

OFFICINE DIGITALI
la comunità in rete

*Un progetto selezionato e sostenuto dal
Fondo per la Repubblica Digitale
Impresa sociale*

● FONDO 2015
● REPUBBLICA
● DIGITALE

Venerdì 3 Luglio 2026

IL VALORE DELL'INCLUSIONE DIGITALE

*Esperienze, dati e reti relazionali per la definizione di
nuove strategie di intervento*



I DUE PROGETTI NEL CAMPOSAMPIERESE

- *Rete dei servizi di facilitazione digitale*
- *Officine Digitali: la comunità in rete*



Misura 1.7.2. PNNR “Rete dei servizi di facilitazione digitale”

- **Alda Bordignon** | RUP del Progetto “Rete dei servizi di facilitazione digitale” - FCC

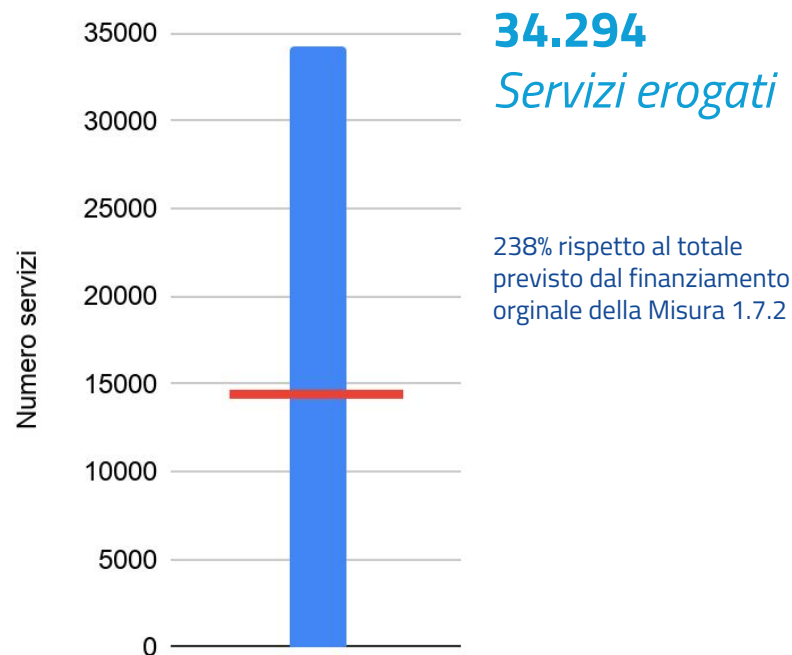
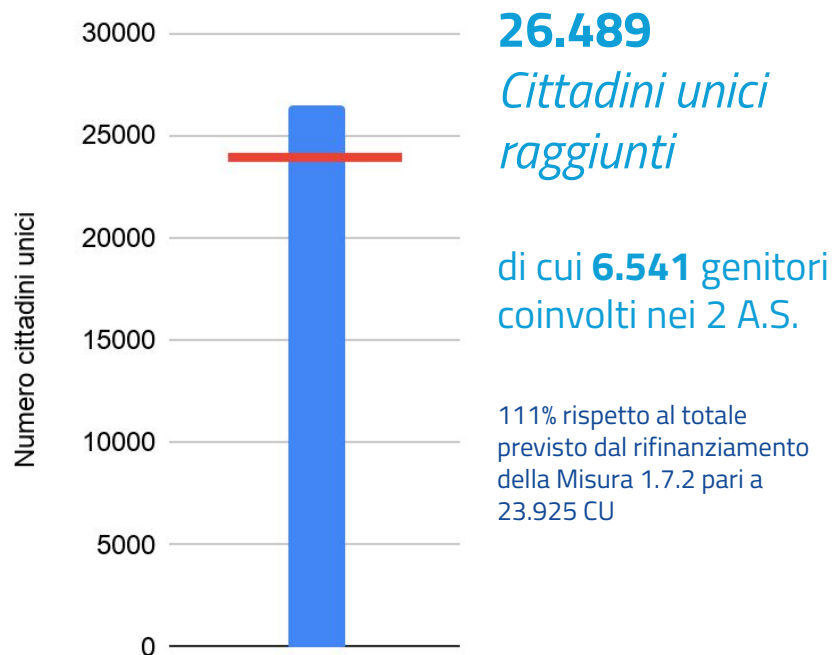


“Rete dei servizi di facilitazione digitale” nel Camposampierese – IL PROGETTO

Nell’ambito della Misura 1.7.2. PNNR, il progetto “Rete dei servizi di facilitazione digitale” aveva lo scopo di **migliorare le competenze digitali dei cittadini** secondo il modello DigComp dell'Unione Europea, con il fine di **non lasciare indietro nessuno** e garantire l’**accesso democratico e diffuso ai servizi** della pubblica amministrazione a tutti coloro che ne esprimano necessità, con una attenzione particolare alle categorie di cittadini per i quali il digitale potrebbe essere un ostacolo.

Per raggiungere questo obiettivo la **Federazione dei Comuni del Camposampierese insieme ai Comuni di Vigonza e Vigodarzere** ha rendicontato **26'489 Cittadini Unici**, raggiunti in un anno e mezzo da **iniziative di facilitazione, formazione e alfabetizzazione digitale** mediante la messa in campo di **12 Centri di Facilitazione** ed una serie di Facilitatori.

"Rete dei servizi di facilitazione digitale" nel Camposampierese - I NUMERI



Da "Rete dei servizi di facilitazione digitale" ad "Officine Digitali: la comunità in rete"



L'**esperienza** della "Rete dei servizi di facilitazione digitale" e l'**efficacia** degli 12 Punti Digitale Facile hanno posto le fondamenta per il nuovo progetto "Officine Digitali: la comunità in rete", spingendo verso un **potenziamento quantitativo e qualitativo dei servizi offerti**.

