

# Cultura e competenze digitali

## *Il programma nazionale*



Seminario Cultura e competenze digitali nella PA,  
cerchiamo e-leader!

Napoli, Palazzo delle Arti, 11 dicembre 2014

*Giuseppe Iacono*

# Agenda

- 1. Elementi di contesto e definizioni**
- 2. Il Programma Nazionale cultura digitale e il piano crescita digitale**
- 3. Le linee di intervento per le competenze di base**
- 4. Acceleratori**

# 1. Elementi di contesto e definizioni

# Indicatori e Obiettivi dalla UE

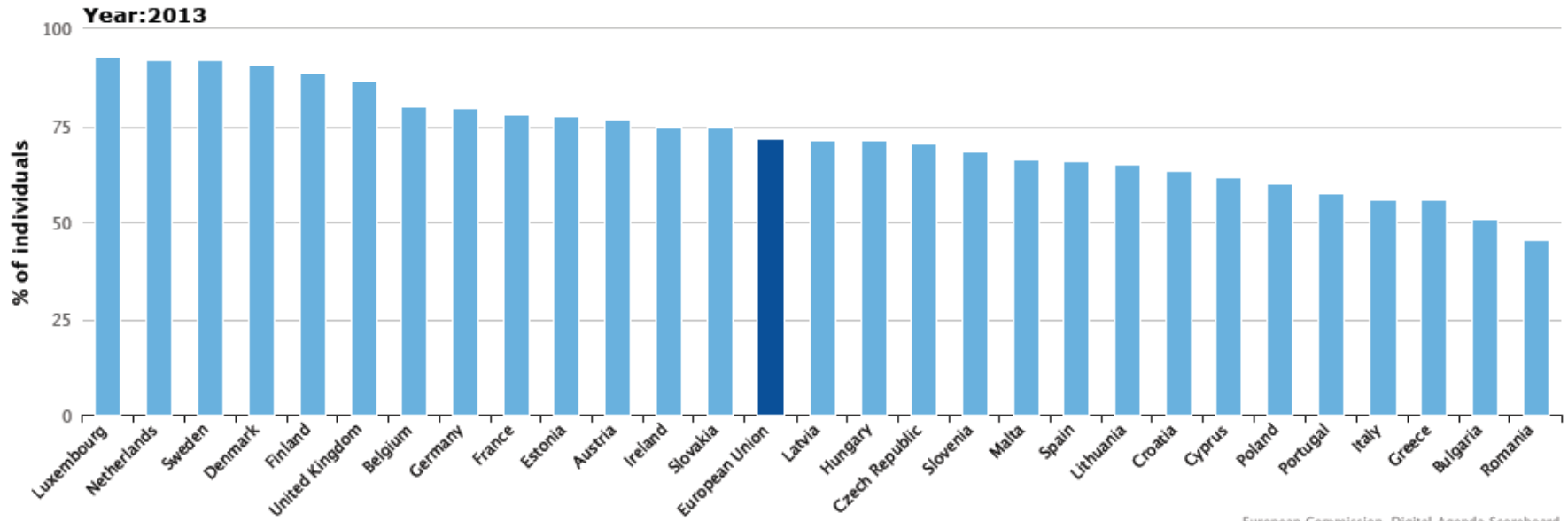
Descrizione indicatore – primo livello <i>Fonte: Digital agenda scoreboard</i>	Baseline nazionale	Media UE	Valore obiettivo	Nota su obiettivo
Popolazione (%) che non ha mai usato internet	34,4% (2013)	20,5% (2013)	15% (2015)	Target UE
Popolazione (%) che usa internet regolarmente	56% (2013)	71,7% (2013)	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 $\geq 100$ Mbps	0% (2012)	2% (2012)	50% (2020)	Target UE

# Altri indicatori con raffronti UE

Descrizione indicatore – secondo livello <i>Fonte: Digital agenda scoreboard</i>	Baseline nazionale	Media UE	Valore obiettivo	Nota obiettivo	su
Popolazione (%) con qualche competenza digitale (bassa, media, alta)	56% (2012)	67% (2012)	83% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Danimarca)	
Popolazione (%) che usa <i>online banking</i>	21,7% (2013)	41,8% (2013)	72,7% (2016)	Attuale quinto miglior valore UE (Estonia)	
Popolazione (%) che carica su <i>Web</i> contenuti digitali propri	18% (2012)	26,1% (2012)	34,2% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Svezia)	
Popolazione (%) che partecipa a <i>social network</i> in Internet	31,6% (2013)	42,9% (2013)	56,5% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Ungheria)	
Popolazione (%) che segue corsi <i>online</i>	4,4% (2013)	5,9% (2013)	8,3% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Lussemburgo)	
Popolazione (%) che ha partecipato a consultazioni o votazioni <i>online</i> su temi politici o sociali	6,4% (2013)	7,6% (2013)	11,3% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Austria)	
Popolazione (%) con contratti mobile in banda larga	52% (2012)	54% (2012)	82% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Lussemburgo)	
Popolazione (%) con utenze in banda larga >=30Mbps	0,1% (2012)	4,8% (2012)	9% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Svezia)	
PMI (%) che usano <i>e-Government</i> e trasmettono moduli	57,5% (2013)	73,8% (2013)	87,8% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Danimarca)	
PMI (%) che utilizzano <i>e-procurement</i> pubblico	8,8% (2013)	12,9% (2013)	22,1% (2015)	Attuale quinto miglior valore UE (Slovacchia)	

