

Report nazionale per la ricerca  
sull'implementazione dell'Agenda Digitale  
promossa dal progetto "Generation 0101" - Italia

Sommario

INTRODUZIONE.....	2
STRATEGIA PER L'AGENDA DIGITALE .....	3
PRINCIPALI PROTAGONISTI DELLE COMPETENZE DIGITALI (ICT SKILLS) E OCCUPABILITA' DEI GIOVANI	5
DATI NAZIONALI SU COMPETENZE DIGITALI E OCCUPABILITÀ DEI GIOVANI .....	6
ANALISI DEI DATI RACCOLTI CON L'INDAGINE SUI GIOVANI.....	7
PRINCIPALI CONCLUSIONI E RACCOMANDAZIONI .....	12

## INTRODUZIONE

L'organizzazione incaricata per la conduzione della ricerca sull'implementazione dell'Agenda Digitale in Italia è l'Associazione Centro Studi Città di Foligno (CSF), uno dei partner del consorzio internazionale nel progetto Generation0101.

CSS ([www.cstudifoligno.it](http://www.cstudifoligno.it)) è un'agenzia formative attiva nel territorio del Comune di Foligno fin dall'anno 2000. L'associazione è un'organizzazione no-profit privata i cui membri fondatori sono il Comune di Foligno, la Provincia di Perugia, la Regione Umbria, l'Università di Perugia e la Fondazione Cassa di Risparmio di Foligno.

Durante il corso degli anni, CSF ha lavorato con e per diversi gruppi target, sempre partendo dall'assunto che una formazione ed educazione di elevata qualità sono aspetti fondamentali per la completa realizzazione dell'individuo. "Formazione per tutti" ha significato, in particolare, la realizzazione di corsi di formazione e altri interventi formativi per gruppi svantaggiati. Disoccupazione, disabilità, questioni di genere e discriminazione razziale, da una parte, sono state smantellate con adattabilità, orientamento ed inclusione sociale, dall'altra.

In accordo con gli accordi preliminari approvati durante la riunione iniziale di progetto ad Izmir, Turchia, il CSF ha condotto la presente ricerca per lo più a livello regionale. D'altra parte, un numero consistente di portatori d'interesse sono stati invitati e hanno accettato di partecipare ad un'intervista online, fatta appunto circolare tramite diverse mailing list e newsletter nazionali.

Tra gli altri, abbiamo contattato i seguenti portatori d'interesse: rappresentanti dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID); il giornale online " Agendadigitale.eu"; la redazione editoriale del sito Internet [www.agendadigitale.org](http://www.agendadigitale.org); responsabili per l'implementazione locale e regionale dell'Agenda Digitale (Comuni, Regioni); la rete dei Digital Champions italiani; Agenzie formative; Scuole superiori e professionali; agenzie per il lavoro; il coordinatore nazionale della campagna "eSkills for Jobs 2015", ANITEC - Associazione Nazionale Industrie Informatica, Telecomunicazioni ed Elettronica di Consumo. Come risultato, abbiamo ricevuto 9 risposte complete all'intervista.

Per quanto riguarda l'indagine sui giovani, abbiamo ottenuto oltre 100 risposte al questionario attraverso una promozione e circolazione integrata dello stesso su:

- Il sito Internet e la pagina Facebook del CSF
- Una newsletter dedicata inviata ad oltre 800 ex-corsisti del CSF
- Le attività previste dal progetto "A scuola d'impresa", che coinvolge studenti da 18 scuole superiori da tutta la Regione Umbria
- Incontri di orientamento per il programma "Garanzia Giovani", nel contesto del servizio di supporto offerto dal CSF nei confronti del Comune di Foligno

## STRATEGIA PER L'AGENDA DIGITALE

AgID, l'Agenzia per l'Italia Digitale, detiene un ruolo fondamentale nell'implementazione e la disseminazione delle politiche e obiettivi della Digital Agenda in Italia. È l'organismo responsabile ad assicurare il raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda Digitale Italiana in linea con quelli definiti a livello europeo. Attualmente l'Agenzia conduce numerosi progetti (si veda il documento per la Crescita Digitale approvato dal Governo il 3 Marzo del 2015 <http://www.governo.it/Governo/ConsiglioMinistri/dettaglio.asp?d=77997>) tra cui SPID, Smart cities, e-health, Italian Login, etc. L'Agenzia promuove e coordina le attività che concernono i profili professionali presi in considerazione dal progetto soprattutto attraverso la Grande Coalizione per le Competenze Digitali (eSkills) [http://www.agid.gov.it/sites/default/files/documenti\\_indirizzo/strategia\\_coalizione\\_nazionale\\_competenze\\_digitali.pdf](http://www.agid.gov.it/sites/default/files/documenti_indirizzo/strategia_coalizione_nazionale_competenze_digitali.pdf)). AgID collabora con attori chiave quali il Dipartimento Affari Regionali, i Ministeri dell'Educazione, della Salute e della Difesa. Inoltre, collabora con altre autorità pubbliche con una funzione centrale quali Istat e Isfol.