- **Rete di sinergia territoriale** → fondamentale e vincente, grazie all'invio strutturato di utenza verso gli sportelli da parte di: Uffici Comunali, Assistenti Sociali, Centri Per l'Impiego, Scuole e Associazioni.
- **Continuità temporale** → dovuta al rifinanziamento, ha permesso una costante familiarizzazione della popolazione con il servizio, consolidandone l'efficacia.
- **Contrasto all'esclusione** → il servizio è riconosciuto come essenziale per le fasce con fragilità digitale, garantendo loro l'esercizio dei propri diritti.
- **Facilitatori digitali competenti in ambito socio-educativo** → punto di riferimento per il supporto quotidiano dei target più vulnerabili nei loro bisogni digitali.
- **Analisi dei bisogni** → raccolta dei diversi bisogni della cittadinanza dalla quale è emersa la necessità di rendere l'innalzamento delle competenze digitali più duraturo, più qualitativo e capace di attivare dinamiche di peering.

Dritti al Punto - "OFFICINE DIGITALI: la comunità in rete"

Chiara Bragagnolo | Coordinatrice - Cooperativa La Esse





"OFFICINE DIGITALI: la comunità in rete"

- IL PROGETTO

Il progetto "Officine Digitali" finanziato dal Fondo Repubblica Digitale, sostiene **attività di formazione all'interno dei Punti Digitale Facile**. Il progetto è rivolto a **tutti i cittadini**, ed è incentrato sui temi individuati dal quadro europeo DigComp 2.2:

- Alfabetizzazione su informazione e dati
- Sicurezza informatica
- Creazione di contenuti digitali anche grazie all'IA
- Comunicazione e collaborazione tramite le tecnologie digitali

L'idea progettuale si fonda sull'**esistenza della rete, attiva e consolidata**, degli 12 Punti Digitale Facile.

L'obiettivo generale del progetto è potenziare le competenze digitali, ridurre il divario tecnologico e favorire una cittadinanza digitale attiva e consapevole per tutti.



"OFFICINE DIGITALI: la comunità in rete"

- BENEFICIARI E OBIETTIVI



ADULTI E ANZIANI CON SVANTAGGIO DIGITALE:

ridurre il senso di **insicurezza** nell'utilizzo dei device e facilitare il corretto utilizzo dei **servizi online delle PA**.



GENITORI: sostenere il ruolo educativo, in relazione al corretto utilizzo dei dispositivi da parte dei figli, per la **prevenzione** di fenomeni di cyberbullismo o violenza di genere online



INSEGNANTI: fornire strumenti per l'**integrazione** delle opportunità fornite **dall'IA nella didattica**



VOLONTARI IN ETS E LAVORATORI DI PMI:

aumentare le conoscenze e competenze per la **produzione documentale**, anche con uso di AI, nella **gestione amministrativa** e nella **comunicazione**, in contesto informale.



GIOVANI (14-25 ANNI):

aumentare le competenze nell'utilizzo delle piattaforme delle PA; **accesso a opportunità di orientamento e lavoro** e acquisizione di strumenti per **tutelare la privacy e proteggersi** dal rischio di violenza e abuso online.



"OFFICINE DIGITALI: la comunità in rete"

- ATTIVITÀ REALIZZATE



Adulti e Anziani

104 MODULI TOTALI

- 24 ABC Smartphone
- 24 Comunicazione Digitale
- 24 Sicurezza
- 24 Servizi PA
- 8 App Stranieri



Genitori

36 INTERVENTI

- 12 Cyberbullismo
- 12 Gestione Tecnologia
- 4 Infanzia
- 7 Scuola Genitori
- 1 SOS Scuole



