



open gov week
8-12 maggio 2023

ITALIA

 OPEN GOV

Repubblica Digitale

Il programma strategico nazionale per le
competenze digitali

#opengovitaly
#OpenGovWeek
open.gov.it

Repubblica Digitale è il programma strategico nazionale, coordinato dal **Dipartimento per la trasformazione digitale** della Presidenza del Consiglio dei ministri, che ha l'obiettivo di **ridurre il divario digitale** e **promuovere la cultura digitale** nel Paese

46%

Cittadini con competenze digitali almeno di livello base

MEDIA EU 54%

Eurostat 2021

23%

Cittadini che utilizzano **servizi di e-government**

MEDIA EU 44%

Eurostat 2021

1,4%

Laureati in ICT sul totale dei cittadini laureati

MEDIA EU 3,9%

DESI 2021

3,8%

Specialisti in ICT

MEDIA EU 4,5%

DESI 2021

4%

Divario di genere nelle competenze digitali almeno di livello base

MEDIA EU 3,2%

Eurostat 2021

0,3%

Laureate in ICT sul totale dei laureati di sesso femminile

MEDIA EU 1%

Eurostat 2019

→ **Divario digitale** tra i territori, i generi e le generazioni

con i rappresentanti di

Ministeri, Regioni, Province, Università, istituti di ricerca, aziende, professionisti del settore, RAI, associazioni e organizzazioni del settore pubblico, organizzazioni della Coalizione nazionale, il coordinamento della EU Code Week per l'Italia

con la collaborazione di

Osservatorio Competenze Digitali, Osservatorio Università-Imprese, Osservatorio Agenda Digitale e Osservatorio Smart Working del Politecnico di Milano, CINI - Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, GII - Gruppo di Ingegneria Informatica, GRIN- Gruppo di Informatica

COMITATO TECNICO GUIDA

coordinato dal
**Dipartimento per la
trasformazione
digitale**

59 azioni

inserite nella **seconda
versione del Piano
operativo** della
Strategia Nazionale per
le competenze digitali

COALIZIONE DI REPUBBLICA DIGITALE

300+

iniziative aderenti

società civile (34%), pubblica
amministrazione (27,9%),
settore privato (38,1%)



il valore è creato dal network



DIGITAL SKILLS AND JOBS COALITION EUROPEA



CITTADINI

hanno **proposto idee**
per la Strategia
Nazionale attraverso
una consultazione
pubblica sulla
piattaforma ParteciPA

LE TAPPE DI REPUBBLICA DIGITALE

2020

Adesione alla **Digital Coalition europea** come Coalizione Nazionale

Istituzione del **Comitato Tecnico Guida**

Pubblicazione della **Strategia Nazionale per le competenze digitali**

Pubblicazione della prima versione del **Piano operativo**

50+

2019

Pubblicazione del **Manifesto** per la Repubblica Digitale

Inserimento nel piano **"Italia 2025"**

100+

200+

2021

Azioni di Repubblica Digitale nel **PNRR**, tra cui **Servizio Civile Digitale** e **Rete dei punti di facilitazione digitale**

Assemblea di Repubblica Digitale

Lancio del **Premio Nazionale per le competenze digitali**

Pubblicazione del primo **rapporto di monitoraggio** del Piano operativo

2022

Assegnazione del **Premio Nazionale per le competenze digitali**

Pubblicazione del primo **aggiornamento del Piano operativo** con il nuovo **rapporto di monitoraggio**

Avvio dei **gruppi di lavoro tematici**

300+

2023

Lancio del **nuovo portale** di Repubblica Digitale con l'**ambiente di auto-apprendimento**

