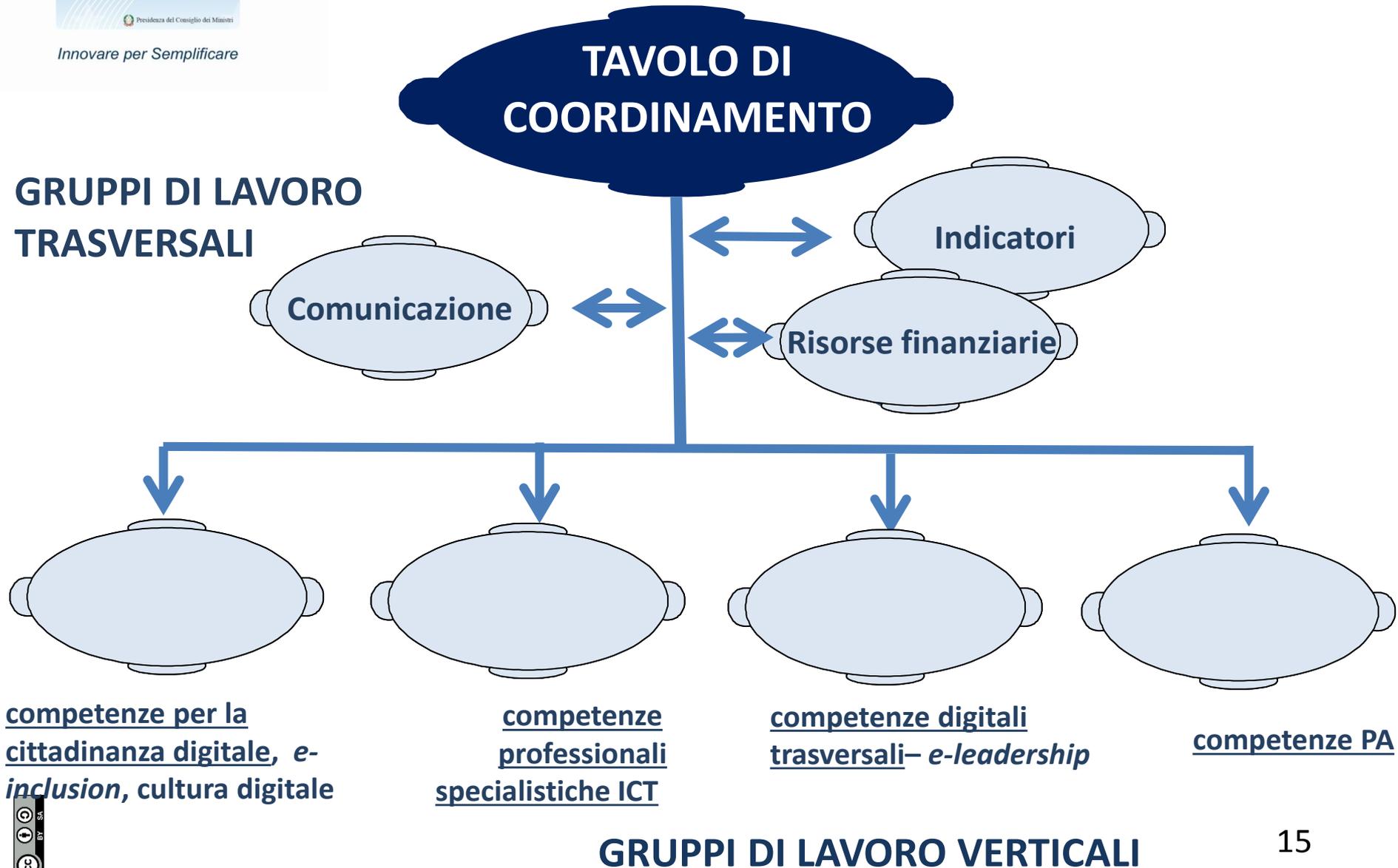
Competenze Digitali per la PA

Una Pubblica Amministrazione più efficiente ed efficace al servizio del cittadino