Nel nostro paese, *Fondazione Mondo Digitale* (FMD) gioca un ruolo importante nell'implementazione degli obiettivi dell'Agenda Digitale attraverso le seguenti attività attuali:

- PhyrtualInnovationGym (<http://www.innovationgym.org/>): Phyrtual è un ambiente fisico-virtuale per l'innovazione e l'educazione per la vita. È una palestra per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e civica. È uno spazio aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università, che ha come cuore pulsante i giovani. È un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo.
- Officina dei Nuovi Lavori. Dal digital manufacturing all'innovazione d'impresa, dal gaming alla realtà immersiva: sono 4 gli ambienti didattici che compongono il programma di Officina dei Nuovi Lavori, il progetto formativo gratuito avviato da Google e Fondazione Mondo Digitale per diffondere le competenze digitali e realizzare attività mirate di formazione e orientamento professionale per i giovani dispersi. I laboratori sono rivolti a tutti i giovani di età compresa fra i 15 e i 29 anni, con precedenza ai giovani che non studiano e non hanno un'occupazione. A ciascun percorso formativo verranno associate anche attività di leadership, team building e motivazione

Le iniziative ideate e condotte da AICA, l'Associazione italiana per l'informatica ed il calcolo distribuito, sono molto importanti per la promozione degli obiettivi dell'Agenda Digitale, poichè aspirano tutte a favorire la crescita delle competenze digitali. AICA è anche un ente accreditato per la certificazione europea delle competenze digitali di privati e professionisti. L'Associazione è un punto di riferimento nazionale e di supporto all'implementazione dell'Agenda Digitale nel settore pubblico. Infatti, elabora e organizza numerosi workshop incentrati sull'innovazione dei programmi educativi e dei curricula, così come sulla certificazione e l'ottenimento di qualifiche informatiche nel settore pubblico.

*ANITEC - Associazione Nazionale Industrie Informatica, Telecomunicazioni ed Elettronica di Consumo* è una associazione molto attiva nell'implementazione degli obiettivi dell'Agenda Digitale. Insieme con Confindustria (la principale associazione che rappresenta le società produttive e di servizi in Italia, con un'adesione spontanea di oltre 150.000 aziende di tutte le dimensioni), ANITEC coordina la campagna eSkills for Job 2015 (<http://www.eskillsforjobs.it/>), un'iniziativa promossa dalla GrandCoalition for Digital Jobs.

È importante ricordare il progetto *JOB TRIBU* (<http://www.jobtribu.eu/>), un cruciale progetto Europeo finanziato per l'implementazione degli obiettivi dell'Agenda Digitale a livello nazionale

ed internazionale. JOB TRIBU mira a sviluppare ed esaminare azioni e strumenti di orientamento professionale, basati sull'uso dell'ICT (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) e delle nuove possibilità offerte dal Web 2.0. L'idea del progetto si basa sui seguenti presupposti di base:

- l'orientamento professionale all'interno dei Servizi pubblici per l'impiego (PES) è uno degli aspetti più importanti per un sistema di Apprendimento Permanente efficiente ed accessibile e per migliorare la Strategia Europea per l'Occupazione;
- Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione stanno diventando strategiche nei servizi di orientamento e di occupazione, fornendo una vasta gamma di strumenti poco costosi per la comunicazione, la formazione e lo scambio di informazioni.
- in diversi paesi Europei, l'offerta complessiva da parte dei Servizi pubblici per l'impiego (PES) di servizi basati sulle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) è ancora scarsa, se non nulla, così come la formazione sulle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) fornite ai professionisti e consulenti.

Per concludere, il progetto *Didasca* (<http://www.didasca.it/index.php>) le prime Cyberscuole italiane per l'apprendimento permanente, è un altro progetto chiave per l'implementazione degli obiettivi dell'Agenda Digitale incoraggiando l'alfabetizzazione digitale.

## PRINCIPALI PROTAGONISTI DELLE COMPETENZE DIGITALI (ICT SKILLS) E OCCUPABILITA' DEI GIOVANI

Come è stato già detto nel paragrafo introduttivo, quando richiesto di identificare ed analizzare i principali soggetti interessati e le attività più importanti per le competenze digitali e l'occupabilità dei giovani, il CSF si è concentrato a livello regionale, sfruttando sia i membri pubblici interni, sia la sua ampia rete di organismi competenti negli argomenti ricoperti da questa sezione particolare della ricerca.

