

## 1 DIGITAL DIVIDE: LEGGENDA O REALTÀ

INTERNET è riconosciuto come uno strumento per la INNOVAZIONE

La conoscenza diffusa di INTERNET è il primo passo per una realistica fruizione degli strumenti che la RETE offre.

Attualmente la situazione reale è:

- Banda larga e digital divide sono un cavallo di battaglia che viene specialmente ed erroneamente cavalcato da chi non ha idee ben chiare sulla situazione attuale.
- L'attuale copertura è per la maggior parte "su rame" o su telefonia mobile e forse non è sufficiente per applicazioni business, .....
- .....ma copre più dello 80% del paese e permette prestazioni sufficienti per un uso NON business.
- Più del 70% delle famiglie italiane possiede un PC, ma poco più della metà va in rete circa una volta la settimana.....
- circa il 20% sono gli utenti privati regolari.

La Banda Larga è sicuramente uno strumento di supporto alla diffusione di INTERNET, ma il gap culturale relativo alla conoscenza di Rete ed internet, è la prima battaglia da vincere.

La soluzione del gap tecnologico potrà essere un facilitatore per la diffusione dell'uso della rete, ma da solo è una "cattedrale nel deserto".

## 2 IL CONTESTO ATTUALE.

Tutte le istituzioni pubbliche hanno fatto del superamento del digital divide il loro cavallo di battaglia.

Per superare questa carenza digitale sono stati iniziati e molto spesso portati a termine progetti per la costruzione di reti fisiche, wired o wireless, per la creazione e messa a disposizione di strumenti, servizi e contenuti digitali più o meno completi e funzionali.

Solo un piccolo particolare è stato trascurato e talvolta dimenticato: per poter usare reti e servizi è necessario conoscere come farli funzionare.

La popolazione italiana, ma anche di molta parte di Europa, ha un livello di educazione digitale che di poco supera il valore zero.

Larga parte delle persone tra 40 e 100 anni non sa neppure accendere un PC: questa è la vera e. Exclusion che dobbiamo superare.

Per superare questa e. exclusion dobbiamo far partire strategie che hanno la Rete come fine e non come mezzo.

## 3 LA PROPOSTA.

Per passare e. exclusion a e. inclusion occorre che la maggior parte possibile di persone sia messa in grado di poter usare la rete ed il PC.

Le fasce di età più giovani, da zero a venti/venticinque anni, i digital native, conoscono perfettamente questo nuovo gioco. Forse potrebbero aver bisogno di conoscere quali sono i limiti di utilizzo di Internet che non cozzano con le normali leggi sul diritto di privacy e di possesso.

Le fasce di età più grandi hanno una conoscenza di internet che diminuisce con andamento esponenziale negativo in funzione dell'età.

Le fasce di età di oltre 40 anni hanno problemi di base molto grandi ed estremizzando il concetto molte di queste persone non sono in grado neppure di accendere un PC.

---

Circa 60 anni fa il Maestro Manzi con "Non è mai troppo tardi" contribuì ad una alfabetizzazione di massa non indifferente. Arrivare ad imitare quella trasmissione sarebbe il massimo e forse ci si potrà arrivare in un secondo tempo.

L'idea attuale è di organizzare mini eventi locali, presso strutture del tipo scuole, sale di ritrovo per anziani, sedi di partito, parrocchie e simili, dove fornire una formazione/alfabetizzazione di base che serva a superare il primo gap.

Ad ogni mini evento dovrebbero partecipare 20/30 persone possibilmente di età simile.

Ad una prima sessione potrebbe anche seguire un secondo round dove invitare anche i nipoti che potrebbero fungere da utili tutor per i nonni. La soluzione è stata già sperimentata ed ha dato risultati onorevoli.

## **4 VALIDITÀ INDUSTRIALE**

I fornitori di prodotti e servizi ICT alle Amministrazioni Pubbliche Centrali e Locali potrebbero trarre vantaggio da questa iniziativa che è di supporto a tutte le iniziative di e.Gov sviluppate per PAC e PAL e potrebbero essere spunto di successive offerte per nuove applicazioni.

Il supporto delle Imprese industriali potrebbe avvenire sfruttando la forma contrattuale denominata Contratti di sponsorizzazione (art. 8 della legge n. 223/90 (c.d. Legge Mammi)).

## **5 I MINI EVENTI.**

*"CHACCHIERATE SU INFORMATICA, INTERNET, MONDO DIGITALE, PC"*

**OVVERO**

*"TUTTO QUELLO CHE AVRETE VOLUTO SAPERE E NON AVETE MAI TROVATO A CHI CHIEDERLO."*

### **5.1 NOTA INTRODUTTIVA**

Queste chiacchierate sono indirizzate a facilitare l'alfabetizzazione di base per rendere più comprensibile gli argomenti relativi a Computer, Rete, Internet alle persone che li conoscono solo per sentito dire e che hanno timore di affrontarli.

### **5.2 UDITORIO**

Persone da 0 a 100 anni che hanno voglia di avvicinarsi al mondo della rete e di Internet.

### **5.3 TEMPI.**

Ogni chiacchierata avrà la durata di un paio ore possibilmente interattive e potrebbe essere seguita da altre sessioni settimanali di approfondimento

### **5.4 CONTENUTO TIPICO DELLE CHACCHIERATE.**

- Il "Cervello elettronico" questo sconosciuto, hardware e software, digitale, analogico, etc.
- La Rete ed Internet: funzionamento, caratteristiche, possibilità, tipi di collegamento
- Internet come strumento di informazione, di comunicazione e collegamento
- Come trovare le informazioni: i motori di ricerca
- Come partecipare con gli altri: social forum
- Come collegarsi (e vedersi) con gli altri: VOIP, Skype, MSM
- INTERNET è pericolosa?
- Come usare Internet per facilitarci la vita: banca, posta, informazioni utili, strumenti di e-gov
- Domande e risposte.
- 

### **5.5 ESEMPI DI DOMANDE**

- INTERNET è sicura? (pornografia, pedofilia, furti economici)
- La Televisione con il PC
- Quanto costa collegarsi
- La Posta elettronica
- La Posta elettronica e le "lettere truccate"
- •FACEBOOK e i social network: come trovare amici in sicurezza
- 

### **5.6 ATTREZZATURE**

Per l'attrezzatura sono sufficienti un'aula, una lavagna uno schermo ed una connessione di rete.