Volontari e Lavoratori

24 MODULI TOTALI

- 2 RUNTS
- 6 Excel
- 4 AI Documenti
- 2 Canva
- 4 Siti Web
- 4 Social Media



Insegnanti

6 PERCORSI

- 2 Percorsi Patente Smartphone
- 4 Moduli AI



Giovani

23 PERCORSI

- 21 Patente Smartphone
- 2 Studio-Lavoro

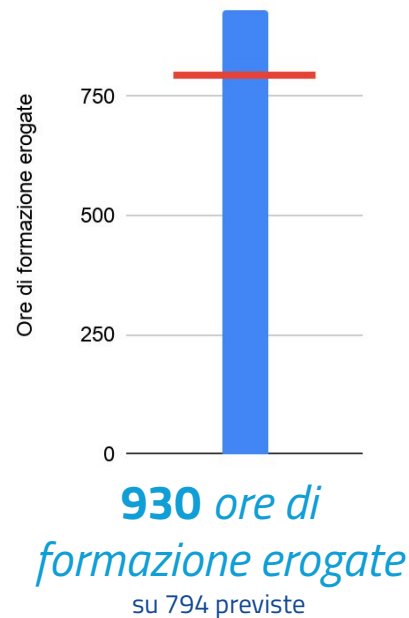
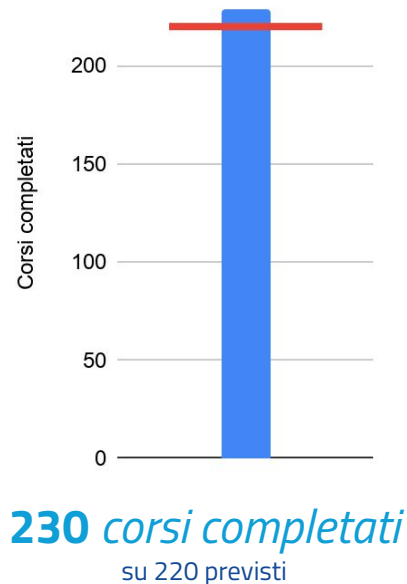
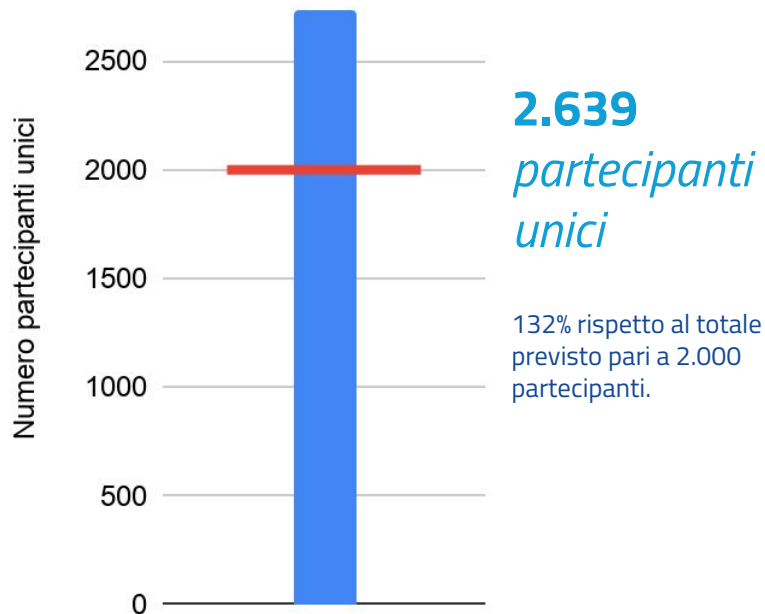
+ 5 EVENTI E 12 LABORATORI

3 Webinar Media Education, 2 Eventi Finali e
12 laboratori di Pratica Guidata



"OFFICINE DIGITALI: la comunità in rete"

- I NUMERI



I partecipanti ai due progetti

*Complessivamente hanno partecipato **28.280 cittadini***
(23% della popolazione) e sono stati erogati **42.545 servizi***

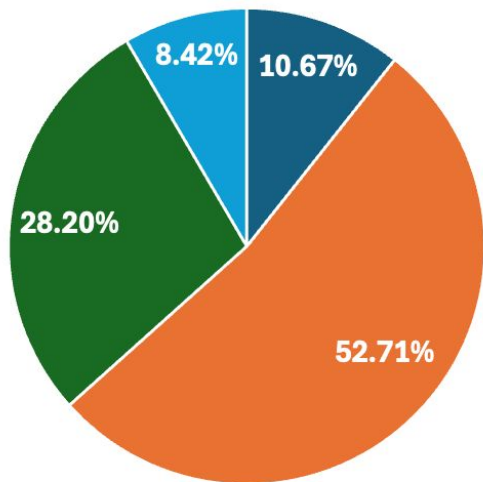
**+ 3903 studenti delle scuole secondarie di I grado per un totale di 183 classi*



“Rete dei servizi di facilitazione digitale” e “Officine Digitali: la comunità in rete” - distribuzione per FASCIA D'ETÀ

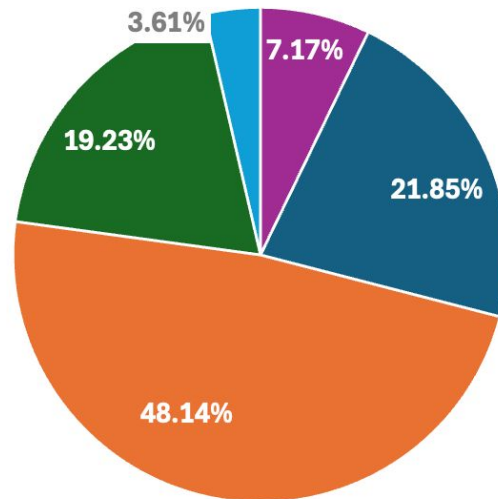


“Rete dei servizi di facilitazione digitale”



■ 18-29 ■ 30-54 ■ 55-74 ■ 75 e oltre

“Officine Digitali: la comunità in rete”



■ 14-17 ■ 18-29 ■ 30-54 ■ 55-74 ■ 75 e oltre

I feedback dei partecipanti adulti ai due progetti

Dati raccolti ed elementi significativi



FEEDBACK RACCOLTI - processo di raccolta dati



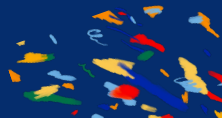
I dati sono stati **raccolti al termine dei percorsi formativi e di facilitazione**, tramite la somministrazione di questionari dedicati.

- Per la CITTADINANZA (*adulti e anziani con scarse competenze digitali*) → **un questionario unico** per la valutazione per le attività di facilitazione e formazione a cui hanno preso parte.
- Per i GENITORI, gli INSEGNANTI e i LAVORATORI DI PMI, VOLONTARI IN ETS E DIPENDENTI DELLA PA → **un questionario per ogni corso** di formazione a cui hanno preso parte.