Sicuramente, il più importante portatore di interessi pubblico (stakeholder) per la promozione delle competenze digitali per i giovani è la Regione Umbria e, in particolare, il suo dipartimento per la Formazione Professionale e le politiche del Lavoro (<http://www.formazioneelavoro.regione.umbria.it/>). Inoltre, seguendo le linee guida e le priorità elaborate dal governo regionale, tutti i Comuni possono svolgere un ruolo importante incoraggiando l'implementazione di progetti innovativi in rete tra scuole, università, enti pubblici, privati ed associazioni.

A livello educativo ed accademico, sia gli stakeholders pubblici che quelli privati, contribuiscono allo sviluppo delle competenze digitali per i giovani, sempre in linea con una strategia generale per la valorizzazione delle loro capacità di occupabilità. I principali protagonisti in questo settore sono:

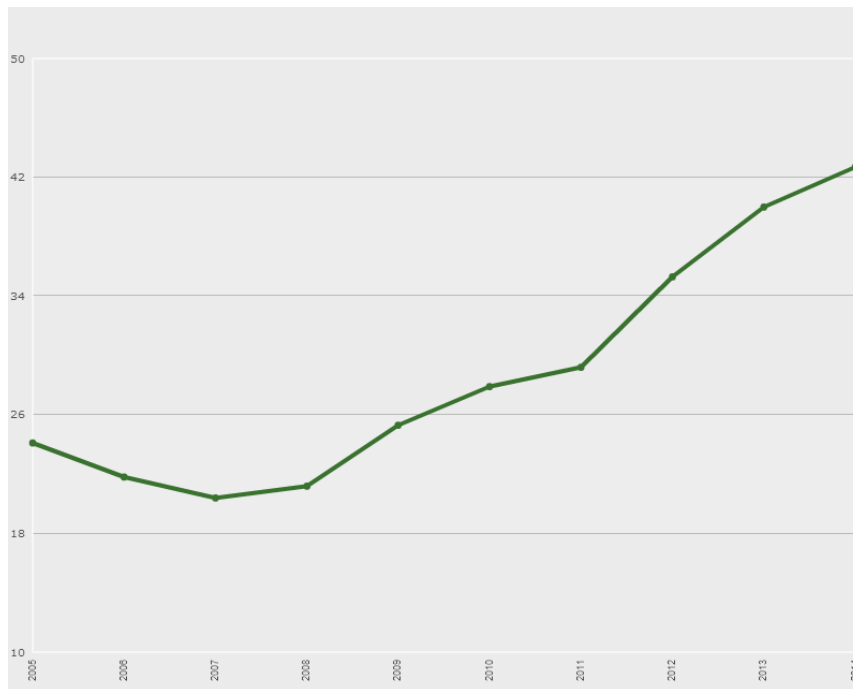
- L'Università di Perugia, Dipartimento di Matematica ed Informatica (<http://www.dmi.unipg.it/>)
- L'Agenzia di Ricerca Pubblica della Regione Umbria – AUR ([www.aur-umbria.it/](http://www.aur-umbria.it/))
- L'Ufficio Regionale della Scuola (<http://istruzione.umbria.it/>), che rappresenta le scuole di ogni ordine e grado della Regione Umbria
- Spin-off universitari come ESEBEL Srl (<http://www.esebel.com/>), la cui missione è la ricerca e la formazione sulle tecnologie digitali
- Agenzie formative private, come quelle legate a Sindacati specifici ed Associazioni di Categoria ed altri operanti nell'implementazione di progetti della Comunità Europea

Ultimo ma non meno importante, per quanto riguarda il settore privato, Fondazioni locali (come, per esempio, la Fondazione Cassa di Risparmio di Foligno <http://www.fondazioneclarifol.it/>) di solito forniscono un supporto economico fondamentale alle attività svolte in cooperazione tra tutte le altre sopra menzionate parti interessate.

## DATI NAZIONALI SU COMPETENZE DIGITALI E OCCUPABILITÀ DEI GIOVANI

Secondo gli ultimi dati pubblicati dall'ISTAT (Istituto Nazionale Italiano di Statistica), la disoccupazione continua a crescere in Italia. Il tasso di disoccupazione giovanile, nel mese di marzo 2015 è salito al 43,1% dal 42,8% di febbraio, rimanendo tra i più alti livelli. Il numero di giovani disoccupati mostra un lieve aumento su base mensile: più di 8.000, pari al + 1,2%.

Come si può vedere dal grafico qui sotto, infatti, il tasso di disoccupazione giovanile ha registrato un costante aumento dal 2008, arrivando nel 2014 a raggiungere un livello record del 43,2%, il più alto in Italia dal 1977.