Innovare per Semplificare

Il Governo del Programma





Innovare per Semplificare

L'approccio integrato





Innovare per Semplificare

Principi e logiche del Programma

- Programma Nazionale come Piattaforma di coordinamento e Knowledge management (ottimizzazione dell'utilizzo delle risorse e delle buone pratiche)
- Articolazione territoriale con declinazione degli indicatori, coordinamento centrale e condiviso
- Iniziative e bandi con
 - Minimizzazione burocrazia
 - Coprogettazione dei beneficiari
 - Risultati valutabili con indicatori coerenti con il Programma Nazionale
- Integrazione e interazione con i piani/programmi/progetti correlati
- Coinvolgimento e collaborazione dei privati, sia come facilitatori del processo sia come partner su iniziative specifiche
- Coinvolgimento di tutti gli stakeholder dalla progettazione al monitoraggio sui risultati



Innovare per Semplificare

La roadmap del Programma Nazionale





Innovare per Semplificare

2. I lavori sulle “Competenze per la cittadinanza digitale”: percorso e definizioni

Il percorso dei lavori del gruppo

- 3 workshop sulle buone pratiche di Regioni, Associazioni, Fondazioni
- 2 sottogruppi su e-inclusion (coordinatore Corrado De Rosa) e information literacy (coordinatrice Alessandra Cornero)
- 3 riunioni del gruppo di lavoro
- Il documento di linee guida, condiviso su googledoc, ha avuto quasi 50 contributori attivi
- Il gruppo di lavoro si è esteso incrementalmente con i contributori di buone pratiche, fino a circa 60 partecipanti
- 2 eventi-workshop in manifestazioni di associazioni
- ... e questo è solo l'inizio... il coinvolgimento è la chiave



Innovare per Semplificare

Definizioni – inclusione digitale

L'inclusione digitale è l'insieme dei sistemi che vengono sviluppati e delle politiche che vengono messe in pratica al fine di evitare il rischio di esclusione digitale (in inglese *e-exclusion*), ovvero che parte dei cittadini possa non fruire pienamente, al pari degli altri, dei servizi offerti dall'ICT (*no one is left behind*).



Innovare per Semplificare

Definizioni – competenza digitale

La **competenza digitale** “consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC (Tecnologie di Informazione e di Comunicazione): l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet” (raccomandazione UE).

La c.d. non è da confondere con le capacità tecniche legate all’alfabetizzazione informatica.

La c.d. è caratterizzata da tre dimensioni (cognitiva, tecnologica ed etica) ed è legata alle capacità di:

- rapportarsi al contesto di vita (mantenere capacità critica rispetto alle informazioni e alle opinioni, saper affrontare le situazioni problematiche);
- gestire gli eventi del divenire (essere capaci di accogliere i cambiamenti derivanti dall’innovazione tecnologica);
- essere **soggetto sociale** (essere parte di una comunità ed interagire).
- La c.d. è così la competenza di base richiesta a tutti i cittadini per poter pienamente partecipare alla società dell’informazione e della conoscenza ed esercitare i diritti di **cittadinanza digitale**.



Un esempio di modello (da un progetto europeo) DIGICOMP: aree di competenza

Innovare per Semplificare

- **Information:** identify, locate, retrieve, store, organise and analyse digital information, judging its relevance and purpose.
- **Communication:** communicate in digital environments, share resources through online tools, link with others and collaborate through digital tools, interact with and participate in communities and networks, cross-cultural awareness.
- **Content-creation:** Create and edit new content (from word processing to images and video); integrate and re-elaborate previous knowledge and content; produce creative expressions, media outputs and programming; deal with and apply intellectual property rights and licences.
- **Safety:** personal protection, data protection, digital identity protection, security measures, safe and sustainable use.
- **Problem-solving:** identify digital needs and resources, make informed decisions on most appropriate digital tools according to the purpose or need, solve conceptual problems through digital means, creatively use technologies, solve technical problems, update own and other's competence.