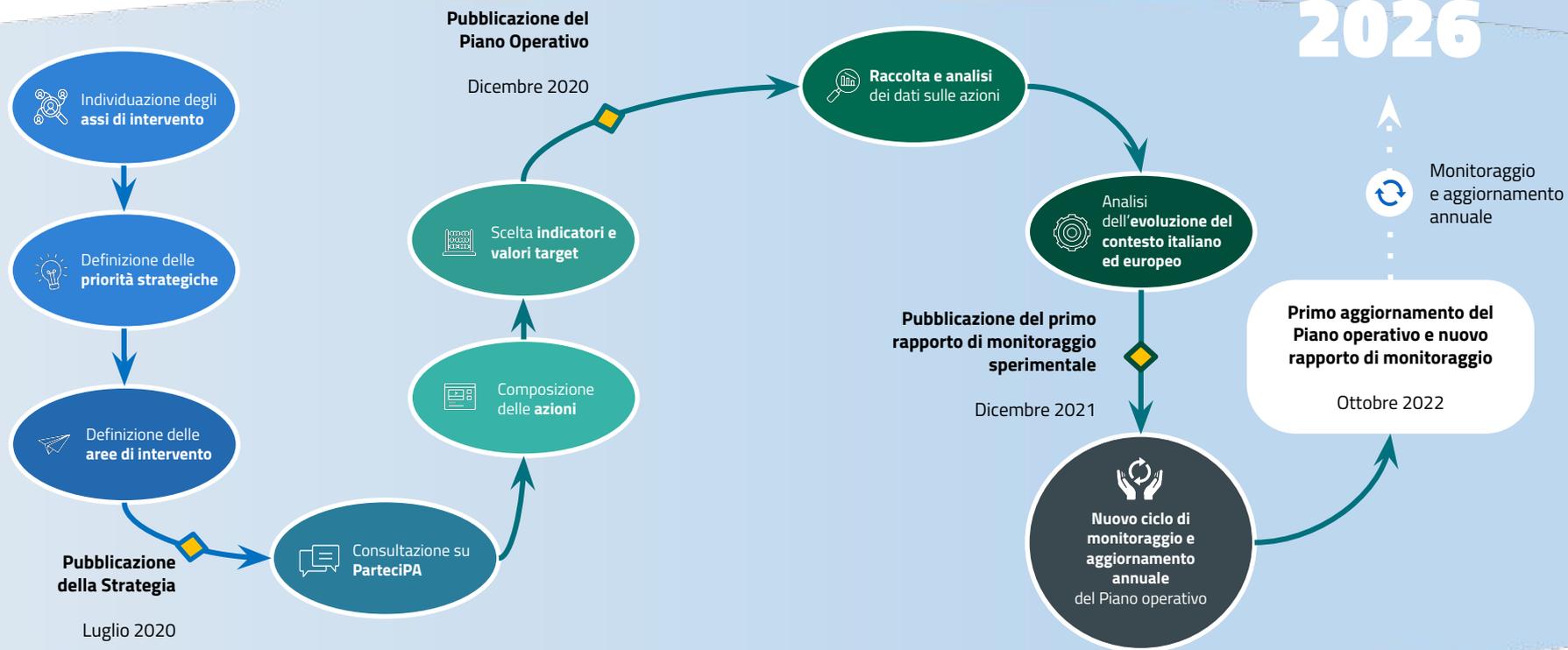
Avvio sul territorio delle attività di **facilitazione digitale** previste dai progetti **PNRR**

Pubblicazione dei primi output dei **gruppi di lavoro tematici**

 Numero delle iniziative della coalizione nazionale

La Strategia Nazionale per le competenze digitali e il Piano operativo

DALL'ELABORAZIONE DELLA STRATEGIA AGLI OBIETTIVI STRATEGICI 2026



PIANO OPERATIVO IL CICLO DI MONITORAGGIO

Il **ciclo di monitoraggio** prevede la **rilevazione annuale** dell'avanzamento del Piano, misurato attraverso gli **indicatori di impatto**, la **verifica della copertura tra azioni e obiettivi** e la verifica dello **stato di attuazione delle azioni** del Piano



PIANO OPERATIVO
SINERGIE E NOVITA' DELLA VERSIONE 2.0

Asse 1

Istruzione



Formazione superiore



Potenziamento delle competenze digitali nell'ambito della **scuola**

Potenziamento delle competenze digitali nell'ambito del **sistema nazionale di formazione superiore**

Coordinatore
Ministero dell'Istruzione e del Merito

Coordinatore
Ministero dell'Università e della Ricerca

Asse 2

Forza lavoro settore privato



Forza lavoro settore pubblico



Miglioramento delle competenze di tutta la **forza lavoro** e **maggiore raccordo** tra il mondo della formazione e il mondo delle imprese

Affermazione e al consolidamento delle competenze a supporto della **trasformazione digitale della pubblica amministrazione**

Coordinatore
Ministero delle Imprese e del Made in Italy

Coordinatore
Dipartimento della funzione pubblica

Asse 3

Competenze specialistiche ICT



Sviluppo delle competenze chiave per il futuro e aumento degli **specialisti ICT**, soprattutto nelle **tecnologie emergenti**

Coordinatore
Ministero delle Imprese e del Made in Italy e Ministero dell'Università e della Ricerca

Asse 4

Cittadini



Superamento del **divario digitale** di carattere culturale presente nella popolazione italiana, sostenendo la massima **inclusione digitale**

