



AGENDA DIGITALE RAVENNA

WORKSHOP

Martedì 31 Marzo 2015
Ravenna, Palazzo Rasponi



Talk con Alessandra Farabegoli, Giuseppe Ranieri, Cesare Valenti

La figura del digital champion e lo scenario del contesto italiano

I digital champion sono figure di valenza nazionale che hanno come finalità quelle di diffondere e stimolare l'uso delle tecnologie digitali e di promuovere la cultura digitale in modo capillare. Non è una mission semplice soprattutto nel nostro paese dove il tasso di popolazione anziana è molto elevato e dove assistiamo all'avanzare del fenomeno dell'analfabetismo funzionale. Per la difficoltà che ha il nostro paese nel tenere il passo con le tecnologie, il digital champion è una figura che deve riuscire a fare dialogare tre differenti specificità: capacità tecniche, capacità divulgative e capacità comunicative attrattive.

Tuttavia è importante sapere che si può migliorare e sapere che le cose possono cambiare (ad esempio le esperienze dei Coder Dojo), iniziando con piccoli passi. Dobbiamo sostanzialmente capire due cose: che il digitale è una cosa strettamente connessa alla vita reale dei cittadini e che la dimensione locale deve essere collocata e connessa al contesto globale-mondiale. Lo scenario nazionale in tema di tecnologie va in una direzione di centralizzazione, basta vedere ad esempio la situazione dello sviluppo dei software. Dobbiamo lavorare affinché si amplifichi la base di chi utilizza il digitale e si implementi la produzione e l'innovazione del digitale.

La nostra città su cosa deve ancora lavorare?

Lo sviluppo digitale non deve essere interpretato come una trasposizione di ciò che oggi è ancora su carta. Trasferire ciò che è su carta in digitale è un'operazione del tutto inutile: digitalizzare un processo utile al cittadino, deve essere l'occasione per riesaminare e progettare procedimenti troppo complessi. Il digitale deve servire a semplificare la vita quotidiana dei cittadini.

Agli utenti non interessa sapere come funziona la Pubblica Amministrazione, ma hanno bisogno di trovare nei portali degli enti pubblici le informazioni che gli servono e, allo stesso modo, la Pubblica amministrazione deve presentarsi sul web per quello che fa per il cittadino: scuola, trasporti, sanità, anagrafe, ecc...

Altro aspetto su cui intervenire sono i digital divide esistenti, sia di tipo infrastrutturale, sia di tipo culturale.

Partecipanti:

Scala Liviana – Start Romagna

Brandi Morena – Comune di Ravenna

Nicola Scanferla – Mobility Manager Comune Ravenna

Mario Lanconelli – Comune di Ravenna

Cesare Valenti – Itway

Facilitatore: Andrea Caccia

La sintesi

a. Presentazioni

I partecipanti hanno scelto il gruppo sia per interesse lavorativo che per interesse personale: la mobilità è un argomento che coinvolge direttamente tutte le persone. E' un argomento di grande interesse perché ha un impatto diretto sulla qualità della vita, sia per i tempi necessari agli spostamenti sia per questioni ambientali/inquinamento.

Il Comune di Ravenna ha iniziato a progettare il Piano Urbano per la Mobilità Sostenibile, che richiederà alcuni mesi di lavoro e il coinvolgimento della cittadinanza. La partecipazione è infatti parte della filosofia del PUMS stesso, come previsto dall'unione europea.

b. Commenti al “talk”

Uno degli argomenti che hanno maggiormente interessato i presenti è la questione della semplicità. Per dare accesso a più persone possibile al digitale bisogna essere semplici. “Una delle frasi tipiche di un mio ex collega era: *come aiutiamo la signora Maria?*”. Il gruppo riflette su come si possa comunicare in modo efficace la mobilità sostenibile e, allo stesso modo, l'uso degli strumenti digitali. Il rischio infatti è di risultare “difficili” a tante persone. Al contrario gesti o parole semplici possono aiutare tante persone a compiere certe azioni.

Un altro tema affrontato dal gruppo è l'allocazione delle informazioni e della comunicazione: “se comunico le informazioni relative agli autobus solo negli autobus, arrivo solo ad una parte di persone, che poi sono quelle che già usano il mezzo”. Il digitale può aiutarci a superare questi ostacoli, ma anche in questo caso è necessaria una “comunicazione nuova”.

c. temi interessanti per il workshop dedicato alla mobilità

La comunicazione al servizio della mobilità sostenibile.