Innovare per Semplificare

DIGICOMP: un esempio di definizione di competenza

Area di Competenza: **Information**

Competenza: **1.1 Browsing, searching and filtering information**

Livelli:

- **A – Foundation** I can do some online searches through search engines. I know that different search engines can provide different results.
- **B- Intermediate** - I can browse the internet for information and I can search for information online. I can articulate my information needs and I can select the appropriate information I find.
- **C- Advanced** I can use a wide range of search strategies when searching for information and browsing on the Internet. I can filter and monitor the information I receive. I know whom to follow in online information sharing places (e.g. micro-blogging)



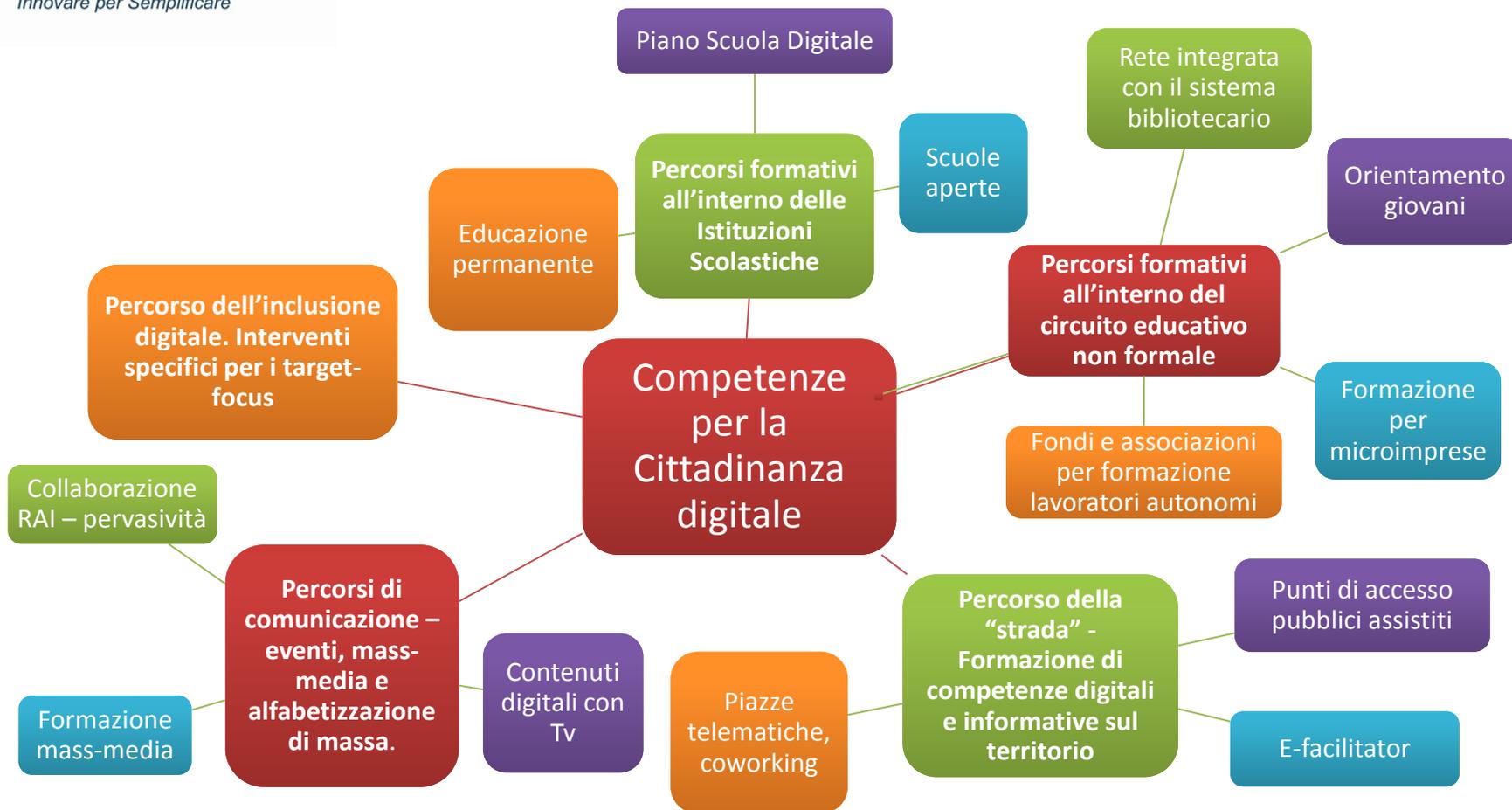
Innovare per Semplificare

3. Linee di azione per l'inclusione

Le linee di intervento

- 1. Percorsi formativi all'interno delle Istituzioni Scolastiche**
- 2. Percorsi formativi all'interno del circuito educativo non formale**
- 3. Percorso della “strada” - Formazione di competenze digitali e informative sul territorio.**
- 4. Percorsi di comunicazione – eventi, mass-media e alfabetizzazione di massa.**
- 5. Percorso dell'inclusione digitale**

Le linee di intervento e le azioni



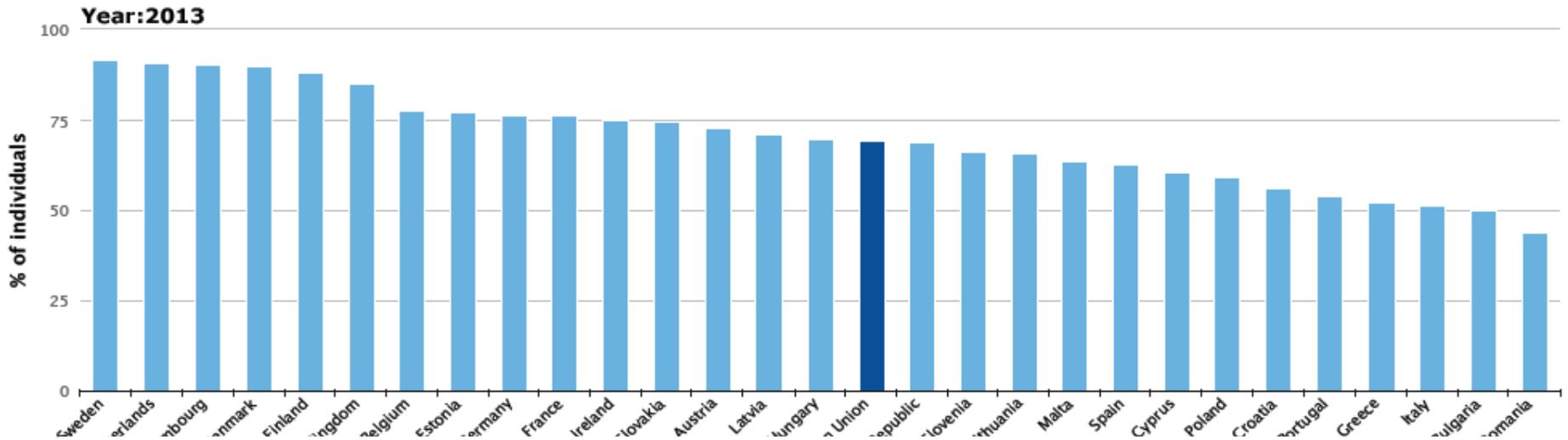
Azioni specifiche per l'inclusione digitale