Coordinatore
Dipartimento per la trasformazione digitale

PIANO OPERATIVO
SINERGIE E NOVITA' DELLA VERSIONE 2.0

Asse 1

Asse 2

Asse 3

Asse 4

Istruzione

Formazione
superiore

Forza lavoro
settore privato

Forza lavoro
settore pubblico

Competenze
specialistiche ICT

Cittadini

5 aree intervento

11 aree intervento

8 aree intervento

5 aree intervento

7 aree intervento

5 aree intervento

Potenziamento delle
competenze digitali
nell'ambito della **scuola**

Potenziamento delle
competenze digitali
nell'ambito del **sistema
nazionale di formazione
superiore**

Miglioramento delle
competenze di tutta la
forza lavoro e **maggiore
raccordo** tra il mondo
della formazione e il
mondo delle imprese

Affermazione e al
consolidamento delle
competenze a supporto
della **trasformazione
digitale della pubblica
amministrazione**

Sviluppo delle
competenze chiave per il
futuro e aumento degli
specialisti ICT,
soprattutto nelle
tecnologie emergenti

Superamento del **divario
digitale** di carattere
culturale presente nella
popolazione italiana,
sostenendo la massima
inclusione digitale

5 azioni

11 azioni

10 azioni

12 azioni

7 azioni

14 azioni

31 indicatori

8 indicatori

8 indicatori

6 indicatori

12 indicatori

10 indicatori

Coordinatore
Ministero dell'Istruzione e
del Merito

Coordinatore
Ministero dell'Università e
della Ricerca

Coordinatore
Ministero delle Imprese e
del Made in Italy

Coordinatore
Dipartimento della
funzione pubblica

Coordinatore
Ministero delle Imprese e del
Made in Italy e Ministero
dell'Università e della Ricerca

Coordinatore
Dipartimento per la
trasformazione digitale

La coalizione nazionale per le competenze digitali

Un network formato dalle **più di 300 iniziative aderenti al «Manifesto per la Repubblica Digitale»** che vengono promosse da organizzazioni pubbliche e private e contribuiscono allo sviluppo delle competenze e la diffusione della cultura digitale nella popolazione



Mettere a sistema tutte le iniziative per lo sviluppo delle competenze digitali sul territorio nazionale



Sviluppare nuove forme di **collaborazione e sinergie** tra le organizzazioni, identificando **modelli virtuosi** da scalare sul territorio nazionale



Contribuire al raggiungimento degli obiettivi della **Strategia Nazionale per le competenze digitali**

Le iniziative sono **gratuite verso i cittadini** e rientrano nei **quattro assi di intervento** definiti dalla Strategia Nazionale per le competenze digitali. L'elenco completo è disponibile sul **portale di Repubblica Digitale**

<https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/it/i-progetti/>



A Novembre 2021, la prima edizione dell'**Assemblea di Repubblica Digitale** ha riunito, per la prima volta, le organizzazioni della Coalizione, i membri del Comitato Tecnico Guida e le organizzazioni partner di Repubblica Digitale

6 workshop tematici
circa **500 partecipanti**
più di **60 organizzazioni** della Coalizione intervenute attivamente

Dalle spunti e dalle idee condivise durante l'Assemblea sono nati dei **gruppi di lavoro** che vedono le organizzazioni **collaborare su specifiche tematiche**



Sfide e opportunità del **gaming** per la diffusione delle competenze digitali

Coordinato con Telefono Azzurro

Co-progettazione di iniziative per promuovere un utilizzo consapevole dei videogiochi, a partire dalle raccomandazioni per policymaker ed educatori



Superamento del **divario digitale** di genere

Coordinato con il Dipartimento per le Pari Opportunità

Co-progettazione di azioni per il superamento del divario digitale di genere nella popolazione



Inclusione digitale e servizi di **facilitazione digitale**

Definizione di linee guida per la progettazione dei servizi di facilitazione digitale e, in generale, iniziative per promuovere l'inclusione digitale



Diffusione delle **competenze specialistiche ICT**

Definizione di una «scuola diffusa» per aumentare il numero degli specialisti ICT nel Paese



Traduzione del **DigComp 2.2**

Traduzione in italiano e diffusione del quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini

335 Iniziative*

promosse dagli enti pubblici, privati e del terzo settore aderenti al «**Manifesto per la Repubblica Digitale**»

*dati aggiornati al 9 maggio 2023

Proponenti	Iniziativa*
ONG Nazionali	73
ONG Locali	36
PA Centrali	1
PA Regionali	8
PA Locali	28
Società PA	14
Enti	6
Scuole	3
Università e Centri di ricerca	29
Associazioni professionali	17
Associazioni di imprese	15
Grandi imprese	33
PMI o mPMI	68

Quali destinatari?
% iniziative

Cittadini
50,1%

Settore privato
23,6%

Settore pubblico
26,3%

Quali attività?