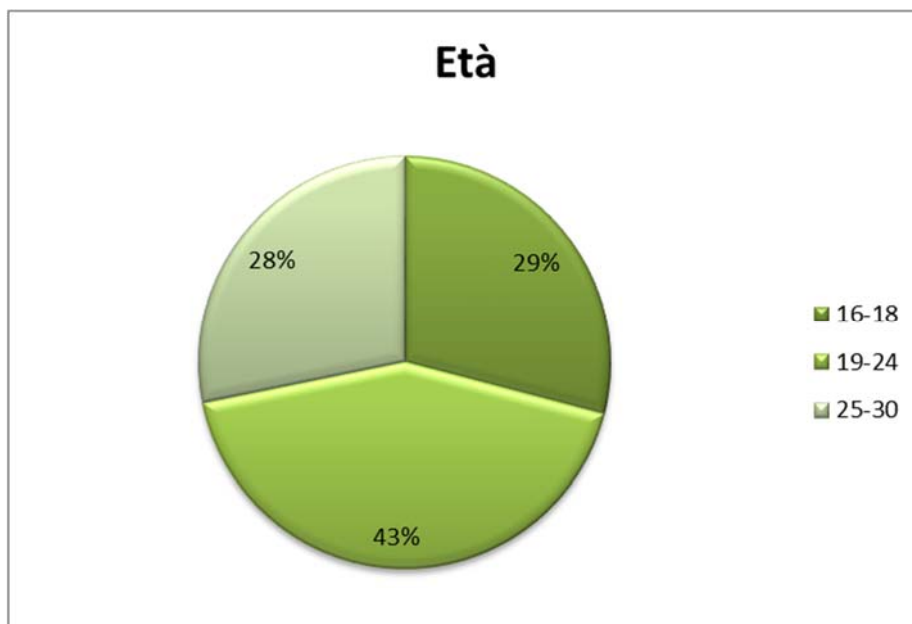


Questa immagine socio-economico è ancora più drammatica se combinata con le basse percentuali riferite alle competenze digitali della popolazione, soprattutto in un'epoca in cui queste competenze rappresentano uno background fondamentale per le possibilità di inserimento professionale. Infatti, anche se il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) ha sostenuto le scuole nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nei processi di insegnamento / apprendimento a partire dal 2000, la percentuale di coloro che dichiarano di aver sviluppato competenze digitali attraverso un istituto di istruzione formale è 16,10, molto inferiore al 27,80% a livello europeo. In accordo con l'indicatore di competenze digitali, il 95,80% della popolazione italiana possiede una bassa o elementare conoscenza digitale, mentre solo il 4,22% è al di sopra del livello base.

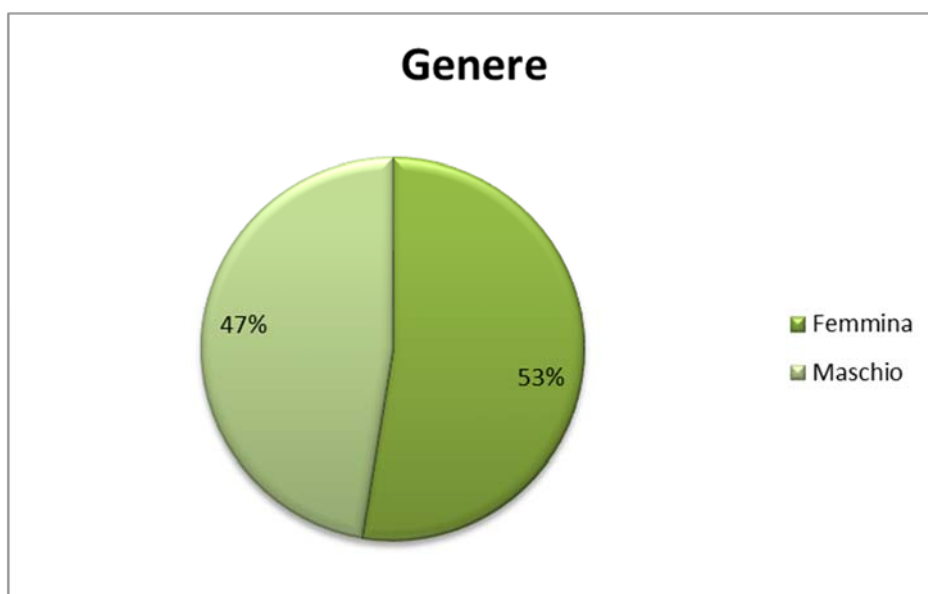
L'Italia non è sicuramente pronta a far fronte al futuro crescente bisogno di esperti digitali, e non solo in termini di disponibilità di professionisti qualificati, ma anche per la mentalità delle imprese italiane stesse, di cui, al momento, solo il 9,28 % stanno impiegando specialisti informatici (quasi 10 punti percentuali inferiori alla media dell'Unione Europea) e solo l'1,26% lamenta la persistenza di posti vacanti difficili da coprire con specialisti informatici. In altre parole, sembra che le imprese italiane non stiano impiegando sufficienti esperti digitali e, allo stesso tempo, non li stiano neanche cercando.