L'integrazione di informazioni relative ai servizi e ai mezzi offerti da diverse aziende di trasporto. "Oggi ogni azienda di trasporto comunica solo il suo pezzo, ad esempio gli orari dei suoi mezzi, ma chi si muove in un'area può avere bisogno di integrare diversi mezzi (quindi differenti informazioni) per il suo percorso e sarebbe più comodo avere un unico punto dove reperire questa informazione piuttosto che consultare ed incrociare informazioni di diverse aziende. Ci vuole una comunicazione sulla mobilità intermodale".

A questo proposito esistono già servizi come google maps o via michelin. Si può ipotizzare (o esiste già?) un servizio/motore di ricerca che indica per un percorso i diversi mezzi a disposizione, i prezzi, il tempo e dati sull'inquinamento? C'è anche googlenow per chi non ha pianificato un percorso ma ha bisogno in tempo reale di informazioni.

Per questo tipo di progetti e più in generale per permettere di utilizzare le nuove tecnologie per migliorare la mobilità sostenibile sono di importanza fondamentale gli open data.

Per dare informazioni utili è importante "profilare" gli utenti interessati alla mobilità: dare informazioni mirate in base a chi le chiede (turista, giovane, adulto, disabile...)

Nella produzione di eventuali nuovi prodotti per la mobilità, sarebbe utile organizzare gruppi di persone comuni che testino il prodotto stesso e lo rendano più semplice possibile. Questa riflessione, introdotta dal facilitatore, viene accolta dal gruppo, che confermano di non conoscere esperienze simili in città sui temi della mobilità, mentre per i servizi del Comune di fatto non avviene in fase di progettazione dei servizi on line ma come conseguenza di eventuali segnalazioni degli "utenti" raccolte ed analizzate dagli operatori comunali.

Tuttavia questa analisi non è sistematica e prevista, ma è affidata alla buona volontà, alla mentalità e alla capacità dei singoli operatori, che in base all'esperienza riescono a suggerire miglioramenti nei prodotti o servizi.

Si riflette sulla possibilità di realizzare o promuovere a Ravenna il car sharing o car pooling. Gli esempi possono essere "car to go" o "enjoy". I partecipanti hanno opinioni diverse.

Si propone l'esperienza di crowd sensing sperimentata dall'università di Urbino: una app gratuita che il cittadino scarica e, registrando i movimenti dello smartphone, raccoglie dati che restituiscono una mappa della città con evidenziate le strade cittadine più congestionate e quelle a scorrimento più veloce, le strade più dissestate e così via.

Interessante anche l'esperienza cycle challenger: gli studenti che scaricano una app permettono di tracciare i loro percorsi in bicicletta (es. per andare a scuola). La classe che fa più chilometri è premiata, e i dati raccolti possono aiutare a pianificare meglio il traffico, gli attraversamenti...

Rispetto alle disabilità sarebbe interessante parlare di progetti simili a "una fermata per tutti", ovvero la fermata sonora per i non vedenti.

Partecipanti:

Antonio Lubrano
Laura Rossi
Mirella Borghi
Grazia Domenichini
Barbara Visani
Simona Trotoco
Saverio Randi
Maria Grazia Bartolini
Raffaella Foschini

Facilitatore: Elena Stanica, Giovanna Antoniaci

La sintesi

Il confronto interno al gruppo è nato dal presupposto che il digitale è un ponte che collega le generazioni più giovani (native digitali), molto competenti nel campo della rete, alle generazioni adulte, che risultano spesso più carenti, generando una possibile modalità di trasferimento delle competenze inversa, nonché una difficoltà per insegnanti e genitori di poter incidere sulla formazione ed educazione digitale dei più piccoli.

Una delle problematiche emerse, che si vorrebbe approfondire al workshop di Martedì 19 Maggio, è l'apprendimento della scrittura e lettura nell'epoca digitale. A partire dall'esperienza finlandese, primo paese OCSE nell'istruzione, che ha introdotto l'apprendimento di letto-scrittura digitale già dalla prima elementare, può nascere un interessante dibattito sulla questione che pone la scuola di fronte a una grande sfida di rinnovamento.

Altro tema centrale è l'uso della rete da parte degli adolescenti, intesa innanzitutto come opportunità, ma anche come luogo di incontro di possibili pericoli. È emersa la necessità di affrontare questo tema partendo dal confronto diretto con i ragazzi, la cui presenza sarà fondamentale per il prossimo workshop. Per l'evento si è proposto di invitare ragazzi adolescenti delle superiori per poter favorire il confronto e la trasmissione di competenze fra coetanei o verso i ragazzi più piccoli, in uno scambio educativo intragenerazionale più produttivo.

Il dibattito sulla rete non può escludere i genitori, che sono i protagonisti della questione sulla fiducia e sull'esercizio del controllo rispetto all'utilizzo e ai pericoli della rete.