Facilitazione digitale



Formazione formale e informale



Formazione specialistica sulle tecnologie classiche ed emergenti



Competenze per il lavoro nel settore pubblico e nel settore privato



Piattaforme **e-learning**



Comunicazione

Destinatari nei 2021*

1,4 milione	Cittadini
76 mila	Adulti pensionati
2 mila	Migranti e/o rifugiati
55 mila	Donne di età inferiore ai 25 anni
92 mila	Donne di età superiore ai 25 anni
54 mila	Studenti universitari
3,4 milioni	Studenti della secondaria superiore
2,5 milioni	Studenti della primaria e secondaria inferiore
19 mila	Genitori

130 mila	Dipendenti PA
2 mila	Dirigenti PA
96 mila	Docenti
60 mila	Dipendenti del settore privato
74 mila	Imprenditori
6 mila	Manager e dirigenti del settore privato
60 mila	Professionisti
48 mila	Non occupati

Impegno 5.01

Le iniziative di Repubblica Digitale

Le misure 1.7 del PNRR

Competenze digitali dei cittadini

Tre progetti per lo **sviluppo delle competenze digitali di base** dei cittadini



Rete dei punti di facilitazione digitale

Attivazione o potenziamento dei **punti di facilitazione digitale**, che forniscono ai cittadini **formazione sia di persona che online sulle competenze digitali** al fine di supportare efficacemente la loro inclusione digitale

Servizio Civile Digitale

Coinvolgimento dei **giovani volontari** del **Servizio Civile Universale** nel ruolo di **"facilitatori digitali"**

Fondo per la Repubblica Digitale

Sostenere e scalare a livello nazionale progetti virtuosi rivolti alla formazione e all'inclusione digitale

Circa

450 milioni di euro

Cosa sono?



I **servizi di facilitazione digitale** sono attività di **supporto individuale e on-demand ai cittadini nell'utilizzo di Internet e dei dispositivi digitali** per operazioni che permettono di partecipare alla vita sociale (es. SPID, PagoPa, il digitale nella vita comune), e di **formazione per una efficace e pervasiva alfabetizzazione digitale nazionale**.



Attualmente, tali servizi vengono offerti prevalentemente attraverso le **biblioteche** o altri **sportelli pubblici** (es. sedi comunali), **o privati** (es. associazioni, cooperative, fondazioni) **attivi sul territorio**.



Le **modalità organizzative** possono variare in ciascuna realtà territoriale, in particolare rispetto a:

- **ente proponente e partenariati;**
- **modalità di prenotazione e gestione degli spazi;**
- **dotazioni tecnologiche e tipo di assistenza formativa offerta;**
- **facilitatori digitali e operatori disponibili.**



Punto di forza dei servizi è la possibilità di **adattare l'intervento del facilitatore alle esigenze degli utenti**

ampio margine di libertà nella scelta delle conoscenze e/o competenze da acquisire

La Rete dei servizi di facilitazione digitale è finanziata dal PNRR ma **accoglie anche iniziative private** o si integra con altre finanziate con altri fondi dedicati (es. progetto *DigitalMentis* per l'educazione digitale dei consumatori)

Il progetto PNRR

MILESTONE

Istituzione di un **team di Governance** centrale responsabile del monitoraggio delle proposte e a supporto dell'esecuzione del progetto

Supporto alle Regioni attraverso lo **sviluppo di un sito dedicato** e implementazione di un **Knowledge Management System** (es. portale per la condivisione di esperienze e la gestione di contenuti)

Pubblicazione di **gare d'appalto non concorrenziali**, a livello regionale, per identificare le associazioni certificate in grado di attivare i punti di facilitazione digitale

1

Q4 2021

2

Q2 2022

10
accordi regionali
attivati

Q2 2023

20
accordi regionali
attivati

1.800
nodi attivi o
potenziati

3

Q4 2023

Q2 2024

3.000
nodi attivi o
potenziati

Q2 2025

1 milioni
cittadini
coinvolti

Q2 2026

2 milioni
cittadini
coinvolti

TARGET

Obiettivi

Quali sono gli obiettivi?



Rafforzare le competenze digitali e il capitale culturale degli operatori volontari partecipanti - i giovani che svolgeranno il ruolo di **“facilitatori digitali”**



Promuovere lo sviluppo e il potenziamento delle competenze digitali dei cittadini, il rafforzamento del **capitale umano del Paese**, attraverso la proposta di **servizi di facilitazione digitale e di percorsi educativi**



Potenziare le competenze digitali degli Enti di Servizio civile universale, che aderiranno all’iniziativa, attraverso **percorsi di “capacity building”**



Sostenere l’inclusione digitale come parte integrante dei servizi di assistenza rivolti alle comunità o a particolari categorie di persone

Adesione da parte degli enti

Chi?