# Confronti

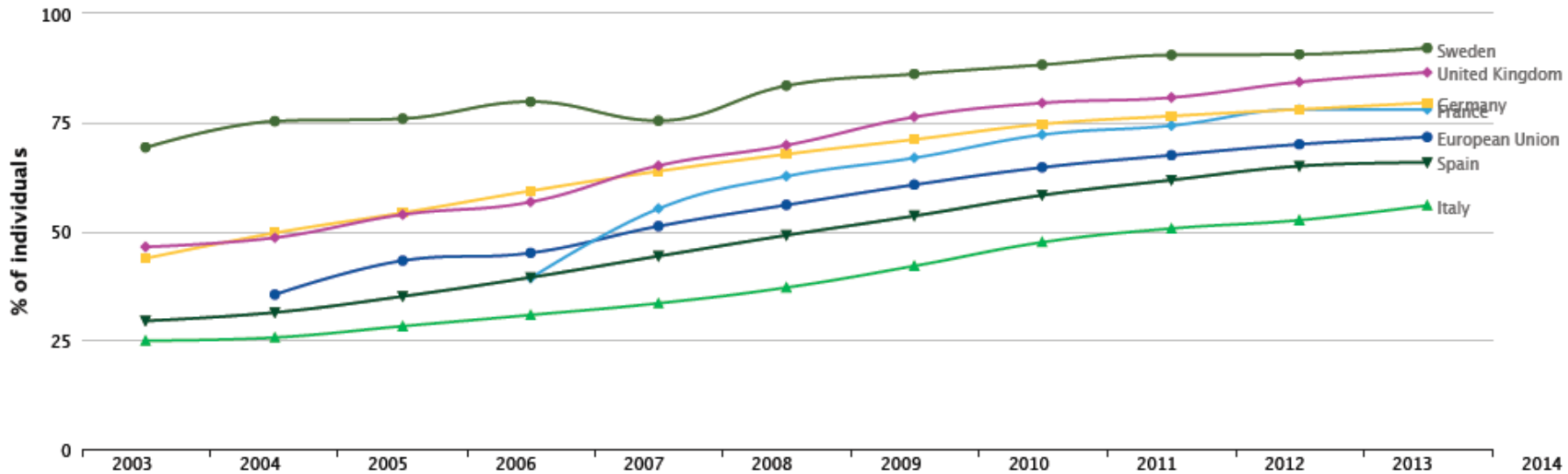
Individuals who are regular internet users (at least once a week), All Individuals (aged 16-74) [Print chart](#) [Download image](#)



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

Utenti Internet ultimi 12 mesi	2008	2009	2010	2011	2012	2013
<b>Sesso</b>						
Maschi	45,0%	48,0%	54,6%	56,6%	58,3%	60,2%
Femmine	35,0%	39,4%	43,6%	46,7%	47,0%	49,7%
<b>Classe di età</b>						
6-10 anni	22,2%	30,5%	36,7%	38,2%	40,7%	44,9%
11-14 anni	59,3%	69,6%	75,7%	78,0%	76,3%	80,7%
15-17 anni	76,7%	82,1%	87,2%	89,1%	88,3%	89,6%
18-19 anni	77,2%	83,7%	90,4%	88,7%	88,6%	89,9%
20-24 anni	71,0%	77,6%	82,1%	85,5%	85,6%	85,4%
25-34 anni	62,6%	67,9%	73,3%	77,0%	78,9%	80,1%
35-44 anni	53,0%	58,2%	64,6%	69,4%	68,9%	73,4%
45-54 anni	44,0%	48,6%	53,0%	56,0%	58,6%	61,2%
55-59 anni	29,7%	33,1%	41,0%	42,2%	45,2%	48,7%
60-64 anni	18,0%	22,8%	25,2%	28,6%	30,9%	36,4%
65-74 anni	7,2%	8,5%	12,1%	13,8%	16,3%	18,9%
75 anni e più	1,3%	1,5%	2,0%	2,7%	3,3%	3,5%
<b>Ripartizione geografica</b>						
Nord-Ovest	44,7%	48,3%	53,6%	56,5%	57,1%	58,0%
Nord-Est	45,4%	48,2%	51,3%	55,9%	57,6%	60,1%
Centro	42,9%	46,8%	51,3%	54,2%	55,0%	57,6%
Sud	32,1%	37,3%	41,9%	43,6%	43,3%	46,7%
Isole	33,5%	39,5%	44,5%	44,0%	47,5%	49,9%
<b>Condizione occupazionale</b>						
Occupati	59,0%	63,6%	68,7%	71,7%	73,0%	75,7%
In cerca di nuova occupazione	40,0%	47,5%	54,0%	58,8%	56,3%	61,0%
In cerca di prima occupazione	41,7%	55,3%	59,7%	68,9%	66,5%	68,0%
Casalinghe	10,8%	14,3%	17,1%	18,5%	19,3%	21,6%
Studenti	85,0%	88,3%	91,8%	92,3%	93,2%	92,1%
Ritirati dal lavoro	9,3%	10,6%	13,3%	14,7%	16,3%	18,3%
Altra condizione	12,2%	16,2%	22,6%	23,2%	24,3%	24,9%
<b>Totale</b>	<b>40,2%</b>	<b>44,4%</b>	<b>48,9%</b>	<b>51,5%</b>	<b>52,5%</b>	<b>54,8%</b>