### ANALISI DEI DATI RACCOLTI CON L'INDAGINE SUI GIOVANI

L'età media dei complessivi 116 intervistati è di 23 anni, con una maggiore rappresentanza di quelli di età compresa tra i 19 ei 24 anni, ed una percentuale quasi identica di quelli tra i 16 e i 18 anni (29%) e di quelli tra i 25 e 30 anni (28%).



Anche se, a causa della diversità di canali utilizzati per raggiungere il target della ricerca, non è stato possibile monitorare il rispetto dell'equilibrio di genere degli intervistati al sondaggio, alla fine sia gli uomini che le donne sono ugualmente rappresentati con una differenza percentuale di solo 0.6 punti percentuali a favore del genere femminile.



La maggior parte degli intervistati (62%) ha dichiarato di possedere un livello intermedio di inglese e di essere ancora coinvolti in un'attività educativa (69%).

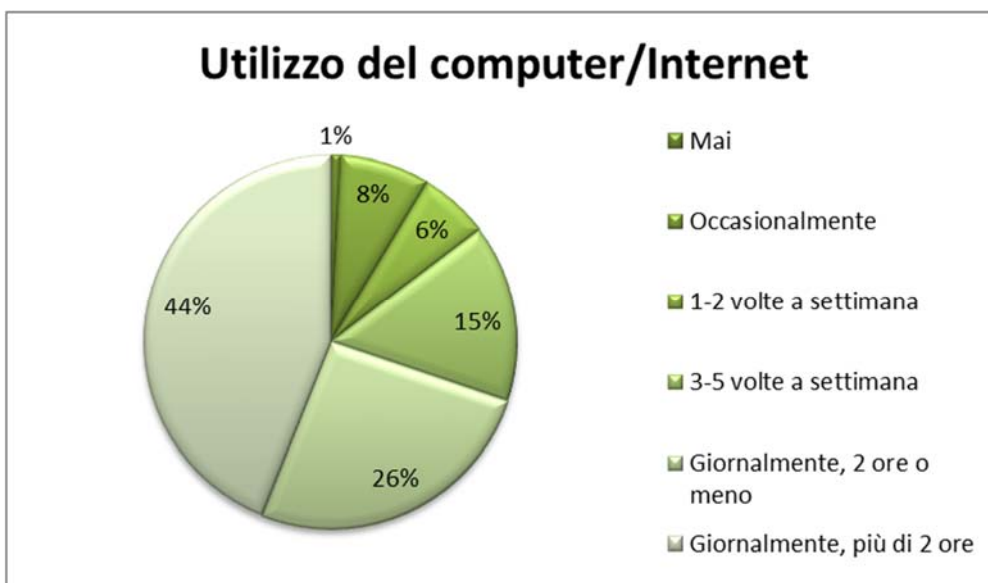




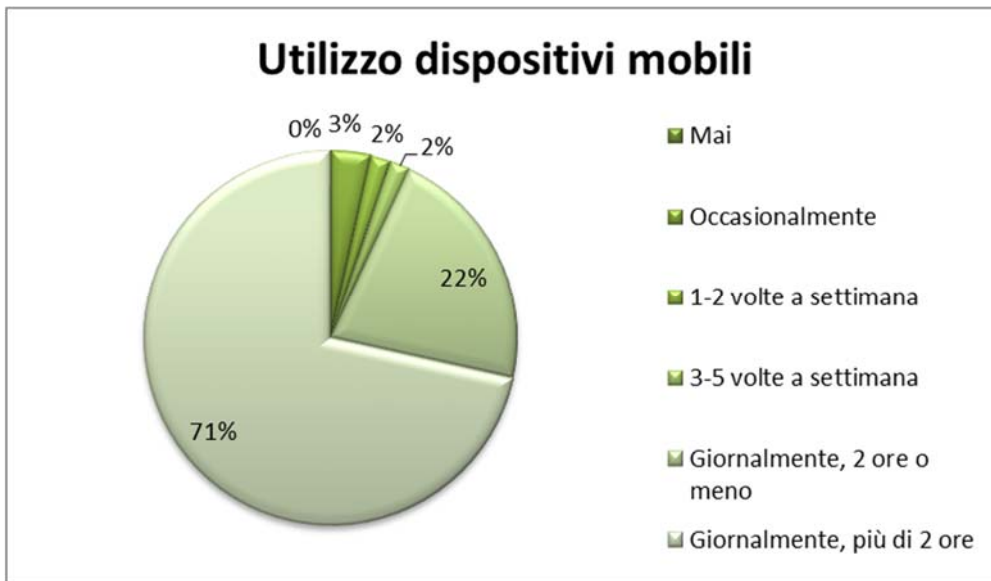
Al contrario, quelli che hanno lasciato o interrotto il loro percorso formativo, lo hanno fatto principalmente per motivi economici, sia perché il bisogno di lavorare ha impedito il proseguimento degli studi (28,21%), sia perché le tasse di iscrizione all'università erano troppo alte (23,08%).