Possono aderire al Programma quadro **tutti gli Enti iscritti all'Albo del Servizio civile universale**

Come?

Ciascun ente potrà presentare **un solo programma di intervento** che si svilupperà in **progetti** e potrà prevedere un **impiego complessivo di operatori volontari che andrà da un minimo di 12 a un massimo di 30**

Il programma presentato, nel rispetto degli obiettivi dell'Agenda 2030 e dell'ambito di azione individuato dal Programma quadro, **farà riferimento allo specifico territorio, contesto, bisogni/aspetti da innovare e potrà essere realizzati in co-programmazione e/o con il supporto di reti**, così come previsti dalle Disposizioni vigenti in materia di servizio civile universale

Tipologie di servizi

1 Realizzazione o potenziamento del **servizio operativo di "facilitazione digitale"** presso l'Ente

- Servizi realizzati da soggetti pubblici o privati, che **già effettuano attività di facilitazione digitale** (attraverso, per esempio, punti di assistenza digitale già operanti nell'Ente oppure i servizi che si intende realizzare ex novo come sostegno delle proprie attività di assistenza all'utenza). **All'operatore volontario viene pertanto richiesto di effettuare le attività di facilitazione digitale inserendosi in un "gruppo di lavoro" esistente o da attivare per svolgere il servizio.**

2 Realizzazione di un servizio di facilitazione digitale attraverso un'attività di **"educazione digitale"**

- Rientrano in questa tipologia i servizi, realizzati da soggetti pubblici o privati, che riguardano l'**educazione all'uso di strumenti digitali, non riferiti a servizi erogati direttamente dall'ente**, con l'intento di curare la diffusione della cultura "digitale".
- Tali attività, volte all'educazione digitale, possono essere rivolte alla comunità tutta o a particolari categorie di persone, con specifica attenzione ai soggetti esclusi per età o opportunità dalla transizione digitale.

Dalla sperimentazione al PNRR

Lancio del
Bando per gli
Enti



Maggio 2021

Pubblicazione del Bando destinato agli Enti iscritti all'Albo del Servizio Civile Universale

Lancio dei Bandi per i volontari



Dicembre 2021

Ricerca dei giovani volontari attraverso i Bandi emanati dai singoli Enti

Avvio del Servizio Civile Digitale



Giugno 2022

Avvio delle attività di supporto da parte dei giovani volontari

Lancio dei nuovi Bandi per gli Enti*



2022-2024

Pubblicazione dei nuovi Bandi destinati agli Enti iscritti all'Albo del Servizio Civile Universale

*Il progetto Servizio Civile Digitale, sfruttando l'esperienza acquisita durante la fase pilota, proseguirà attraverso nuovi bandi, grazie ai finanziamenti derivanti dal **Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR)**