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

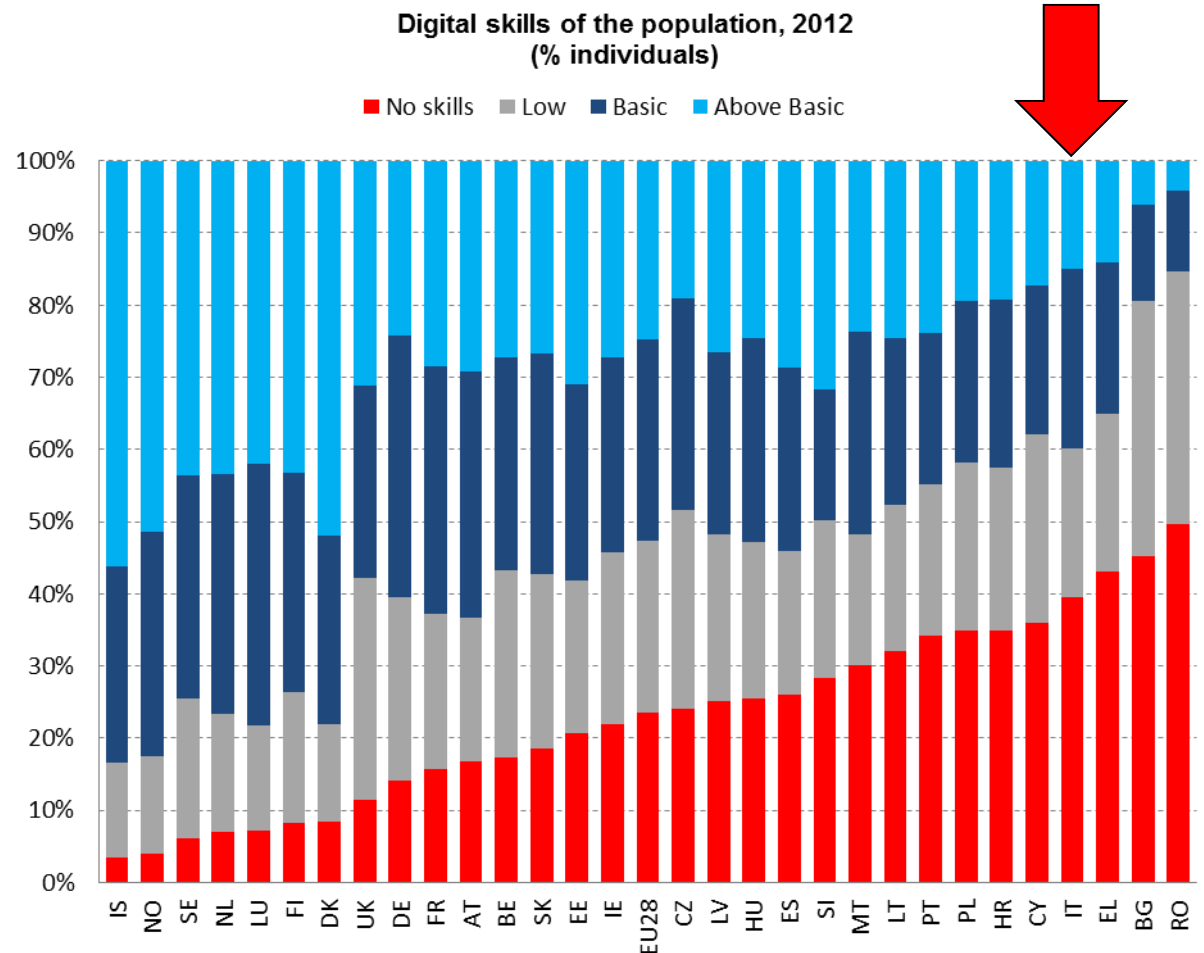
According to a newly constructed **Digital Skills Indicator\***, based on the Digital Competence Framework\*\* (developed by DG EAC and IPTS on-going), 23% of the EU population has no digital skills (2012); ranging from 6% in Sweden to 50% in Romania. In ten countries (MT, LT, PT, PL, HR, CY, IT, EL, 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.