Gender divide

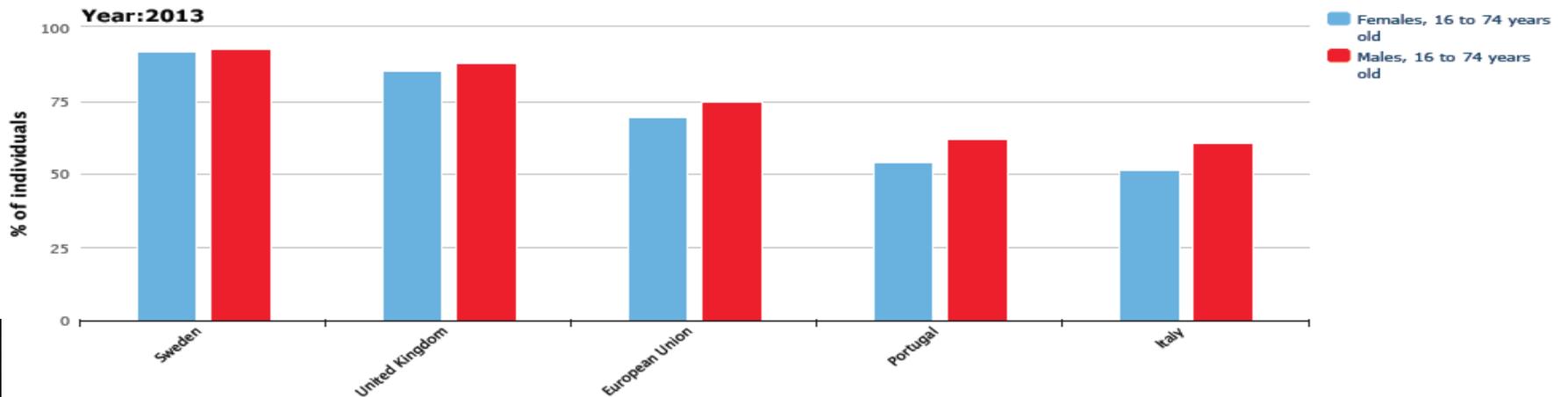
[Print chart](#) [Download image](#)

Individuals who are regular internet users (at least once a week), Females, 16 to 74 years old



[Print chart](#) [Download image](#)

Individuals who are regular internet users (at least once a week), by Gender





Innovare per Semplificare

Digital Divide di genere

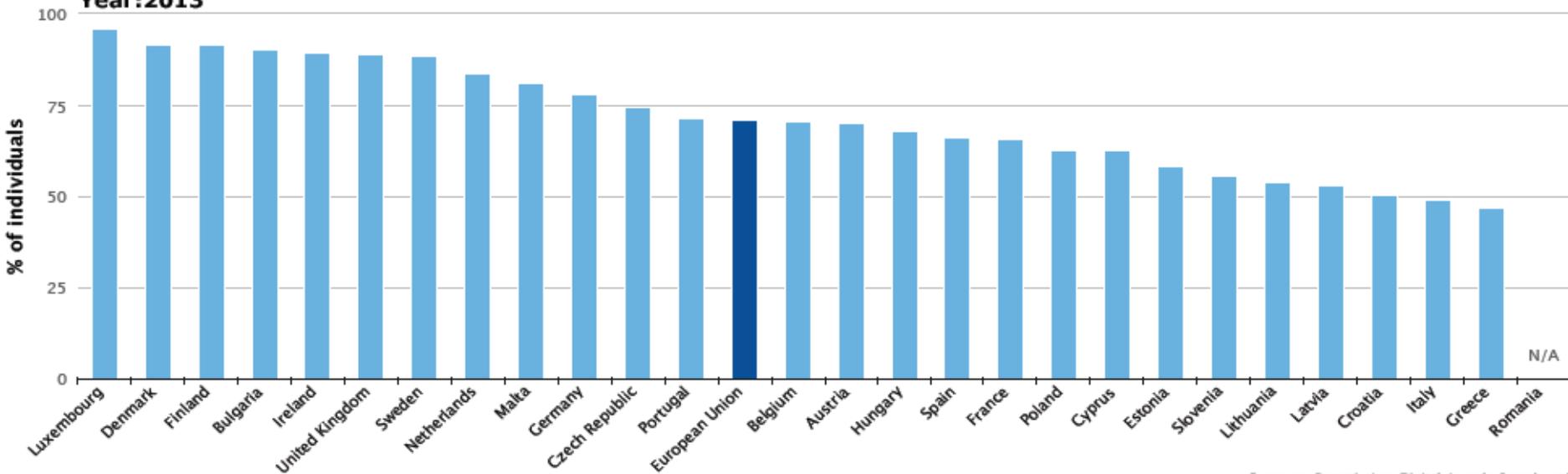
Donne non occupate o in particolari condizioni