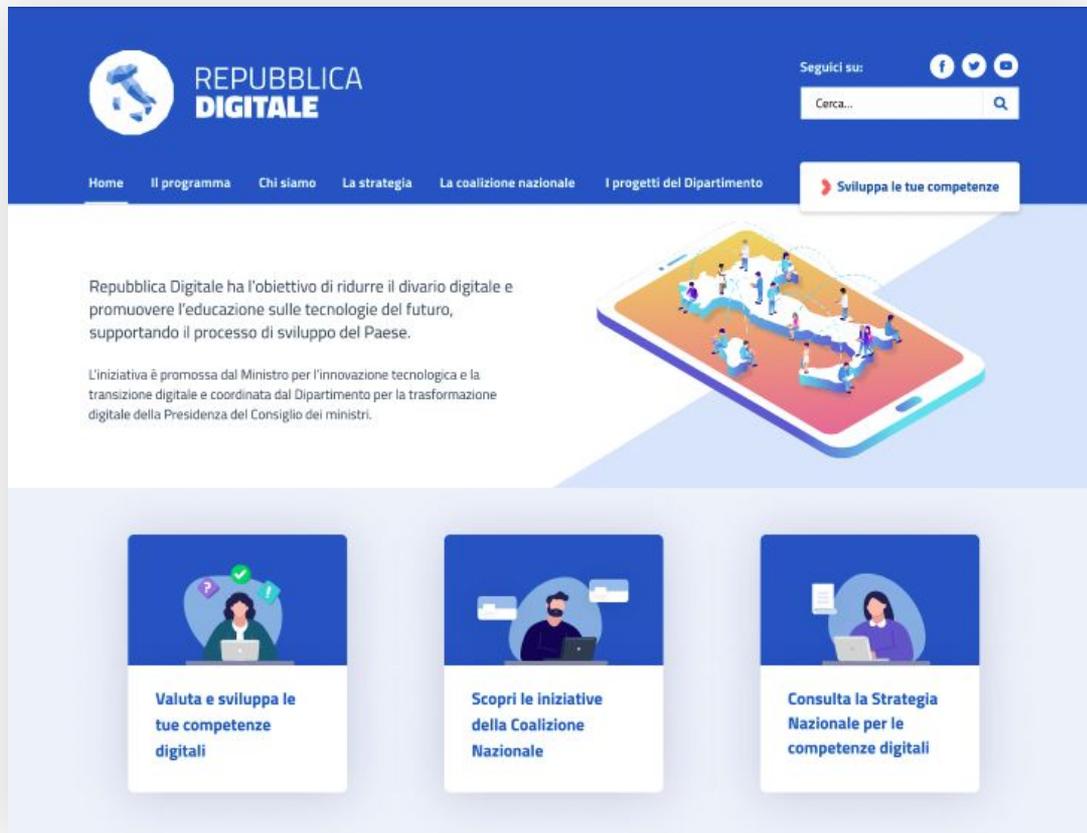
Ambiente di auto-apprendimento

NUOVO PORTALE DI REPUBBLICA DIGITALE PUNTO DI ACCESSO UNICO ALLE RISORSE

Il portale rappresenterà il **punto di accesso unico** nazionale alle risorse sulle competenze digitali

In particolare, sarà dotato di:

- una nuova area dedicata al **monitoraggio della Strategia Nazionale** per le competenze digitali
- un **area riservata agli enti della Coalizione** che potranno comunicare i dati aggiornati sulle iniziative e promuovere eventi e iniziative di formazione
- un **ambiente di auto-apprendimento** che offrirà al cittadino un catalogo di risorse formative e la possibilità ricercare eventi e servizi di facilitazione digitale sul territori



Ambiente di auto-apprendimento

PERCHE' UN AMBIENTE PER L'AUTO-APPRENDIMENTO

1



Ad oggi, **non è disponibile alcun ambiente dove il cittadino possa testare e sviluppare le proprie competenze digitali**, sia in autonomia che con il supporto di formatori e/o facilitatori digitali. L'offerta di webinar e corsi è **varia e frammentata**, nessuno di questi supporta in modo strutturato lo sviluppo di competenze digitali. Le **esperienze internazionali** come pix.fr o i corsi della Commissione Europea realizzati da Reaktor vanno in questa direzione.

2



Non esiste un'offerta di materiali formativi che **copra l'intero spettro delle competenze digitali di base, basato su DigComp**. Tale materiale dovrebbe essere usufruibile anche tramite smartphone e supportare le attività di assistenza ai cittadini da parte dei **formatori/facilitatori digitali**.

3

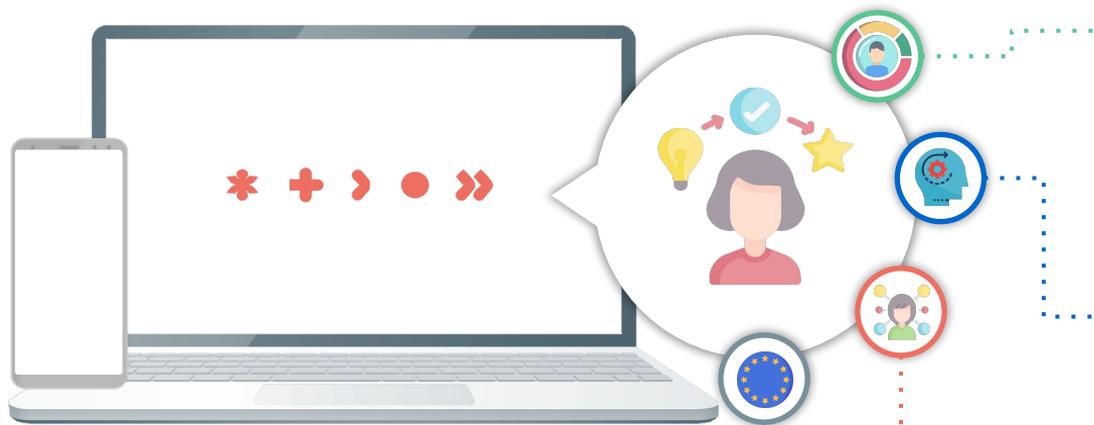


Anche i progetti più ambiziosi e consolidati non sono in condizione di sviluppare e gestire un ambiente di questo tipo. Tuttavia, questi possono fornire materiali formativi di approfondimento utili al popolamento dell'ambiente, **evitando ridondanze e massimizzando il riuso tra progetti**.