Source: Commission services based on Eurostat data

# Da dove partiamo – l’analfabetismo digitale

- chi non ha mai utilizzato Internet (**analfabeti digitali totali**), è pari al 34% nella popolazione 6-75 anni;
- chi utilizza Internet sporadicamente (es. non negli ultimi 3 mesi) è pari al 13% sulla popolazione 6-75;
- chi ha utilizzato Internet negli ultimi 3 mesi ma non è in grado di utilizzare i servizi più comuni su Internet (interazione con le pubbliche amministrazioni, home banking, pagamenti elettronici) e quindi non con un approccio attivo (possiamo chiamarli “**analfabeti digitali funzionali**”), è pari al 24% della popolazione 6-75 anni;
- chi utilizza Internet anche per i servizi più comuni (che nel framework europeo [DIGICOMP](#) corrisponde ad un livello almeno minimo su tutte le dimensioni della competenza – informazione, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza, problem-solving), è pari al 26% della popolazione 6-75 (percentuale che sale a un terzo della popolazione 14-75).

[dati Istat “Cittadini e Nuove tecnologie”, \(2013\)](#)

*L’analfabetismo funzionale è stimato intorno al 70% della popolazione (vedi anche dati PIAAC: livelli 2 e inferiori di literacy)*

# Definizioni – cittadinanza digitale

La cittadinanza digitale è una estensione naturale di quella “tradizionale” ed è basata su una riconfigurazione dei diritti e dei doveri dei cittadini dovuta allo sviluppo dell’e-Government ed in generale dell'utilizzo della rete Internet.

In tale prospettiva molti servizi pubblici diventano accessibili prioritariamente via web e, in modo indistinto, diritti e doveri di cittadinanza possono essere esercitati sia nel contesto fisico “reale” sia in quello “virtuale”.

Il tema della cittadinanza digitale viene ritenuto primario per la "Società dell'informazione e della conoscenza" e per le sue forme di funzionamento, dalla e-democracy alla e-participation (public engagement).

Questo perché il livello dei servizi pubblici (in termini di qualità, fruibilità, accessibilità, tempestività) dipende dalla condizione “di divario digitale” di chi ne usufruisce: la disparità di trattamento dei cittadini è direttamente proporzionale alla loro capacità di accedere alla rete e comprenderne a fondo i paradigmi.

Le condizioni di accesso dei cittadini ai servizi pubblici ed all'esercizio pieno dei propri diritti sono pertanto legate al livello di digital divide (sociale, geografico, generazionale) e al livello di competenze digitali possedute (digital divide culturale).

# Definizioni – cittadinanza digitale

La cittadinanza digitale si declina in termini di diritti e doveri, definiti in termini specifici rispetto all'esercizio della stessa nell'ambito dello spazio “esteso” della rete. Tra i principali diritti sono identificati

- il **diritto all'identità digitale** (vedi anche identità virtuale, intesa come la disponibilità di un'identità digitale unica assegnata ai cittadini dalle amministrazioni);
- il **diritto alla protezione dei dati personali**;
- il **diritto all'accesso e all'inclusione digitale**;
- il **diritto alla formazione** per l'acquisizione delle competenze digitali;
- il **diritto all'informazione e all'utilizzo dei contenuti** digitali pubblici;
- il **diritto alla partecipazione** dei cittadini al processo decisionale politico;
- il **diritto ad una fruizione quotidiana dei benefici delle tecnologie digitali**.

# 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.

# Definizioni – information literacy

Necessaria per un pieno sviluppo delle competenze digitali è la competenza informativa, intesa come *l'insieme di abilità, competenze, conoscenze e attitudini che portano il singolo a maturare nel tempo, durante tutto l'arco della vita, un rapporto complesso e diversificato con le fonti informative: i documenti e le informazioni in essi contenuti.*

Queste fonti devono essere comprese indipendentemente dal mezzo attraverso cui le informazioni sono veicolate. L'obiettivo finale del loro impiego deve essere la creazione di nuova conoscenza per sé e per gli altri, agendo criticamente rispetto alle informazioni.

# Un esempio di modello (da un progetto europeo)

## DIGICOMP: aree di competenza

- **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.

