

In una normale giornata di scuola ( 20 novembre 2015), ci siamo riuniti per dare corso alla prima lezione. Abbiamo esplorato i numerosi contenuti in video e foto, offerti dal sito "AScuolaDiOpenCoesione" e letto attentamente i trafiletti correlati ai materiali multimediali che, dunque, ci hanno presentato in modo chiaro l'idea generale di OpenCoesione. Dopo queste prime attività, abbiamo avuto la possibilità di incontrare due ex alunni della nostra scuola: il giornalista Daniele Colitta e l'ingegnere Valentino Moretto. Quest'ultimo, incontrato per primo, ha approfondito con noi le politiche di coesione messe in essere dall'Europa ed offerto dei preziosi consigli rispetto a come affrontare questa esperienza di ricerca. Il giornalista, invece, ci ha illustrato con slide, le varie tecniche di scrittura per il web; poi ha spiegato l'importanza di seguire alcune regole base del giornalismo e quindi indicato le mappe da percorrere per scrivere un testo efficace. Scelta argomento Fase fondamentale è stata quella relativa alla scelta dell'argomento da analizzare secondo i tempi del progetto. Nei 90 minuti previsti dalla lezione, per l'individuazione del tema su cui concentrare forze ed intelligenze, ognuno dei quattro gruppi di lavoro, in cui avevamo diviso il nostro team, ha proposto lo sviluppo di progetti diversi; insieme abbiamo poi analizzato, valutato ogni singola proposta per poi scegliere il progetto ritenuto più idoneo ed innovativo per quanto riguarda il nostro territorio. Abbiamo deciso, dunque, di lavorare nell'ambito della 'Ricerca ed Innovazione' scegliendo il progetto " Ingegneria dei Servizi Internet-Based per lo Sviluppo Strutturale di un territorio 'intelligente' \_puglia@service" proposto dal 'MIUR' ed attuato da 'DHITECH - Distretto Tecnologico High Tech Scarl' - CUP:B31C12001110005, e quindi di analizzare e monitorare l'utilizzo di fondi pubblici investiti nella realizzazione di infrastrutture tecnologiche pervasive, pensate per agire da sistema nervoso del 'territorio intelligente' ( vedi logo). Tali infrastrutture riguardano particolarmente l'ingegneria dei Servizi Internet, la progettazione e la produzione sino all'erogazione di servizi innovativi finalizzati, per fare solo alcuni esempi, a livello ambientale, alla costruzione di una migliore economia a basso emissione di CO2, in grado di utilizzare risorse in modo sostenibile, allo sviluppo di nuove tecnologie e metodi di eco-produzione, e, infine, alla progettazione ed installazione di reti elettriche intelligenti. Infine abbiamo compilato il 'Canvas', la mappa generale del nostro progetto, che abbiamo inserito nel report della lezione. Presentazione team Una delle ultime fasi più importanti del progetto, ad ogni modo fondamentale prima di dare inizio ai lavori, è stata la suddivisione dei compiti tra i diversi membri della classe. E' stato, a tal proposito, dapprima individuato il project manager, lo studente Gianmarco Rizzello, con il compito di coordinare le attività del team e supervisionare gli elaborati prodotti. Poi si è provveduto alla scelta degli storyteller: Valentina Falconieri (anche photographer), Simone Puce, Ivan Barrotta e Luca Musio i quali avranno il compito di raccontare ogni tappa del lavoro svolto in aula evidenziando, di volta in volta, le parole chiave in grado di fornire informazioni-flash riguardo le parti più importanti del progetto. Del team, inoltre, fanno parte i blogger oltre a chi si occupano principalmente di public relations, ovvero coloro che relativamente al progetto si preoccupano della comunicazione via social network: Michele Digiulio, Valentina Falconieri, Giuseppe Negro, Lisa Nocco, Giorgio Colazzo e Antonio Misciali. Gli analisti Giorgio Minerba, Enrico Tarantino, Giorgio Tramacere, Alessio Alfieri, Marco Antonazzo, Antonio Lo Presti, Andrea Costantini e Mattia De Mattese, invece, hanno lavorato e lavoreranno alla raccolta dati, informazioni relative al progetto. In qualità di designer Antonio Costantini, Francesco

Suppressa, Federico De Giorgi, Giuseppe Iasi, Joseph Causo, Luigi Mariano ed Edoardo Dell'Anna si sono occupati dell'elaborazione del logo del progetto.

