



l'innovazione della cittadinanza digitale. Il logo verrà elaborato digitalmente con Illustrator con l'aiuto dei compagni di scuola dell'indirizzo di grafica. LA NOSTRA PRIMA "PROGETTAZIONE" Il nostro percorso ha avuto inizio il 5 dicembre 2015 con l'approfondimento del tema dei fondi europei e delle caratteristiche del progetto ASOC, attraverso le pillole-video e i vari materiali sulla piattaforma. A supporto della nostra insegnante ha preso parte alla lezione anche il Dr. Luca Pirisi, giovane esperto macomerese di pubblica amministrazione, digital champion di Macomer e cofondatore dell'associazione "ProPositivo" (partner del progetto). Sin dai primi passi della lezione, il team si è interessato alle politiche di coesione europee. In particolare durante l'esercitazione dello step 3 "Cos'è Opencoesione?", con l'ausilio di Luca abbiamo navigato la piattaforma e visionato i progetti, gli investimenti e le spese pubbliche non solo di Macomer ma, un po' per gioco e per stuzzicarci, anche dei paesi in cui viviamo (Borore, Silanus, Sindia, Bolotana, Birori, Scano di Montiferro). L'esplorazione dei dati e la disponibilità di strumenti quali "Opencoesione" e "Monithon", ci quindi convinti della possibilità di verificare realmente l'impatto dell'uso dei fondi europei sui nostri territori. Seppur un po' preoccupati per l'impegno e la complessità di tutto il progetto, l'idea di essere i primi a portare sul territorio la pratica del data journalism ci ha molto stimolato ed entusiasmato. Terminata l'ultima pillola di riepilogo, abbiamo iniziato a lavorare sullo step 6 "Data Expedition". Con il supporto della docente e di Luca, abbiamo riorganizzato con una pivot il file excel sui progetti del territorio di Macomer, realizzando la seguente tabella di sintesi:

Area Progettuale "è &öVWGF' Tot. Finanziamento Pubbl. •@ot. Pagamenti 'R Finanziamenti Spesi

Agenda digitale "" 399.423,29 "3"ãC#2Ã# 100,0%Ð

Ambiente e prevenzione dei rischi "b 2.739.097,75 " ã"#2ãss,ÃC" 70,2%Ð

Attrazione culturale, naturale e turistica " 252.840,00 " Ã 0,0%Ð

Competitività per le imprese " " 1.257.692,79 "s ,ã RÃs2 56,3%Ð

Energia e efficienza energetica "" 492.885,30 " bã## Ãf2 23,6%Ð

Inclusione sociale "" 1.035.087,91 "CC ã#f'ÃsB 42,5%Ð

Istruzione "# 1.295.518,62 "sS2ã s,Ã#r 58,1%Ð

Occupazione e mobilità dei lavoratori " cb 2.991.604,11 ""ãcs ã3 'ÃC" 89,3%Ð

Rafforzamento capacità della PA " 855.000,00 T™0,0%Ð

Ricerca e innovazione "" 169.524,79 "# ãc3,Ãf" 12,2%Ð

Rinnovo urbano e rurale "2 3.983.499,80 " ã"s,ã#3bÃ3B 49,7%Ð

Totale complessivo "##b 15.472.174,36 ""ã ã " Ãfb 58,2%Ð

Presi dalla curiosità abbiamo quindi iniziato a spulciare le altre colonne del file e seppure anche altre aree tematiche fossero interessanti, come già spiegato, il nostro team ha deciso di monitorare il progetto della scuola sull'Agenda digitale. Terminata la lezione abbiamo inoltre preso i primi contatti con l'agenzia Europe Direct di Nuoro ed in particolare con l'Assessore alla Programmazione e Politiche Comunitarie del Comune di Nuoro, Dott.ssa Raffaelina Denti, con la quale comunicheremo tempestivamente gli sviluppi del progetto e le eventuali necessità. La seconda giornata di "progettazione" è iniziata con la selezione della piattaforma per la condivisione e lo scambio di materiali e di idee. L'associazione Propositivo ci ha messo a disposizione il proprio portale internet realizzando un'area dedicata al progetto, attraverso cui abbiamo la possibilità di aprire e partecipare ai forum, scambiare documenti, immagini, video, link e pubblicare anche

nostri articoli. Per facilitare l'utilizzo del portale, abbiamo anche potuto seguire un tutorial preparato dalla Cina da Gianluca Atzori, un ragazzo di Macomer impegnato negli studi a Pechino, anche lui co-fondatore di Propositivo. Inoltre, per tenere informati tutti i membri del team circa le attività nell'area dedicata ed i contenuti condivisi dalla redazione di ASOC, ci siamo dotati dell'app Feeddler che manderà una notifica ad ogni aggiornamento dei vari portali. Prima di iniziare a lavorare al canvas, abbiamo discusso della divisione dei ruoli e della scelta del titolo del progetto. Tutto il team ha poi partecipato a creare la prima bozza del canvas. A questo punto, per ottimizzare i tempi, ogni gruppo si è messo a lavorare alle proprie attività, seguendo le indicazioni degli homework. Tra di loro i gruppi si sono scambiati opinioni, risorse e informazioni e abbiamo monitorato continuamente il nostro lavoro attraverso foto e video. Alla fine, collaborando siamo riusciti a portare a termine tutti i lavori assegnatici. LA RACCOLTA DATI Dal punto di vista della raccolta dei dati, il gruppo degli head of research e degli analisti hanno prima di tutto definito un primo insieme di informazioni da ricercare. Tra queste saranno prioritari i dati sulle caratteristiche demografiche ed economiche di Macomer. A tal fine si è ipotizzato di organizzare, con il supporto di Propositivo, una indagine sull'utilizzo delle tecnologie da rivolgere: da una parte alla popolazione e alle imprese; dall'altra al corpo docenti e agli studenti.Đ

Đ

Nel ritaglio di tempo abbiamo anche fatto una prima ricerca su internet utilizzando alcune parole chiave. Ad esempio con "Agenda digitale Sardegna" abbiamo scoperto che per la programmazione 2014-2020 ci sono a disposizione circa 307 milioni di euro (qui link); con "Scuola Digitale Sardegna" invece un link della Regione che parla di un progetto del 2013 che corrisponde al nostro.Đ

Nel corso della seconda lezione "Approfondimento" il team articolerà al meglio la raccolta delle informazioni. OBIETTIVI E DESTINATARI Gli obiettivi del nostro monitoraggio guardano a due livelli: la scuola ed il territorio. Con riferimento alla scuola il team intende meglio le caratteristiche del progetto: quali erano le finalità; quali attori sono stati coinvolti; come le risorse sono state spese; quali criticità sono emerse; quali benefici siano stati realmente ottenuti. In secondo luogo, dopo aver meglio studiato cosa significa Agenda Digitale per la Regione Sardegna, l'obiettivo del nostro monitoraggio è: capire se il territorio ha una propria strategia per sviluppare la cittadinanza digitale; fare delle proposte per favorire l'utilizzo dei fondi comunitari per l'Agenda Digitale, al fine sia di migliorare le competenze digitali degli studenti che di garantire l'innovazione sociale ed economica del territorio. Di conseguenza i destinatari del progetto "Digital Minds in Progress" sono i vari stakeholders del territorio ed in particolare:Đ

Đ

- il Dirigente e tutta l'amministrazione scolastica;Đ
- i docenti;Đ
- gli studenti;Đ
- famiglie e cittadini;Đ
- aziende e professionisti;Đ
- il Comune e tutta l'Unione dei Comuni;Đ
- le associazioni.