I dati sono stati raccolti **da dicembre 2025 a giugno 2026**

Feedback - facilitazioni target

CITTADINANZA

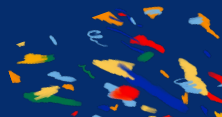


	Indice
Rispetto al tipo di supporto che cercavo, l' appuntamento individuale allo sportello è stato...	
<i>Inutile - Utile</i>	84
<i>Astratta - Concreta</i>	84
<i>Confusivo - Chiarificante</i>	83.3
L'accoglienza e la disponibilità dell' operatore sono state...	
<i>Minime - Ottime</i>	99
Durante il colloquio mi sono sentito/a...	
<i>Incompreso - Compreso</i>	99
Indica in che misura l'esperienza ha soddisfatto le tue aspettative personali	93.50
Consideri lo sportello un servizio di riferimento a cui rivolgerti in caso di necessità? <i>Sì, No, In parte</i>	99.4
Consigliaresti questo tipo di servizio a un altro cittadino?	
<i>Sì / No</i>	100

78 risposte ai questionari

Feedback - formazioni target

CITTADINANZA



	Indice
L'esperienza formativa è stata...	
<i>Inutile - Utile</i>	79.6
<i>Astratta - Concreta</i>	76
<i>Scontata - Illuminante</i>	71.9
<i>Faticosa - Energizzante</i>	67.3
Indica quanto il clima del gruppo ha favorito la partecipazione dei corsisti... <i>Per niente - Del tutto</i>	86.7
Indica in che misura il corso ha soddisfatto le tue aspettative personali	85.7
Consigliaresti questo tipo di formazione a un altro cittadino? <i>[Sì / No]</i>	100

49 risposte ai questionari

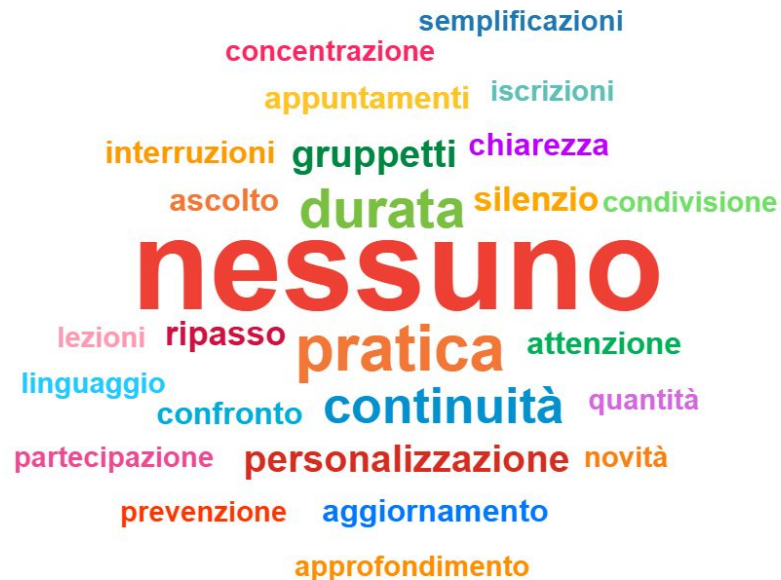
Feedback - target

CITTADINANZA

Quali aspetti **hai apprezzato particolarmente?**



Quali aspetti **invece vorresti che migliorassero?**



Feedback - target

CITTADINANZA

Hai altri **commenti o suggerimenti** che vorresti condividere con noi?



Elementi significativi emersi nel corso del progetto

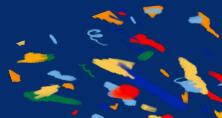
Adulti e anziani con scarse competenze digitali



Risultati attesi/raggiunti	Valore aggiunto generato
- Alfabetizzazione digitale di base e aumento delle competenze tecniche - Conoscenza delle opportunità e modalità di accesso ai servizi - Luogo fisico attrezzato, come punto di riferimento per richieste di facilitazione di azioni quotidiane o pratiche occasionali digitali	- Aumento interesse e motivazione - Emersione nuovi bisogni (empowerment) verso l'autonomia) - Punto di riferimento fidato: accoglienza, ascolto e ponte verso i servizi - Occasione di socialità e contrasto alla solitudine

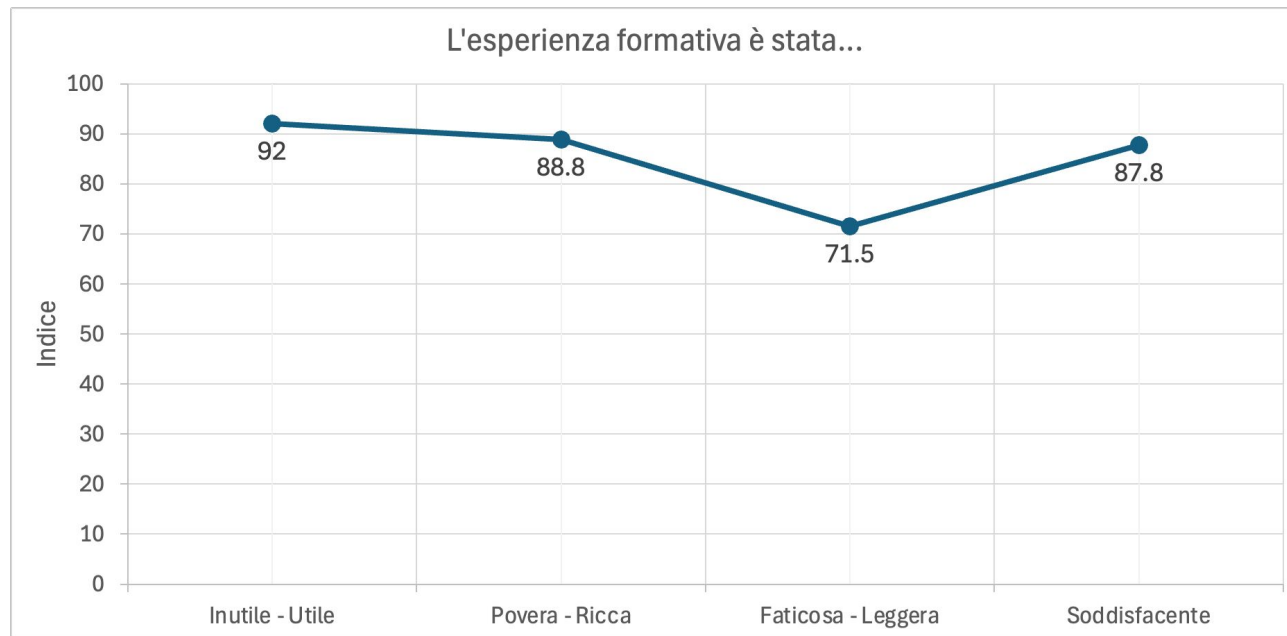
Feedback - formazioni target

GENITORI



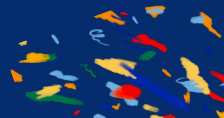
Laboratori cyberbullismo e regole in famiglia