# 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)



## **2. Il Programma Nazionale cultura digitale e il piano crescita digitale**

# Le Competenze digitali nella missione dell'Agenzia per l'Italia Digitale

## Dal Decreto legge 83/2012, convertito con legge 134/2012

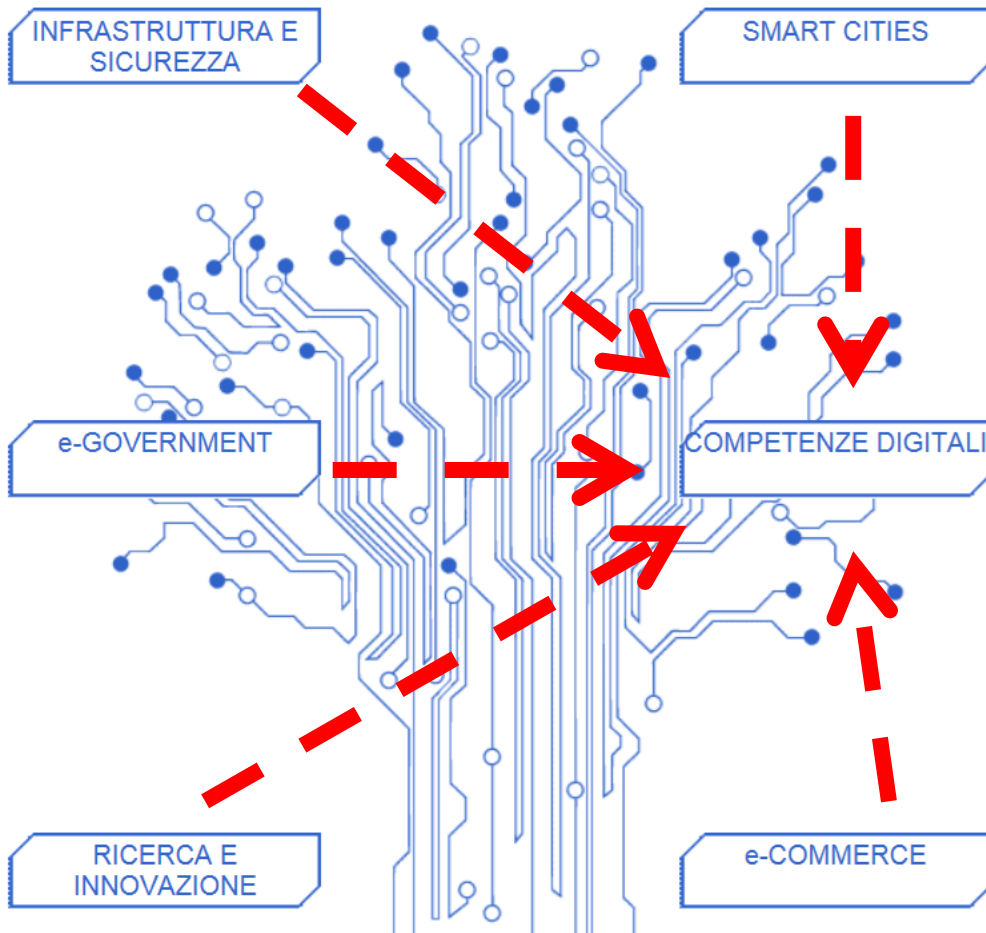
- *“portare avanti gli obiettivi dell'Agenda digitale italiana, definiti dalla Cabina di regia, monitorando l'attuazione dei piani ICT delle PA e promuovendone annualmente di nuovi, in linea con l'Agenda digitale europea”.*
- *Art. 20 comma 3, f) «promuove e diffonde le iniziative di alfabetizzazione informatica rivolte ai cittadini, nonché di formazione e addestramento professionale destinate ai pubblici dipendenti, (...) e il ricorso a tecnologie didattiche innovative (...)».*

## Dal Decreto legge 179/2012 convertito con legge 221/2012 recante “Ulteriori misure urgenti per la crescita del Paese”

*“L'Agenzia promuove altresì la definizione e lo sviluppo di grandi progetti strategici di ricerca e innovazione connessi alla realizzazione **dell'Agenda digitale italiana** e in conformità al programma europeo Horizon 2020,...*

# L'AGENDA DIGITALE ITALIANA

## Assi strategici



Asse strategico:  
“Competenze digitali” →  
Programma nazionale per  
la cultura, la formazione e  
le competenze digitali

# Il documento “Strategia per la crescita digitale 2014-2020”

## Azioni infrastrutturali trasversali

Connectivity Public System and wifi in public buildings

Public Sector Digital Security

ICT assets rationalization, data center aggregation, cloud computing

Digital Identity Public Service Servizio (SPID)