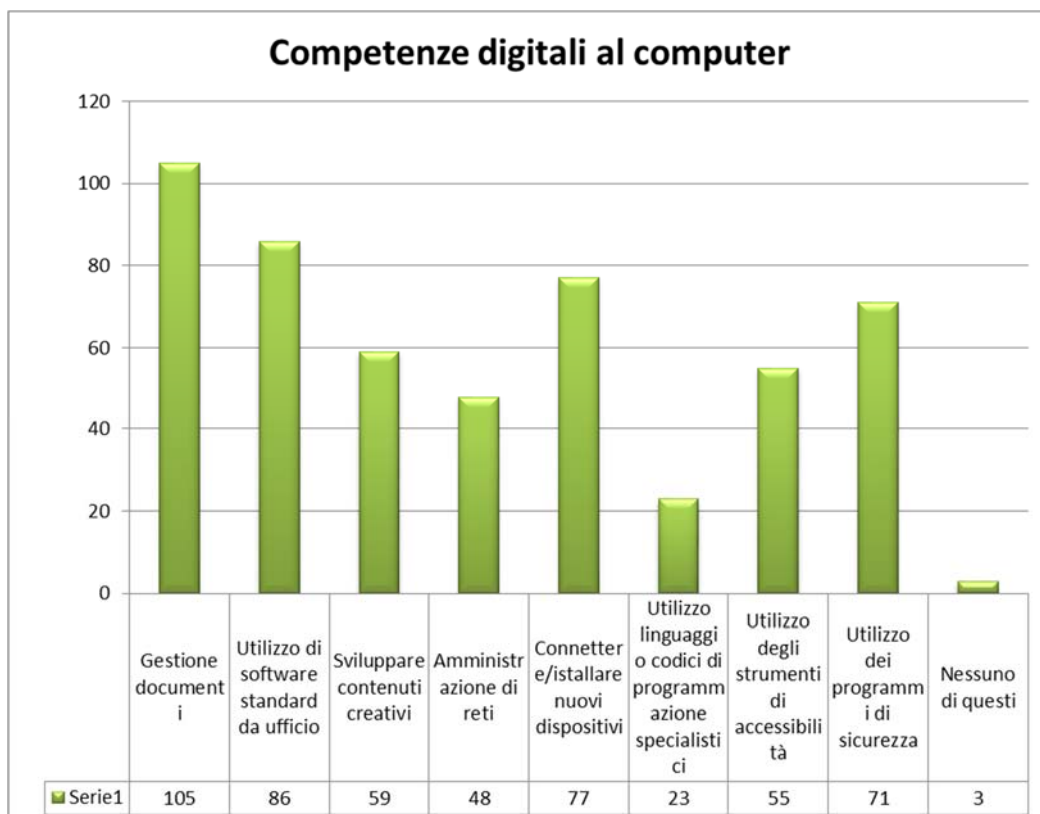
Per quanto riguarda le tecnologie digitali e le abitudini di utilizzo di Internet, oltre l'85% degli intervistati ha dichiarato di utilizzare un computer almeno 3-5 volte a settimana, con quasi la metà del totale (43,97%) che li utilizzano più di 2 ore al giorno.



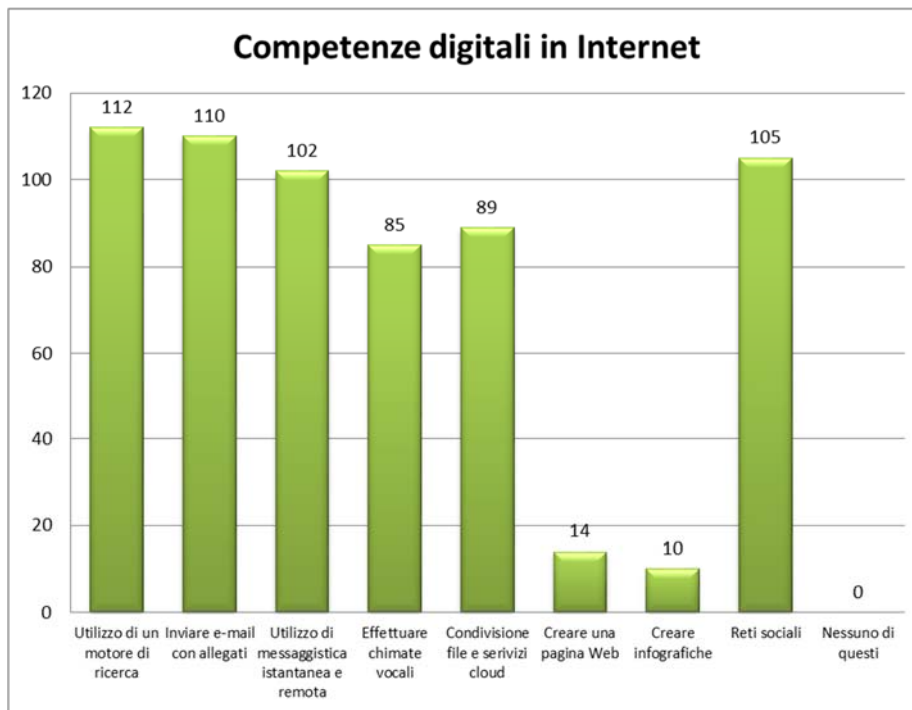
Un utilizzo che aumenta quando si parla di dispositivi mobili con il 71,55% del target che li utilizzano quotidianamente, per più di due ore.