- azioni per le donne anziane, che rappresentano il gruppo sociale che vive in modo più serio l'esclusione dalle nuove tecnologie;
- utilizzo dell'*e-learning*, per conciliare vita privata e lavorativa;
- creazione di una cultura digitale, che faccia comprendere all'universo femminile le opportunità, i vantaggi, le occasioni di sviluppo personale, sociale, professionale;
- maggiore coinvolgimento nella progettazione dei servizi, con una serie di azioni che non riguardano solo le donne utenti, ma, in primo luogo, il soggetto pubblico e/o privato che eroga servizi;
- maggiore coinvolgimento delle donne anche nel processo di rilascio di open data, che devono essere strutturati e interpretati con indicatori di genere;
- creazione di una consapevolezza delle prospettive di carriera femminile, attraverso nuovi modelli culturali e pratiche di integrazione formativa scuola-impresa per le giovani potenziali professioniste, anche utilizzando le reti esistenti sui territori (es. rete dei Comitati per l'Imprenditorialità femminile presso le Camere di commercio) con percorsi per la formazione/*mentoring* tra donne imprenditrici ICT e imprenditrici di settori più tradizionali;
- iniziative per incrementare la sensibilizzazione delle PA e delle imprese su forme di lavoro (*job-sharing*, telelavoro), strumenti e servizi volti a conciliare meglio vita privata e lavorativa;
- azioni per sviluppare l'*empowerment* finanziario. In sede OCSE è stato istituito un apposito gruppo di lavoro nell'ambito dell'*International framework for financial education (INFE)*.

Immigrati

Individuals who are regular internet users (at least once a week), Individuals who are born in non-EU country