## Piattaforme abilitanti

Anagrafe Popolazione Residente

E-Payments

E-Invoices

Open Data

E-health

E-school

E-Justice

## Programmi di accelerazione

Italia Login – Citizen’s house

Digital competences, e-skills

Smart City & communities

# 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

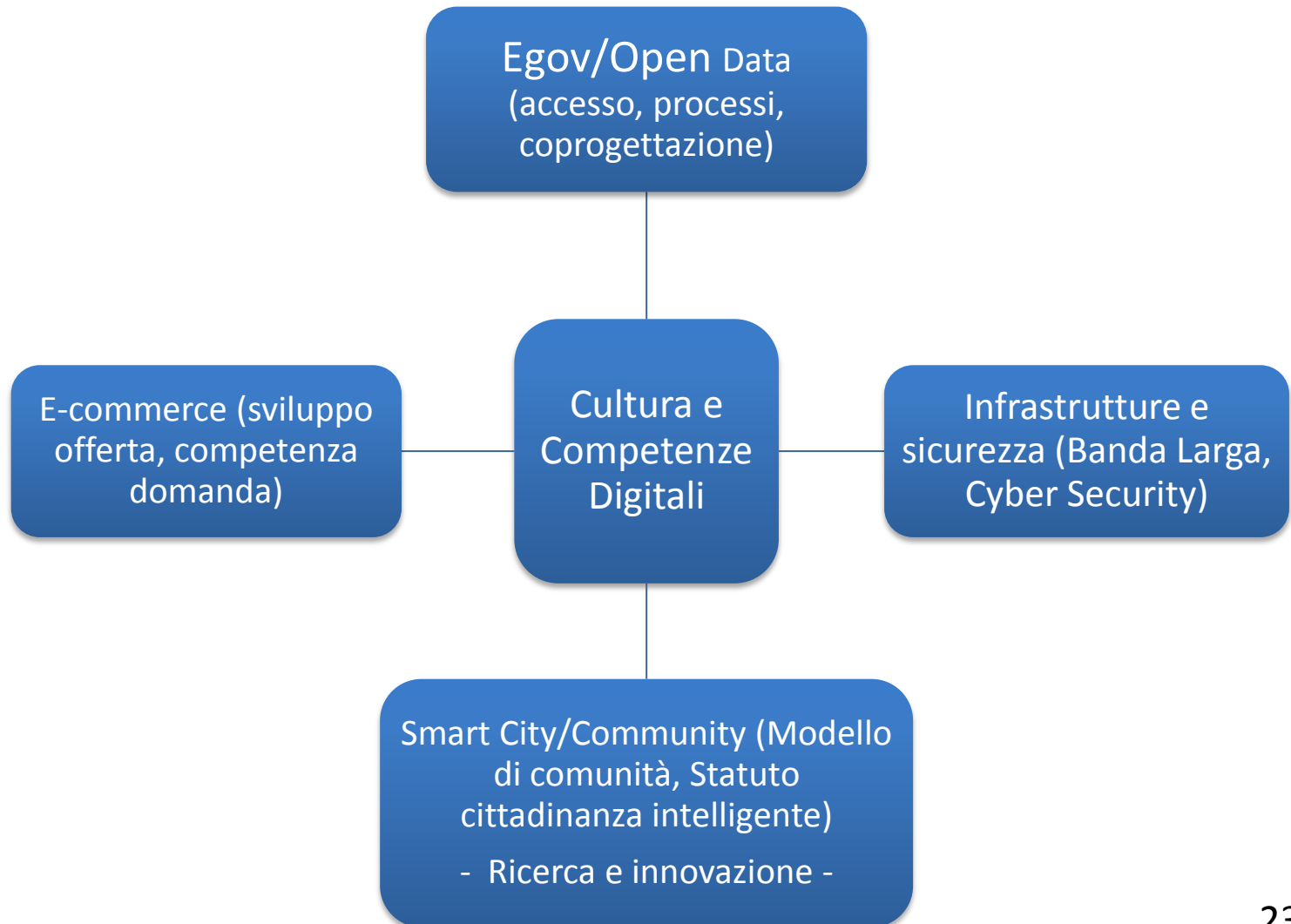
***Competenze di eleadership***

Imprese più competitive e innovative

Una Pubblica Amministrazione più efficiente ed efficace al servizio del cittadino