Un terzo tema proposto dal gruppo è l'utilizzo e la regolamentazione di apparecchi compensativi in classe, soprattutto come opportunità di apprendimento per ragazzi che presentano disturbi specifici e come occasione di sperimentazione di nuove forme di creatività e produzione digitale tramite esperienze laboratoriali.

Un ulteriore aspetto legato alla rete è l'utilizzo di nuove forme di comunicazione nel rapporto casa-scuola, come ad esempio l'utilizzo frequente di gruppi Whatsapp; un tema che apre un dibattito che può diventare occasione per formulare delle risposte fondate sulla dimensione educativa rispetto alla scelta di utilizzare o meno tali tecnologie.

Un ultimo spunto di riflessione emerso è quello di vedere il turismo come un possibile link tra il mondo dei giovani ed il digitale. Il viaggio, infatti, rappresenta una scoperta dell'io e contribuisce alla creazione dell'identità. Esistono numerosi archivi, ma sarebbe interessante, e forse anche educativo, far contribuire i ragazzi, insieme a qualche rappresentante del settore, che li indirizzi ad arricchire questi archivi attraverso il digitale in maniera anche creativa, così che possa stimolarli e coinvolgerli ad un uso "intelligente" delle tecnologie.

Coworking, incubatori e FabLab a Ravenna

Partecipanti:

Carlo - Coordinatore Informagiovani
Giancarlo - ITC
Sara - Kirecò
Franca - CNA
Sergio - cittadino
Enrico - Dotmatica
Luciano - Pescarini
Fabrizio - Entusiasta digitale
Nilda - Museo d'arte
Massimo - Comune di Ravenna
Giuseppe - Data Menagment
Valentina - Assessora alla Partecipazione

Facilitatore: Stefania Pelloni, Barbara Domenichini

La sintesi

Il terzo gruppo si è focalizzato sulla questione dei “creativeLab”, a cui diversi servizi del Comune di Ravenna stanno lavorando.

L'assessora, in risposta alla richiesta di aggiornamento dei presenti, ha sottolineato il fatto che non c'è un progetto pre-confezionato per il co-working, ma c'è la volontà dell'amministrazione di svilupparlo insieme ai cittadini.

La discussione si è sviluppata a partire dalla domanda “come ti immagini lo spazio di coworking?”. La sintesi che è emersa non è tanto legata allo spazio in se, quanto piuttosto alla concezione di questo come tassello di un mosaico più grande, formato anche da FabLab, incubatori e acceleratori d'impresa.

Le riflessioni che seguono disegnano uno spazio animato e in grado di animare, sognato come catalizzatore di iniziative ed eventi per il quartiere, un punto di socializzazione di saperi che coinvolga cittadini e amministrazione in un cammino comune.

Uno spazio in cui, partendo da risorse materiali e logistiche condivise, le persone possano stare insieme per produrre idee smart in cooperazione al territorio, alle scuole, alle istituzioni e alle aziende. Qualcuno esprime il desiderio di poterlo aprire in un museo (il museo ideale) come punto di aggregazione che parli alla città, in grado di avere un parterariato con l'amministrazione, che sia stimolante e con ruoli affidati anche all'università.



Il Co-Working viene immaginato come luogo dove lavorare per produrre aziende, ossia un trampolino di lancio per la trasmissione di idee e contaminazioni creative.

Serve un po' un approccio da "centro sociale", un "grande garage" generatore di connessioni tra cultura e industria digitale in cui mettere insieme "le pentole" e i "coperchi" (incontro tra imprenditori e giovani con idee).

Il coworking viene immaginato come:

- uno spazio dove sviluppare progetti comuni e non solo come un insieme di scrivanie individuali;
- uno spazio dove saranno fondamentali per il progetto le personalità e le competenze che si inseriranno e collaboreranno, condividendo esperienze e conoscenze;
- uno spazio che possa promuovere una nuova prospettiva del digitale;
- uno spazio - centro promotore per le nuove imprenditorialità locali, sostenuto da una rete di servizi, istituzioni e organizzazioni che possano aiutare i singoli nella gestione dell'impresa, nella ricerca dei finanziamenti e con generali servizi di sostegno;
- uno spazio in cui avvenga una socializzazione dei saperi;
- uno spazio riconosciuto come un luogo dove andare perchè lì "accadono cose interessanti";
- uno spazio di aggregazione e innovazione che possa animare tutta la città;
- uno spazio che deve essere progressivamente abbandonato da parte di chi lo utilizza per andare a fare contaminazioni altrove;
- uno spazio come un garage attrezzato che possa creare connessioni.