Year: 2013



European Commission, Digital Agenda Scoreboard



Innovare per Semplificare

Digital Divide linguistico-culturale

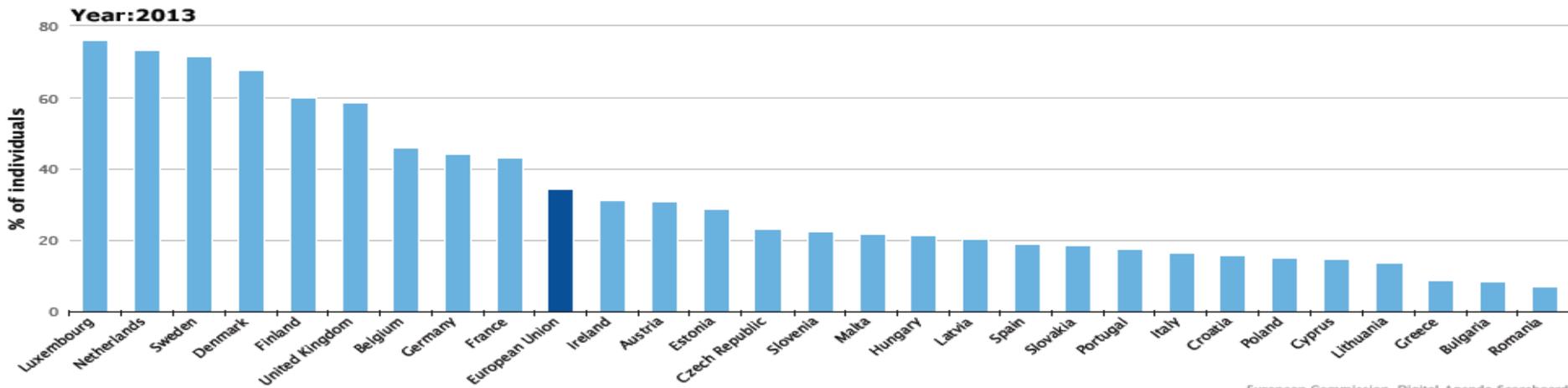
Immigrati

- Integrazione, con formazione abbinata a contenuti linguistico-culturali, anche con supporto mass-media
- Sviluppo di competenze anche certificate e spendibili per una migliore occupabilità
- Migliore accesso alle informazioni cruciali per l'utilizzo dei servizi sul territorio
- Imprenditorialità e innovazione, anche per mantenere/rinnovare i rapporti con i Paesi di origine

Anziani

Individuals who are regular internet users (at least once a week), Individuals, 65 to 74 years old

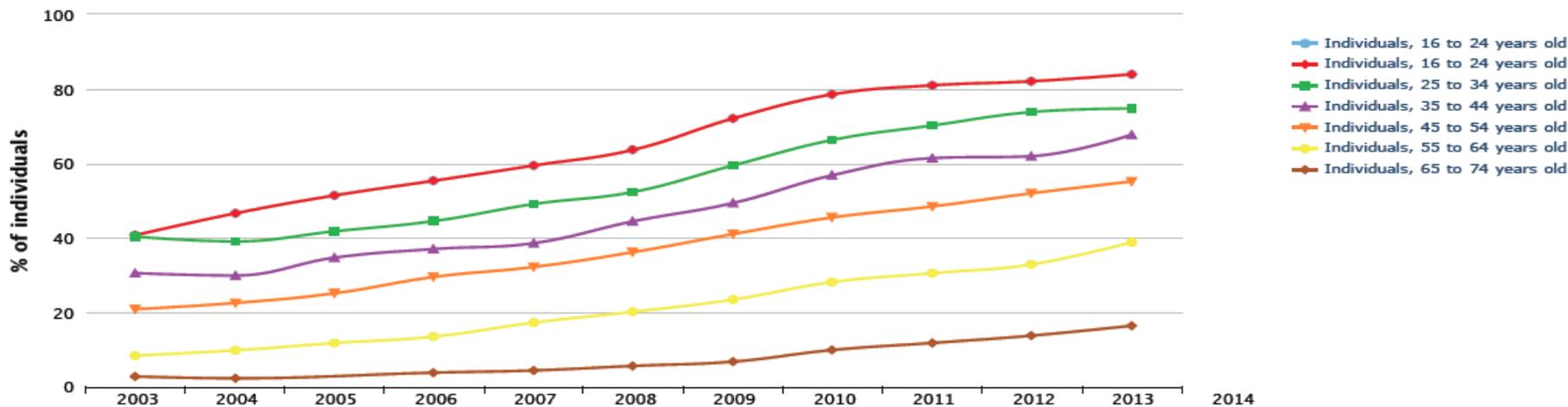
[Print chart](#) [Download image](#)



European Commission, Digital Agenda Scoreboard

Individuals who are regular internet users (at least once a week), by Age (6 groups)

[Print chart](#) [Download](#)



Digital Divide generazionale

Anziani senza familiarità con le tecnologie

- Cause principali:
 - complessità e continua evoluzione delle competenze necessarie per l'utilizzo delle tecnologie digitali
 - assenza di ingaggio volontario per mancanza di interesse e di occasioni per l'utilizzo delle ICT.
- Linee di azione:
 - promozione di modelli di apprendimento intergenerazionale attraverso anche il coinvolgimento di soggetti con competenze digitali (studenti, associazioni, ecc.) che svolgono funzioni di tutor verso gli adulti (progetti Nonni su Internet, Nonni su web, ...);
 - Comunicazione tramite mass-media (soprattutto Tv);
 - Sviluppo proattività anche per formazione peer2peer.