***Competenze Digitali per la PA***

# L'approccio integrato

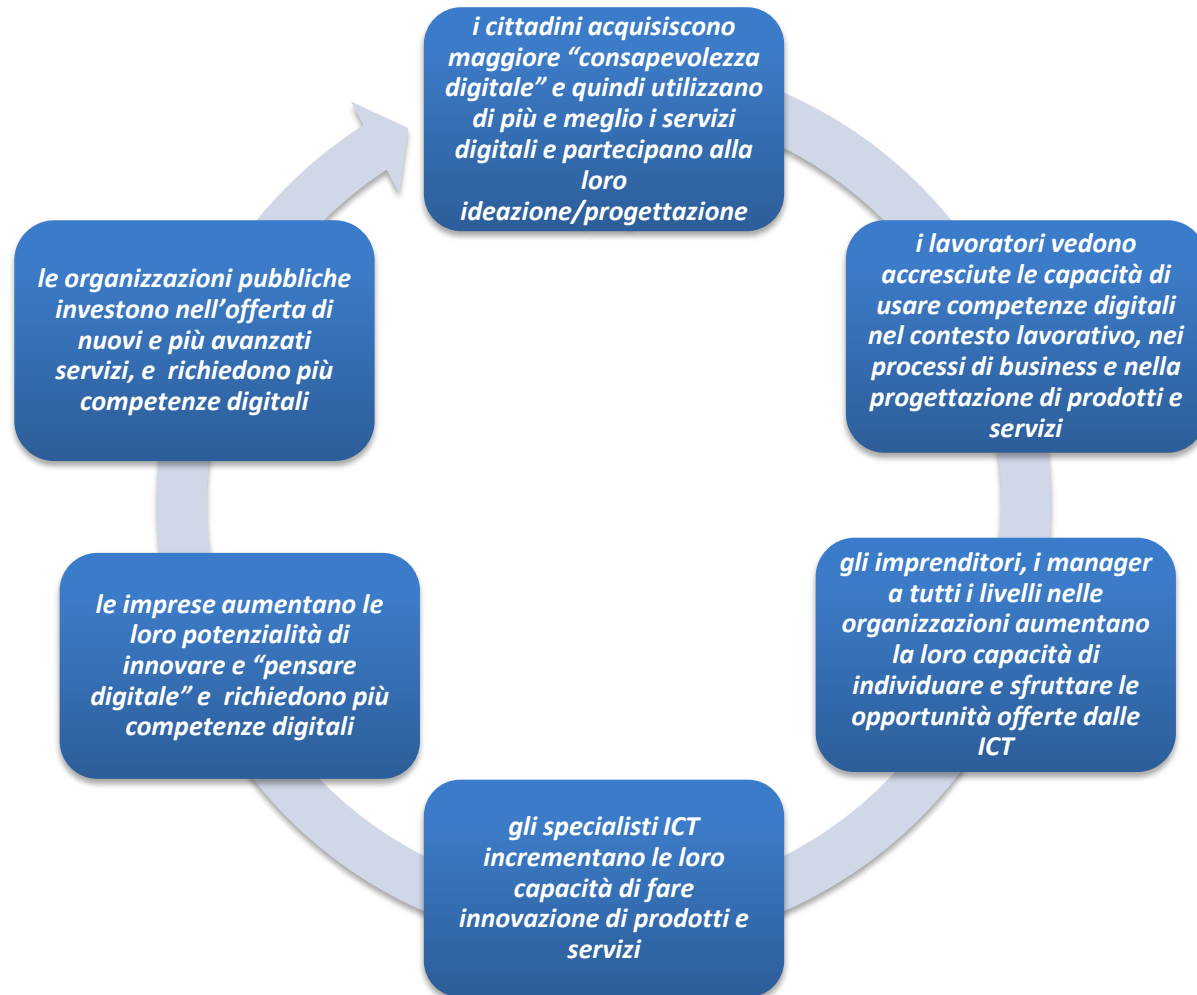


# Principi e logiche del Programma

- 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



# Il circolo virtuoso da innescare



Azione e obiettivo	Risultato	Linea attività
<b>COMPETENZE PER LA CITTADINANZA DIGITALE, INCLUSIONE DIGITALE</b>  Realizzare una piena cittadinanza e inclusione digitale	Riconoscere alla scuola il ruolo di centro di produzione di cultura digitale e cittadinanza attiva e consapevole	Percorsi formativi all'interno delle Istituzioni Scolastiche
	Valorizzare percorsi per l'apprendimento autonomo e continuo attraverso metodologie e luoghi di formazione non formali	Percorsi formativi all'interno del circuito educativo non formale
	Abilitare il territorio, i quartieri, le comunità locali e gli spazi pubblici ad accogliere servizi di assistenza per godere dei propri diritti digitali.	Percorso della "strada": competenze digitali e informative sul territorio
	Promuovere processi di alfabetizzazione e di sensibilizzazione attraverso le reti TV nazionali e locali con la produzione di programmi condivisibili	Percorsi di comunicazione, eventi, mass-media e alfabetizzazione di massa.
	Permettere alle varie categorie svantaggiate di trovare opportunità di crescita in funzione di progetti specifici	Percorso dell'inclusione digitale
<b>COMPETENZE SPECIALISTICHE</b>  Abilitare una via italiana all'innovazione digitale con professionisti ICT di alto livello	Far diventare il modello e-CF lo standard di definizione delle competenze digitali sia dal lato dell'offerta formativa sia dal lato del mercato ICT	Framework e-CF
	Far in modo che il sistema formativo doti i giovani di competenze professionalizzanti e <i>soft skill</i> più vicine alle aspettative del mercato del lavoro,	e-CF per le competenze professionali in ingresso al mercato e per i nuovi lavori (start-up)
	Disporre dove serve e quando serve delle alte competenze digitali giudicate critiche per le tecnologie emergenti	Osservatorio e-CF sulle alte competenze strategiche
<b>COMPETENZE DI E-LEADERSHIP</b>  Garantire ai lavoratori migliori opportunità di occupazione e carriera  Rendere le imprese più competitive e innovative	Introdurre in tutti i percorsi formativi scolastico/universitari le competenze di <i>e-leadership</i>	<i>e-leadership</i> nei percorsi formativi scolastico/universitari
	Contestualizzare e consolidare, durante stage ed apprendistato, le competenze di <i>e-leadership</i>	<i>e-leadership</i> nell'apprendistato
	Introdurre le competenze di <i>e-leadership</i> nei percorsi della formazione finanziata e nei fondi interprofessionali	<i>e-leadership</i> nei percorsi di apprendimento permanente
	Incoraggiare la valorizzazione della <i>e-leadership</i> negli investimenti pubblici anche nelle tecnologie emergenti	<i>e-leadership</i> criterio selettivo
	Incentivare l'attitudine all'innovazione digitale delle imprese valorizzando e incentivando gli <i>e-leader</i>	Attitudine all'innovazione digitale delle imprese
<b>COMPETENZE DIGITALI PER LA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE</b>  Realizzare una Pubblica Amministrazione più efficiente ed efficace al servizio del cittadino	Aumentare la propensione al cambiamento e all'innovazione nella PA	Sviluppo delle conoscenze digitali trasversali nella PA
	Rafforzare la capacità di gestire il cambiamento e l'innovazione nella PA	Sviluppo della <i>e-leadership</i> nella PA
	Accrescere efficienza ed efficacia nell'erogazione dei servizi digitali	Sviluppo delle competenze digitali verticali nella PA
	Creare disponibilità di opportunità e risorse a supporto dell'apprendimento permanente	Rete per la condivisione della conoscenza