156 risposte
ai questionari



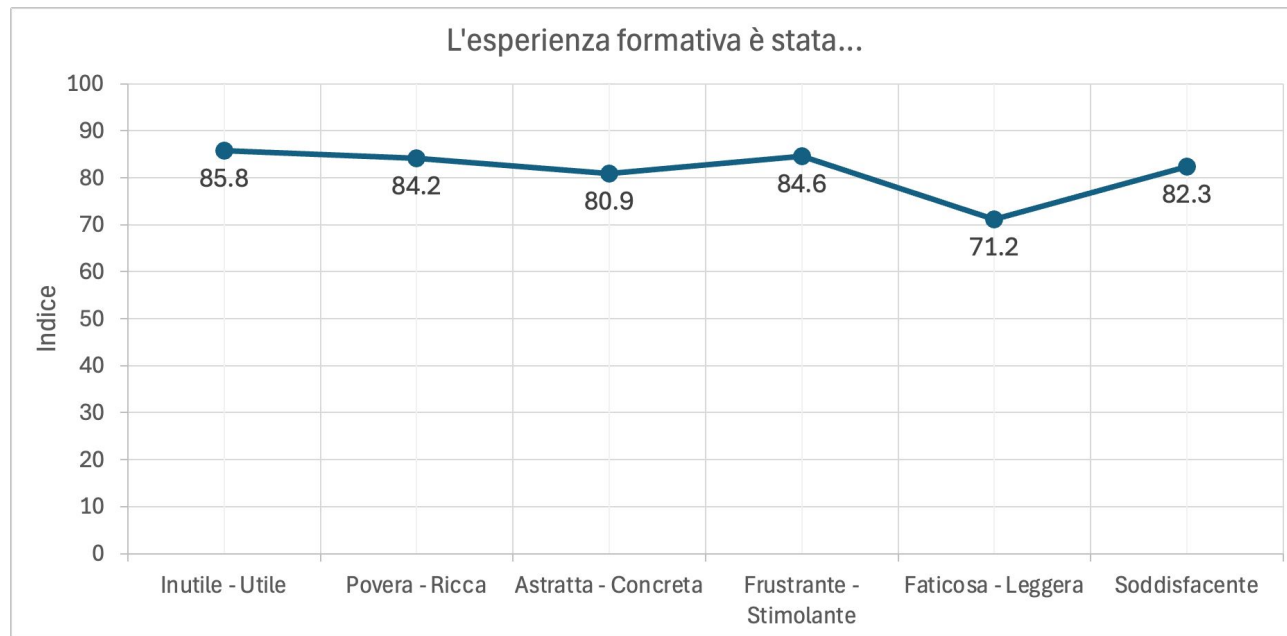
Feedback - formazioni target

GENITORI



Scuola genitori (laboratori e webinar)

60 risposte ai questionari



Elementi significativi emersi nel corso del progetto

GENITORI



Risultati attesi/raggiunti	Valore aggiunto generato
- Luogo in cui formarsi e scambiare buone prassi operative. - Aumento delle competenze per la gestione dei dispositivi nella relazione con il proprio figlio/a.	- Spazio protetto per il confronto e l'espressione del proprio sentire. - Diminuzione del senso di isolamento attraverso il rispecchiamento negli altri ("non sono l'unico"). - Maggiore consapevolezza del proprio ruolo educativo (autoefficacia)
Difficoltà nel raggiungere situazioni di alta fragilità.	