Digital Divide sociale

Persone con disabilità

- Opportunità e non problema. Le tecnologie:
 - consentono di realizzare ausili per valorizzare le capacità residue, per compensare disabilità specifiche, per la riabilitazione;
 - progettate per supportare le persone con disabilità specifiche nelle loro attività quotidiane (“assistive”), consentono di comunicare, trovare informazioni, studiare, lavorare.
- Linee di azione (*Accessibilità come strumento per l’uguaglianza*):
 - Attuare il paradigma della progettazione universale (*Universal Design* o *Design for All*) come strategia per la realizzazione di prodotti e servizi digitali accessibili a tutti;
 - Rendere accessibili *hardware, software, siti Web, piattaforme, dispositivi, periferiche, strumenti digitali*
 - Rendere accessibili contenuti, materiali, risorse, prodotti multimediali;
 - Rendere accessibili i processi con cui si comunica, si interagisce, si apprende, si creano contenuti e saperi attraverso le ICT



Innovare per Semplificare

Digital Divide sociale

Personae detenute

- Linee di azione (Opportunità e non problema):
 - favorire l'esercizio del diritto allo studio delle persone detenute, attraverso piattaforme *online* in grado di collegare in tempo reale il carcere con il mondo educativo;
 - raccordo tra le esperienze di formazione e il mercato del lavoro per l'inserimento degli ex detenuti con la qualificazione guadagnata all'interno del carcere;
 - favorire il reinserimento attivo (visite *online*, studio, lavoro a distanza).

Possibili iniziative legislative

- definire un quadro normativo per la predisposizione di codici di non discriminazione per gli operatori, pubblici e privati, che offrono servizi tramite tecnologie ICT (esempio: *eCommerce*, servizi di prenotazione, intrattenimento, ecc.);
- garantire l'aggiornamento dei tariffari per il finanziamento pubblico degli ausili tecnologici (D.M. 332/'99 e aggiornamenti), gravati oggi da importanti ritardi che, vista la velocità di innovazione in questo campo, escludono l'accesso ai benefici delle soluzioni più nuove e moderne;
- prevedere misure di sostegno e di facilitazione per l'apertura di spazi multifunzionali che assolvano anche funzioni pubbliche di assistenza all'uso dei servizi su Internet, di sensibilizzazione e di formazione sulle competenze digitali di base, in particolare quando indirizzate alle categorie svantaggiate, incluse attività di supporto e *coaching* a loro espressamente dirette per lo sviluppo di iniziative imprenditoriali;
- prevedere misure di sostegno (es. incentivi, sgravi fiscali, fornitura gratuita o agevolata di servizi di connettività) per le iniziative associative e private che mettano a disposizione luoghi confortevoli che consentano un facile accesso alla rete;



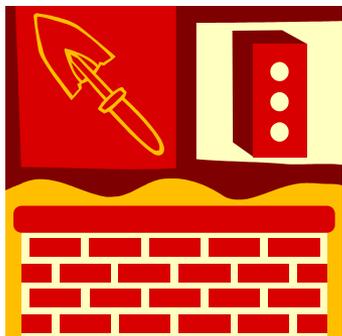
Innovare per Semplificare

Azioni 2014

Settembre: avvio del roadshow nelle Regioni



Fine ottobre: consolidamento del piano delle iniziative



**Fine novembre: prossimo appuntamento
Presentazione del Piano**





Innovare per Semplificare

Riferimenti:

Sito Agid

- www.agid.gov.it/competenze-digitali

Consultazione, raccolta buone pratiche

- www.partecipa.gov.it
- <http://culturadigitale.partecipa.gov.it/>

Giuseppe Iacono

nello.iacono@gmail.com