IMG-20151217-WA0001 Descrizione logo L'immagine ha in primo piano una strada ai cui lati sorgono diversi edifici colorati ( case, ospedale...) sopra i quali spiccano alcuni cervelli: nuove intelligenze di tipo tecnologico possono notevolmente contribuire allo sviluppo di ogni aspetto della città ( delle infrastrutture ai servizi pubblici) e di conseguenza al miglioramento della qualità della vita dei cittadini che, dunque, avranno l'opportunità di vivere un territorio intelligente.

Descrizione del progetto scelto Il progetto intende facilitare lo sviluppo della Regione Puglia. Il mercato di riferimento del progetto di ricerca è rappresentato dai 'knowledge Intensive Services' (KIS), una categoria in ascesa nel terziario innovativo, e trasversale ai settori economici, alla quale viene attribuito un ruolo cardine nel processo di ristrutturazione grazie al positivo impatto sulla produttività e l'innovazione degli altri settori economici. Si pone l'obiettivo di creare una nuova cultura dei servizi nel territorio regionale, segnando una discontinuità nei modelli di sviluppo tradizionale del territorio, e guidando la transizione della nostra Regione verso il paradigma del cosiddetto 'Territorio intelligente'. Il progetto, inoltre, propone lo sviluppo e la messa a punto di un intervento strategico, organizzativo e tecnologico nel contesto del cosiddetto 'future internet' che mira a migliorare i servizi per la "SUSTAINABLE KNOWLEDGE SOCIETY". DHITECH ha come obiettivo quello di integrare ed animare il sistema-azienda attraverso queste indicazioni:⌘

⌘

Ambiente per la co-creazione di servizi mirati a migliorare il livello di qualità e l'impatto sociale del servizio atteso;⌘

Ambiente integrato a supporto dell'ingegneria per sviluppare dei servizi concreti attraverso basi metodologiche e tecnologiche.⌘

⌘

kkk Dall'analisi di detti dati sono emerse delle considerazioni che ben si riassumono in questo diagramma di Eulero-Venn. Descrizione del nostro progetto " FUTURE INTERNET DRIVEN" Dalla ricerca e dall'analisi effettuate sul sito 'Europa 2020', abbiamo appreso che, gli obiettivi di produttività scientifica e di ricerca che l'Europa si propone di raggiungere in questo campo, sono:⌘

⌘

Comprensione dei trend di competitività dei territori nello scenario dell'economia Knowledge-based;⌘

Definizione di politiche e azioni di sviluppo territoriale in linea con le dinamiche di crescita intelligente e contestualizzabile al territorio regionale;⌘

Analisi di best practices e definizione di un modello di sviluppo territoriale coerente con la vocazione del territorio e gli obiettivi di crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva.⌘

⌘

Per meglio conoscere e comprendere, e quindi acquisire competenze, di queste problematiche abbiamo pensato di incontrare prima di tutto il soggetto attuatore, cioè la DHITECH, i ricercatori ed i fruitori del finanziamento. Per analizzare detto progetto ci avvarremo della consulenza dei rappresentanti dello sportello EUROPE DIRECT del Salento e infine per la ricaduta, incontreremo i rappresentanti della Confindustria e

dell'Assimpresa di Lecce oltre le rappresentanze regionali, provinciali e locali. Alla fine del nostro percorso di monitoraggio civico ci proponiamo di pubblicare un inserto speciale su giornali locali e online, di organizzare una conferenza pubblica rivolta agli studenti, ai giovani, alla pubblica amministrazione ed ai cittadini del nostro territorio e di realizzare un video che riassumerà le fasi del percorso e lascerà traccia del monitoraggio. Durante il percorso socializzeremo le nostre conoscenze, ricerche e progressi attraverso la nostra pagina Facebook "Open Coesione-technologicmedipeople", un profilo Twitter "Techonologicpeople" e il sito Web della nostra scuola. Nostra intenzione, una volta acquisite le competenze informatiche necessarie, sarà realizzare un mini sito ove poter pubblicare il monitoraggio di questo progetto e continuare negli anni futuri ad essere cittadini attivi e responsabili. Questa progettazione chiaramente potrà essere modificata e rivista durante le varie fasi di realizzazione del progetto.