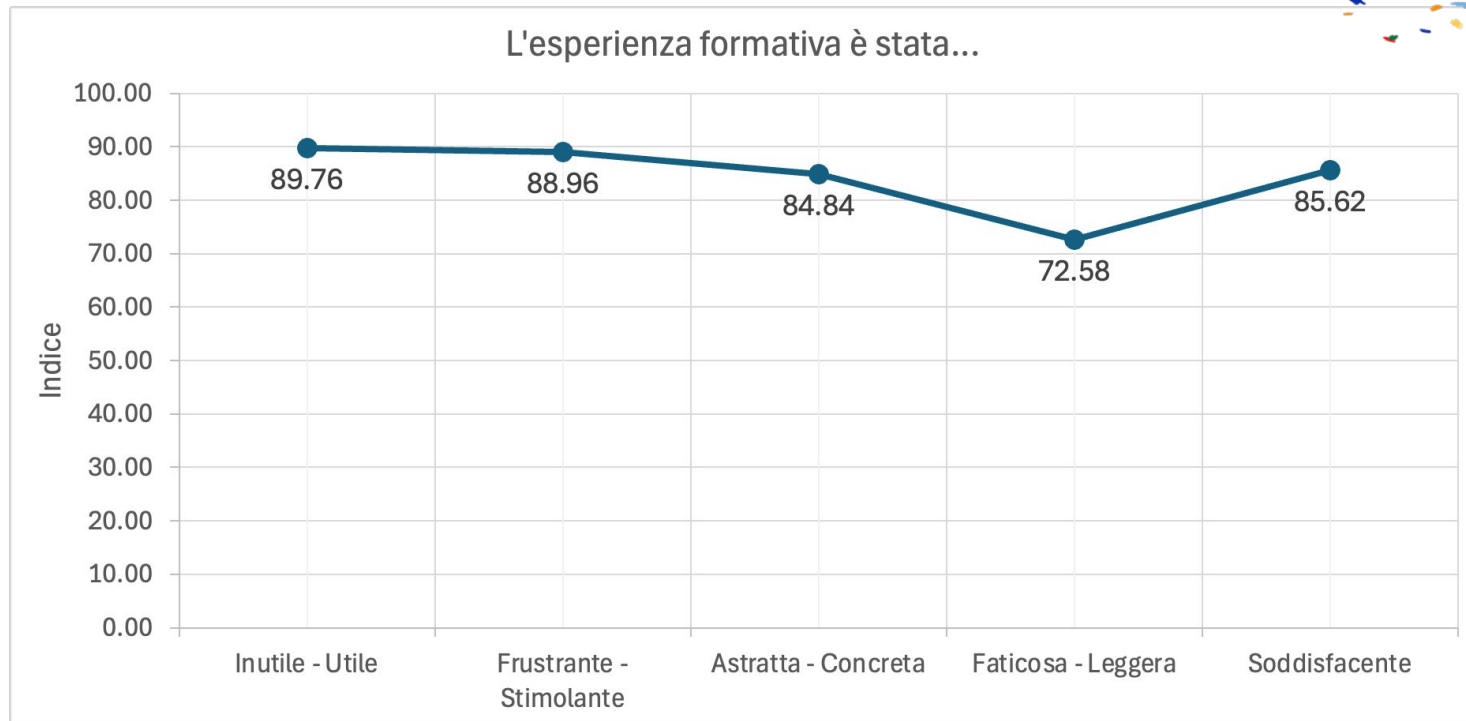
Feedback - formazioni target

INSEGNANTI

Media delle formazioni

- Digital storytelling
- CL & Chat Gpt
- Digital Creativity
- Escape Room
- Foglio Rosa
- Patente di smartphone base e avanzato
- AI per insegnanti

96 risposte
ai questionari



Feedback - formazioni target

INSEGNANTI

Qualche parola / un pensiero da lasciare al
termine di questo percorso



Feedback - formazioni target

Lavoratori, Volontari e Dipendenti

L'esperienza formativa è stata...	Inutile - Utile	Soddisfacente
AI PER I PROGETTI	85.8	55.2
CANVA	76.8	76.4
OPPORTUNITA' SCUOLA-LAVORO	93.1	89.7
EXCEL BASE	93.1	89.7
EXCEL AVANZATO	86.6	85.1
RUNTS	86.5	84.8
SOCIAL MEDIA MANAGEMENT	87.5	81.7
SITI WEB	97.5	90

Lavoratori, Volontari e Dipendenti

Elementi significativi emersi nel corso del progetto

Lavoratori, Volontari e Dipendenti

INSEGNANTI



Risultati attesi/raggiunti	Valore aggiunto generato
- Ingaggio su un interesse specifico. - Acquisizione di strumenti pratici e tecnici immediatamente spendibili in ambito lavorativo.	- Forte coinvolgimento dei partecipanti attraverso l'interazione e il continuo monitoraggio/evaluation - Dimensione collaborativa e di scambio con i/le docenti/e e tra partecipanti - Rinforzo nel proprio ruolo (crescita professionale e personale)



Elementi significativi emersi dai percorsi con i minori



Elementi significativi emersi nel corso del progetto

Gruppi SCOUT, AC E GREST



Risultati attesi/raggiunti	Valore aggiunto generato
- Uscita dal contesto formale scolastico, setting alternativo - Acquisizione di informazioni e aumento della consapevolezza. - Collaborazione con realità territoriali già attive. - Scambio di buone prassi operative e metodologiche tra educatori.	- Libertà di espressione ed emersione di aspetti diversi della loro esperienza. - Valorizzazione del minore come soggetto attivo, mettendo al centro la sua esperienza vissuta e la sua espressione personale. - Sviluppo di una maggiore sensibilità e consapevolezza sia dei ragazzi che degli animatori. - Costruzione di una rete relazionale tra educatori. - Momento tangibile di attivazione della comunità adulta intorno a un obiettivo comune.

Elementi significativi nell'educazione dei minori

Scuola secondaria di II°



Risultati attesi/raggiunti	Valore aggiunto generato
- Partecipazione strutturata al percorso e preparazione delle attività di peering - Messa in campo di conoscenze ed esperienze a beneficio di pari. - Frequenza e adesione a un percorso formativo scelto da loro	- Consapevolezza del proprio vissuto e capacità di diventare protagonisti del proprio processo di crescita. - Autodeterminazione e ingaggio emotivo. - Capacità di cooperare, condividere e fare squadra con i pari. - Processo di empowerment e responsabilizzazione, come soggetto attivo.

Elementi significativi nell'educazione dei minori

Scuola secondaria di I°

Risultati attesi/raggiunti	Valore aggiunto generato
- Apprendimento di informazioni e consegna di un titolo/riconoscimento ("la patente"). - Presenza di educatori/trici esperti come figure professionali esterne alla scuola. - Firma del protocollo d'intesa.	- Valorizzazione del minore come soggetto attivo, attraverso la legittimazione e riconoscimento del valore della propria esperienza, delle proprie idee e sentimenti. - Connessione profonda ed empatica con le esperienze reali, quotidiane e vissute dai ragazzi. - Setting alternativo che ha favorito l'apertura e una relazione di fiducia con figure adulte esterne al corpo docente. - Sviluppo di una prospettiva comunitaria del progetto: creazione di un'effettiva alleanza educativa e relazionale tra scuola, genitori e amministrazioni comunali.