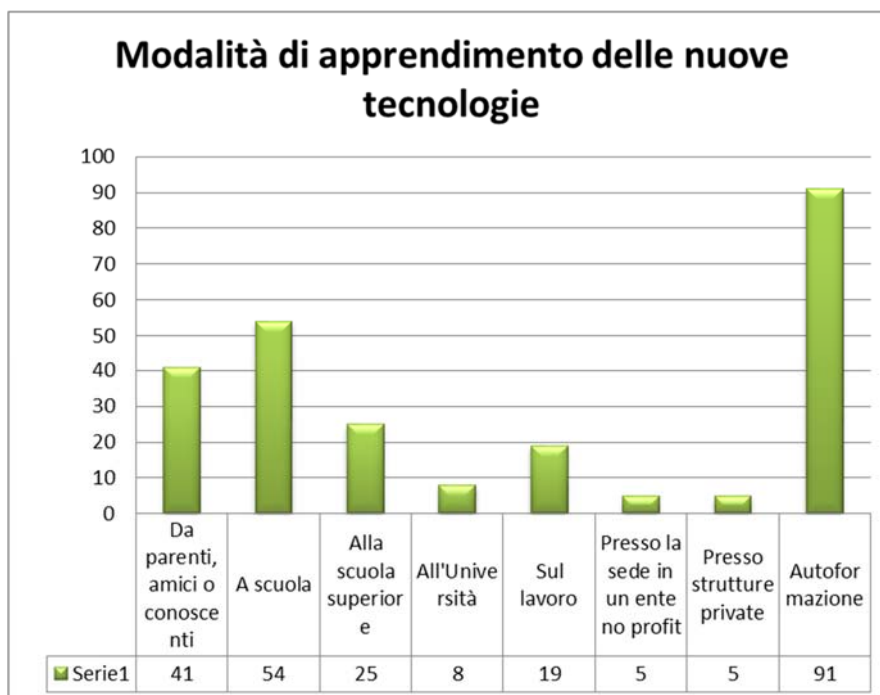
La maggior parte degli intervistati hanno competenze informatiche di base ed operative, come la gestione dei file (90,52%), l'uso di software standard per ufficio (74,14%) e programmi di sicurezza (61,21%), così come il collegamento / l'installazione di nuovi dispositivi (66,38%). Al contrario, sembra che solo pochi di loro (19,83%) sono in grado di scrivere un programma/database utilizzando linguaggi o codici di programmazione specialistici.



Per quanto riguarda le competenze legate ad Internet, le percentuali sono più elevate e sembra che il target sia in grado di sfruttare quasi tutti gli strumenti ed i servizi on-line, ad eccezione di quelli che sono probabilmente più necessari in termini di occupabilità: creare una pagina web (solo il 12,07%) e infografiche (solo 8,62%).



Come è stato anche confermato dalla ricerca a tavolino per le competenze digitali e l'occupabilità giovanile, la scuola non rappresenta ancora la prima fonte di apprendimento digitale per i giovani, i quali di solito affrontano un bisogno immediato di sviluppare nuove competenze digitali e, come il 78,45% degli intervistati, provvedono da soli a colmare il divario di conoscenze.



Ultimo, ma non meno importante, in vista di una potenziale partecipazione alle attività proposte dal progetto Generation0101, l'indagine è stata molto utile per valutare e confermare la necessità dei corsi indicati nella proposta di progetto. Infatti, la media nella valutazione delle competenze digitali da sviluppare in ciascuno di essi non raggiunge mai il livello medio, come è descritto nella tabella sottostante.