# La roadmap del Programma Nazionale



# 3. Le Linee di intervento per le competenze di base

# Driver di cambiamento

- **sviluppare le competenze digitali di base degli italiani**, nei diversi ambiti:
  - esercizio dei diritti di cittadinanza e partecipazione attiva;
  - servizi di *eGovernment*;
  - economia e sistema delle imprese;
  - comunità sociali e urbane;
- **ripensare/re-ingegnerizzare l'intero sistema educativo in base** alle nuove esigenze della società digitale, rilanciando il ruolo della Scuola, dell'Università, delle biblioteche pubbliche, della formazione continua, dei programmi di collaborazione con il mondo delle imprese e di tutte le agenzie formative per **evoluzione dei modelli d'apprendimento**, sviluppo della **cultura informatica e informativa** nei diversi ordini di scuola, secondo nuovi paradigmi educativi quali il *social learning* e il *mobile learning*,
- mettere a sistema il programma nazionale, **sviluppando anche un sistema permanente di sostegno alle competenze digitali della popolazione**;
- favorire lo sviluppo delle condizioni favorevoli: **adeguare il contesto socio-economico e le altre politiche** al riconoscimento esplicito dell'Economia della Conoscenza, a partire dalle **politiche del lavoro** rivolte alle nuove forme di produzione del valore cognitivo (con **modalità di lavoro in mobilità**), o anche stabilendo la "**obbligatorietà**" per i **nuovi servizi di eGovernment** di prevedere e finanziare **azioni di accompagnamento** al loro utilizzo da parte dei cittadini.

## *Classificazione dei destinatari delle azioni*

- rispetto al livello di competenza digitale
- rispetto all'età;
- rispetto alla condizione occupazionale / al ruolo nel sistema economico
- rispetto alla condizione di inclusione/esclusione nel sistema sociale

# *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





# 4. Acceleratori di contesto

# Acceleratori di contesto

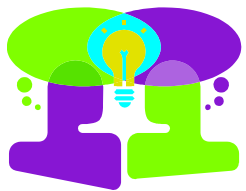
**Iniziative “virali”, di elevato impatto, che attengono ad altri assi strategici dell’Agenda Digitale ma che sono da considerare come fondamentali per accelerare il cambiamento e il raggiungimento dei risultati attesi:**

- **Diffusione del lavoro in mobilità e del telelavoro, tramite innovazioni normative e campagne di sensibilizzazione e formazione per il management delle organizzazioni;**
- **Sostegno alla co-progettazione dei servizi online privati e pubblici;**
- **Switch-off assistito e sviluppo sostenuto di alcune tipologie di servizi online, ad es. istruzione, sanità (fse), casa, mobilità, e-payment, fatturazione elettronica...;**

# Acceleratori di contesto

- **Diffusione sistematica di iniziative di partecipazione (es. consultazioni pubbliche su leggi/temi nazionali e locali) con innovazioni normative e razionalizzazione dell'approccio ai media civici;**
- **Diffusione di iniziative di collaborazione degli studenti e dei cittadini in generale su dati digitali georeferenziati e sul tema degli open data pubblici;**
- **Sviluppo del Piano per la Banda Larga;**
- **Azioni volte al superamento degli ostacoli normativi alla diffusione dei comportamenti digitali e dell'e-commerce, favorendo prioritariamente norme e scelte che facilitino una integrazione tra commercio elettronico e tradizionale.**

# Azioni 2014



raccolta delle idee e delle buone pratiche attraverso l'ideario che si apre il 4 giugno sul sito [www.partecipa.gov.it](http://www.partecipa.gov.it)

**Grand Coalition for digital jobs nazionale: si presenta al *Going local* del 18 giugno 2014**



Giuseppe Iacono

[nello.iacono@gmail.com](mailto:nello.iacono@gmail.com)