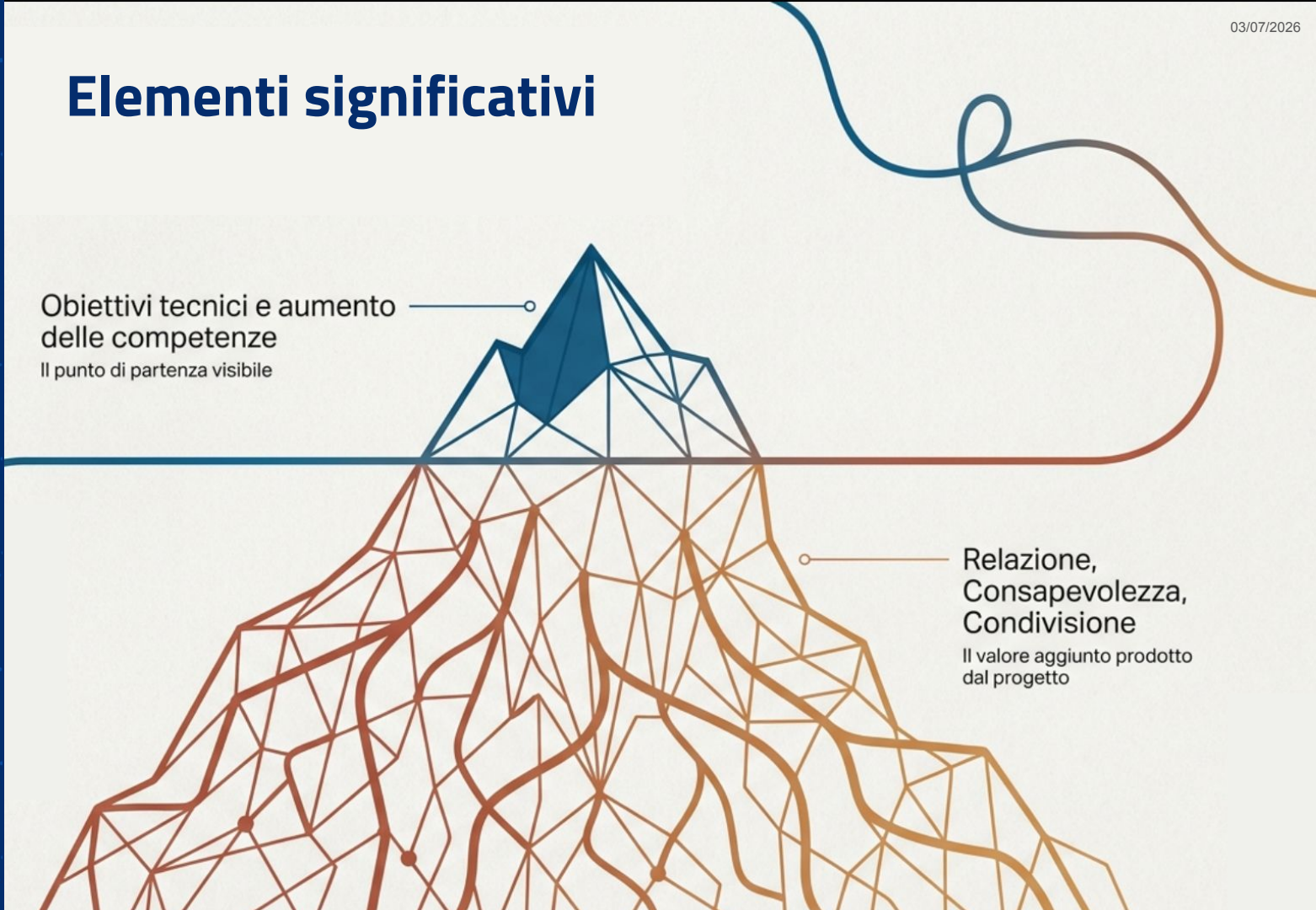
Elementi significativi

Obiettivi tecnici e aumento
delle competenze

Il punto di partenza visibile

Relazione,
Consapevolezza,
Condivisione

Il valore aggiunto prodotto
dal progetto



Elementi significativi

*Da un approccio funzionale alle competenze digitali...
ad uno orientato alla persona e alla relazione*

La **relazione** è il veicolo dell'apprendimento:
non si limita a risolvere e/o a spiegare ma aiuta a
comprendere e ad aprire a nuove frontiere di
crescita (**empowerment**).

L'**inclusione digitale** passa attraverso il sentirsi
riconosciuti come soggetti e la creazione di un
legame umano di **fiducia**.