Ambiente di auto-apprendimento

AMBIENTE PER UNA CITTADINANZA CONSAPEVOLE ATTRAVERSO L'EDUCAZIONE DIGITALE

Coerente con il framework **DigComp**



un ambiente di **autovalutazione** che **orienta il cittadino alla fruizione di contenuti e moduli formativi sulle tematiche nelle quali viene rilevato un basso livello di competenza.**

Si valorizzano le migliori esperienze europee sul fronte cittadini già sperimentate in Italia.

un ambiente di **apprendimento** con un **catalogo di contenuti e moduli formativi** il cui accesso è guidato dall'autovalutazione oppure dalla scelta dell'utente, in base a parametri come la tipologia o l'obiettivo da raggiungere. L'ambiente è implementato su **Moodle** (piattaforma open source) e in prospettiva con attestazione **Open Badge**

l'**integrazione** con la **piattaforma europea** per le competenze digitali.



un **punto di accesso unico** agli **eventi di formazione** e ai **servizi di facilitazione digitale** online e sul territorio nazionale, grazie alla collaborazione delle organizzazioni della Coalizione Nazionale.

Persone che non utilizzano Internet

9 milioni

circa
(2021)

**Persone che utilizzano Internet
ma con basse competenze digitali**

15 milioni

circa
(2021)

Onboarding su Internet *(tramite i facilitatori e i formatori)*

- **Videolezioni** utilizzate dai facilitatori digitali e dai formatori
- **Agenda degli eventi** utilizzata dai facilitatori digitali per indirizzare il cittadino ai corsi (in presenza) più vicini e adatti alle esigenze del cittadino

Primo livello - bassa autonomia

- **Videolezioni** utilizzate con i facilitatori digitali e i formatori
- **Videolezioni** fruite autonomamente da smartphone
- **Agenda degli eventi** utilizzata per trovare i corsi in presenza più vicini e adatti alle esigenze del cittadino

Secondo livello - con capacità di navigare

- **Videolezioni e test** fruiti autonomamente da smartphone
- **Percorsi formativi** fruiti da utenti registrati anche con il supporto dei formatori e dei facilitatori digitali
- **Agenda degli eventi** utilizzata per trovare i corsi più utili per approfondire

Ambiente di auto-apprendimento



Utilizzo da parte dei **facilitatori digitali e dei volontari** per le **attività di assistenza e formazione verso i cittadini** (sia Moodle - per percorsi personalizzati, che area *Sviluppa le tue competenze* di accesso libero).



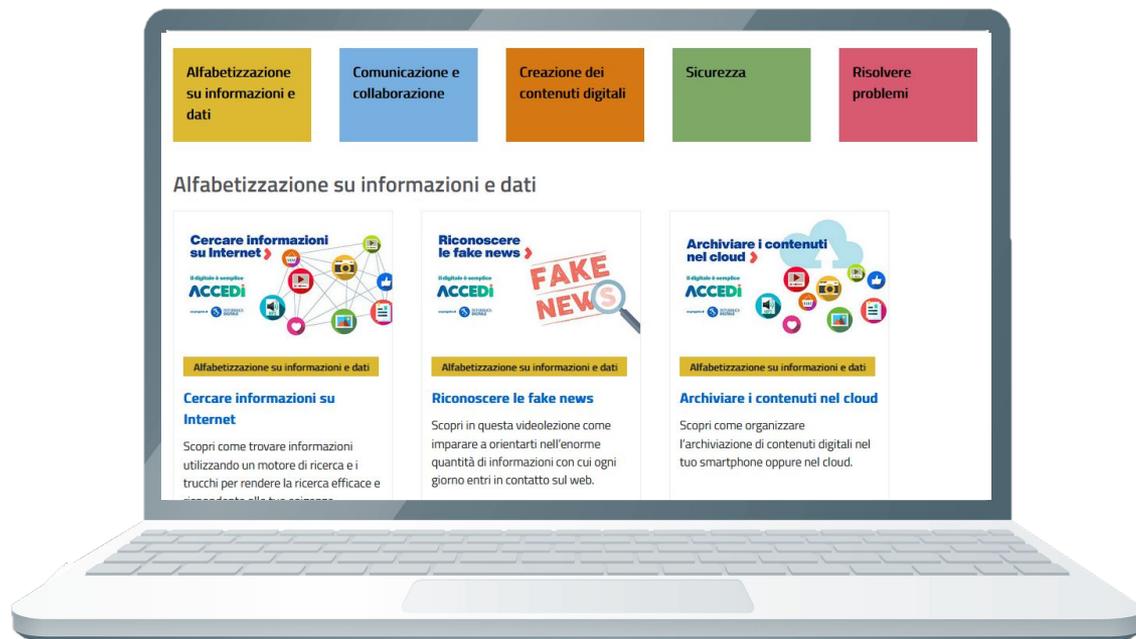
Utilizzo da parte dei **facilitatori digitali e dei volontari** per il **proprio percorso di formazione in autoapprendimento**. Prevede il caricamento sulla piattaforma Moodle di corsi aggiuntivi riservati.