0 = minimum to 5 = maximum

Competenze digitali nelle seguenti aree	Media
Giornalismo online (creare contenuti di giornalismo online, sviluppo di blog)	1,87
Web design (design grafico e tecnico e sviluppo di pagine Web)	1,93
Creazione video (registrazione, formati, editing, storytelling)	2,18
Webradio di comunità (editing audio, caricamenti, gestione sito Internet)	2,12
Scrittura in codice base (sviluppo di giochi)	1,699
Collaborazione online (soluzioni cloud/condivisione di documenti online, calendari, ecc.)	2,99
Sviluppo di applicazioni mobili (programmazione di app e GUI)	1,46

## PRINCIPALI CONCLUSIONI E RACCOMANDAZIONI

Sulla base dei risultati di tutte le indagini ed interviste condotte nella ricerca Generation0101, è possibile concludere che entrambe le strategie di Agenda digitale e del Mercato Unico Digitale giocano un ruolo cruciale nel promuovere l'innovazione europea, la crescita economica e la competitività. Secondo Barbara Quarta, manager di progetti europei, "gli obiettivi fissati dall'Agenda Digitale Europea per il 2015 sono ancora lontani dall'Italia. Nell'utilizzo di Internet, l'Italia resta in coda insieme alla Grecia, alla Bulgaria ed alla Romania".

However, although, unfortunately, DAA goals are not yet considered a priority for national and local government, most stakeholders (7/9) know about or are involved in activities/projects aimed at fostering national coalition for E-skills /Digital Agenda/Grand Coalition of digital Jobs.

Allo stesso modo, molte altre organizzazioni pubbliche e private svolgono un ruolo estremamente attivo nell'implementazione della politica e degli obiettivi dell'Agenda Digitale, prendendo parte a/progettando attività finalizzate allo sviluppo di competenze informatiche per le priorità lavorative. In Italia, le principali iniziative volte a sviluppare gli obiettivi dell'Agenda Digitale sono le seguenti:

- Coalizione Nazionale per la competenza Digitale: è inclusa nella "Grande Coalizione per Lavori Digitali" dell'Unione Europea ed è un'iniziativa promossa dall'Agenzia per l'Italia Digitale AgID per migliorare le competenze digitali.
- E-skills for Jobs ([www.eskillsforkjobs.it](http://www.eskillsforkjobs.it)) coordinata da ANITEC e Confindustria.

- Programma Cl@ssi 2.0: un progetto Nazionale promosso dal Ministero italiano della Pubblica Istruzione (MIUR) finalizzato a valutare l'impatto degli strumenti digitali sugli studenti e sui loro insegnanti. Il programma coinvolge 155 scuole in tutto il paese e, in ogni scuola, una classe di studenti iscritti al primo anno è stata scelta per ottenere finanziamenti per comprare risorse digitali.
- Progetti finanziati europei: e-Skills for Jobs 2015-2016; Wafify, Stimolare l'imprenditorialità digitale; JOBTRIBU; JA-YE.

Considerando che i soggetti interessati (stakeholders) ritengono che le competenze digitali dei giovani italiani non sono sufficienti per le esigenze del mercato del lavoro, essi sottolineano che le recenti politiche / progetti per le competenze digitali per la gioventù dovrebbero sostenere i giovani a sviluppare competenze digitali ed altre capacità ed abilità chiave (creatività, problemsolving, pensiero critico). Tali competenze svolgono un ruolo cruciale nel "rendere i giovani in grado di beneficiare non solo della tecnologia, ma anche di creare e rinnovarsi, e quindi promuovere l'occupazione giovanile. E' importante che i giovani siano in grado di portare creatività ed innovazione per entrare nel contesto lavorativo" (Barbara Quarta).

Proiettando i risultati ottenuti nella Regione Umbria a livello nazionale, anche grazie al confronto con le statistiche ufficiali, è possibile affermare che in Italia la maggior parte dei giovani usa le tecnologie digitali (tablets, smartphones) attraverso processi di apprendimento informale e soprattutto a fini di svago e networking sociali. Così, una formazione specifica volta ad utilizzare le competenze e le capacità digitali in modo professionale è necessaria. Secondo Francesco Giuffrè, Dirigente ANITEC, oltre a sviluppare le competenze digitali, i giovani italiani hanno bisogno di sviluppare competenze di marketing on-line. Tali capacità sono di primaria importanza per l'ampliamento delle opportunità di lavoro dei giovani e per creare start-up innovativo e di successo.

Gli strumenti di motivazione ed approcci innovativi per incoraggiare i giovani ad acquisire / migliorare le competenze digitali, dovrebbero fondarsi e concentrarsi sull'orientamento professionale e sull'istruzione (fin dalla scuola primaria), accrescendo così la consapevolezza dei giovani in merito all'importanza delle competenze informatiche in tutti i campi. Tale indicazione è in grado di supportare i giovani ad iniziare a pianificare una formazione mirata ed efficace. E' anche fondamentale organizzare incontri basati sull'interazione tra i giovani e le grandi aziende. Infatti, è fondamentale mostrare ai giovani che le competenze digitali saranno cruciali per la loro carriera professionale.