Visualizzazione dei punti di facilitazione in una Mappa
Caricamento dati da piattaforma **Facilita** (area *Sviluppa le tue competenze* di accesso libero)



Visualizzazione dei dati aggregati delle misure per i cittadini
Caricamento dati da piattaforma **Facilita** (pagina predisposta per pubblicazione su sito web RD)



- **30 corsi di tipo microlearning:** ogni corso affronta un tema specifico e autoconsistente, facilitando una fruizione in tempi brevi;
- Organizzato in base alle **cinque aree di competenza digitale del Dig Comp**, ognuna identificata da un colore: utile per orientare il cittadino in tutti i contenuti della piattaforma;
- Ogni corso ha una **card di presentazione** che ne sintetizza tema e obiettivi di apprendimento;
- Nei corsi vengono utilizzate le **funzionalità di tracciamento** delle attività per monitorare le attività svolte dai cittadini e rilasciare il badge.

Il Premio Nazionale per le competenze digitali



Il premio ha l'obiettivo di **valorizzare i progetti di sviluppo delle competenze digitali** sul territorio nazionale.

Il Premio si propone di:

- sensibilizzare e diffondere la **consapevolezza** della rilevanza della cultura digitale per arrivare al superamento dell'analfabetismo digitale
- individuare le **"buone pratiche"** nell'ottica della trasferibilità ad altri contesti
- valorizzare **risorse educative aperte** per favorirne il riuso

Chi partecipa

Terzo settore, pubbliche amministrazioni locali e centrali, università e centri di ricerca, enti pubblici, imprese

Categorie in concorso

1. Digitale **per tutti**,
2. Digitale **inclusivo**,
3. Digitale contro il **divario di genere**
4. Digitale nell'educazione per le **scuole**

Criteri di
valutazione

La **Giuria** individua le iniziative finaliste mediante l'attribuzione di un **punteggio** che tiene conto di:

Innovatività

Articolazione
tematica

Replicabilità
iniziativa e
riuso

Dimensione e
impatto
dell'iniziativa

Valutazione
dell'iniziativa

Capacità di
fare rete

Il **pubblico** vota le iniziative su **ParteciPA** assegnando un **voto di gradimento** alle iniziative che ritiene maggiormente virtuose

Numeri della
prima edizione

120

Progetti
candidati

22

Progetti
finalisti da
votare

35

Esperti
in giuria

12,3 mila

Voti ricevuti
su ParteciPA

PREMIO NAZIONALE PER LE COMPETENZE DIGITALI

PREMIAZIONE DEL 7 APRILE 2022

Roma, 7 aprile 2022

Vincitori



Digitale **per tutti**

Innovation Lab e Palestre Digitali della Direzione ICT e Agenda Digitale della **Regione del Veneto**

Digitale **inclusivo**

Connessi in buona compagnia della **Regione Toscana**

Digitale contro il **divario di genere**

Girls Code It Better di **Officina Futuro - Fondazione Maw**

Digitale nella **educazione per le scuole**

Programma il Futuro del **Laboratorio Informatica & Scuola del CINI**

Menzioni speciali

Scuola Diffusa per la Partecipazione e la Cittadinanza digitale, di **Roma Capitale**

Powercoders di **FGS Social Innovation Onlus**

STEAM-UP alle ragazze della **Regione Liguria**

Social4School del **Dipartimento di Informatica Università di Torino**

PREMIO NAZIONALE PER LE COMPETENZE DIGITALI REALIZZAZIONE DEI PREMI

I premi consegnati ai vincitori sono stati realizzati da studenti al primo anno della scuola secondaria di primo grado del **Secondo Istituto Comprensivo di Francavilla Fontana (BR)**, che li hanno progettati e messi a punto durante dei laboratori pomeridiani di progettazione grafica 3D



Grazie per
l'attenzione

Seguici su



repubblicadigitale.innovazione.gov.it



[@InnovazioneGov](https://twitter.com/InnovazioneGov)



[@DipartimentoTrasformazioneDigitale](https://www.facebook.com/DipartimentoTrasformazioneDigitale)



[@company/ministeroinnovazione/](https://www.linkedin.com/company/ministeroinnovazione/)



[@dip_trasformazione_digitale](https://www.instagram.com/dip_trasformazione_digitale)



Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della
Funzione Pubblica



REPUBBLICA
DIGITALE



DIPARTIMENTO
PER LA TRASFORMAZIONE
DIGITALE



open gov week
8-12 maggio 2023

#opengovitaly | #OpenGovWeek | open.gov.it

ITALIA

 OPEN GOV