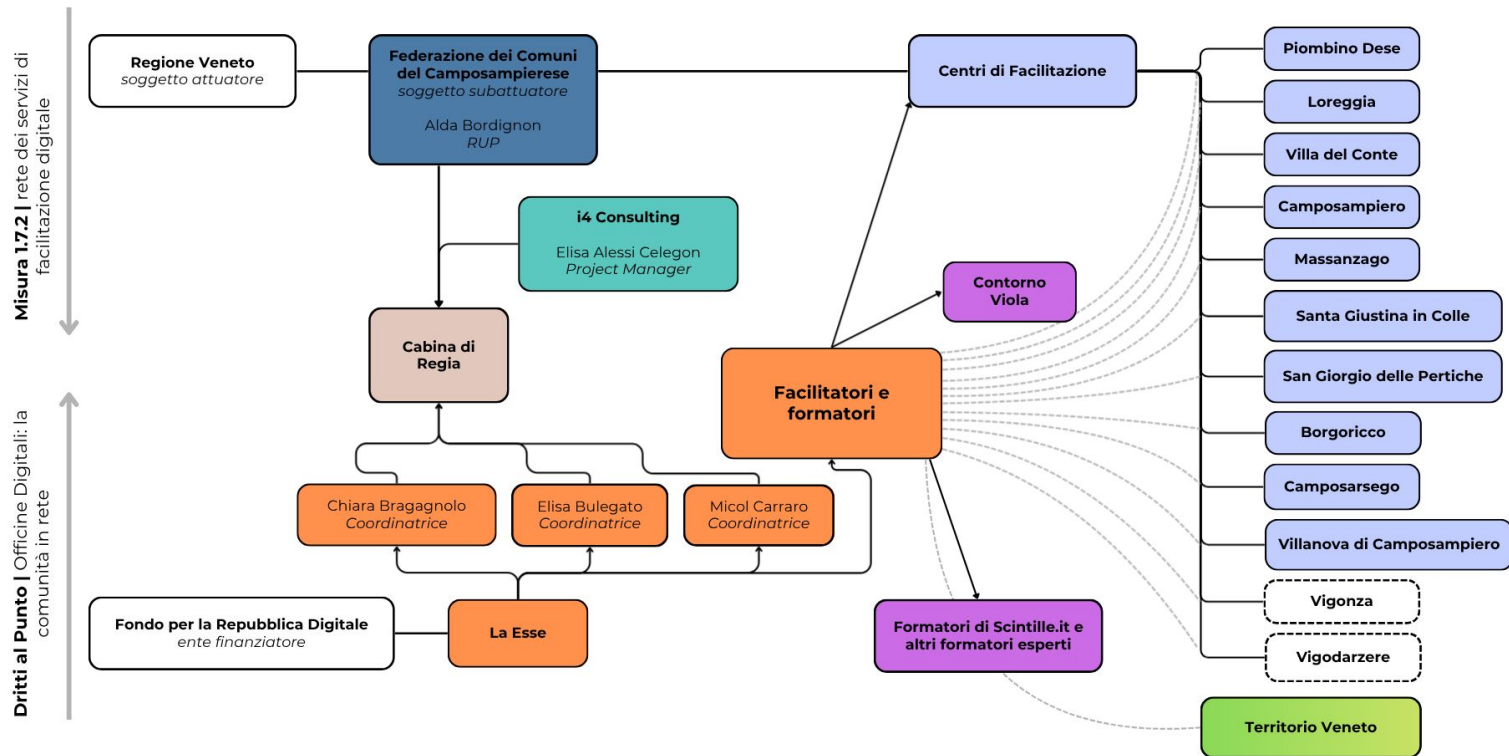


La relazione pubblico-privato

Elementi significativi

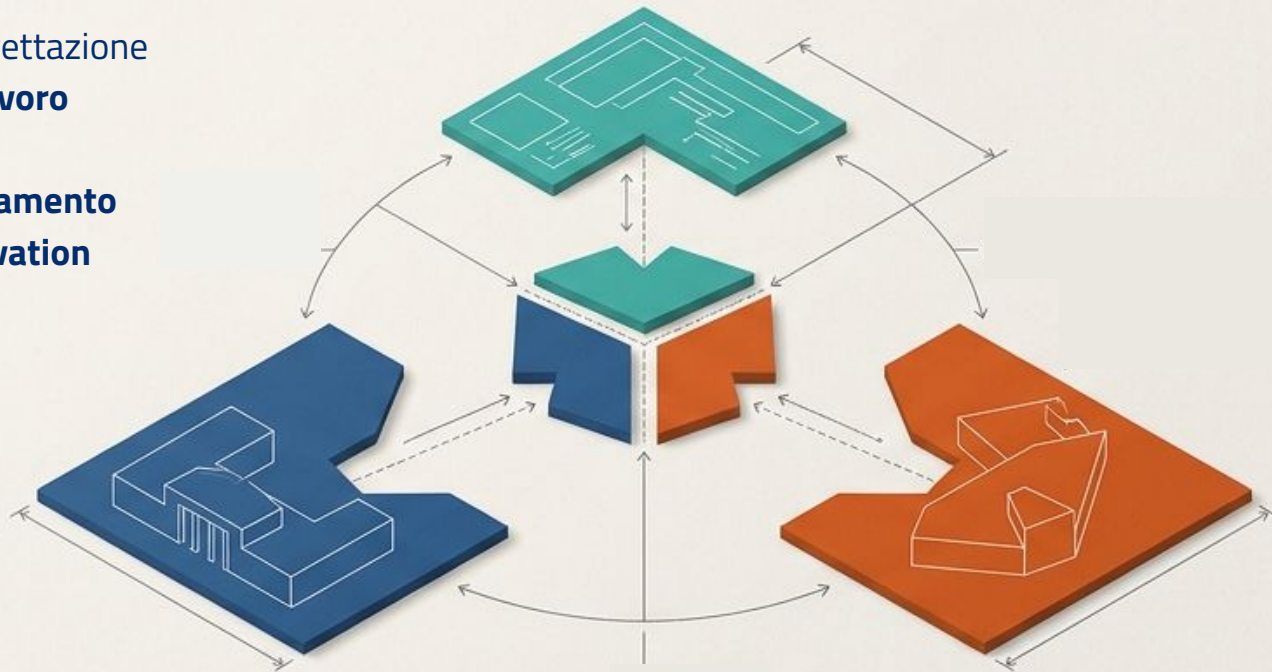


Il gruppo di lavoro: Misura 1.7.2. e DAP

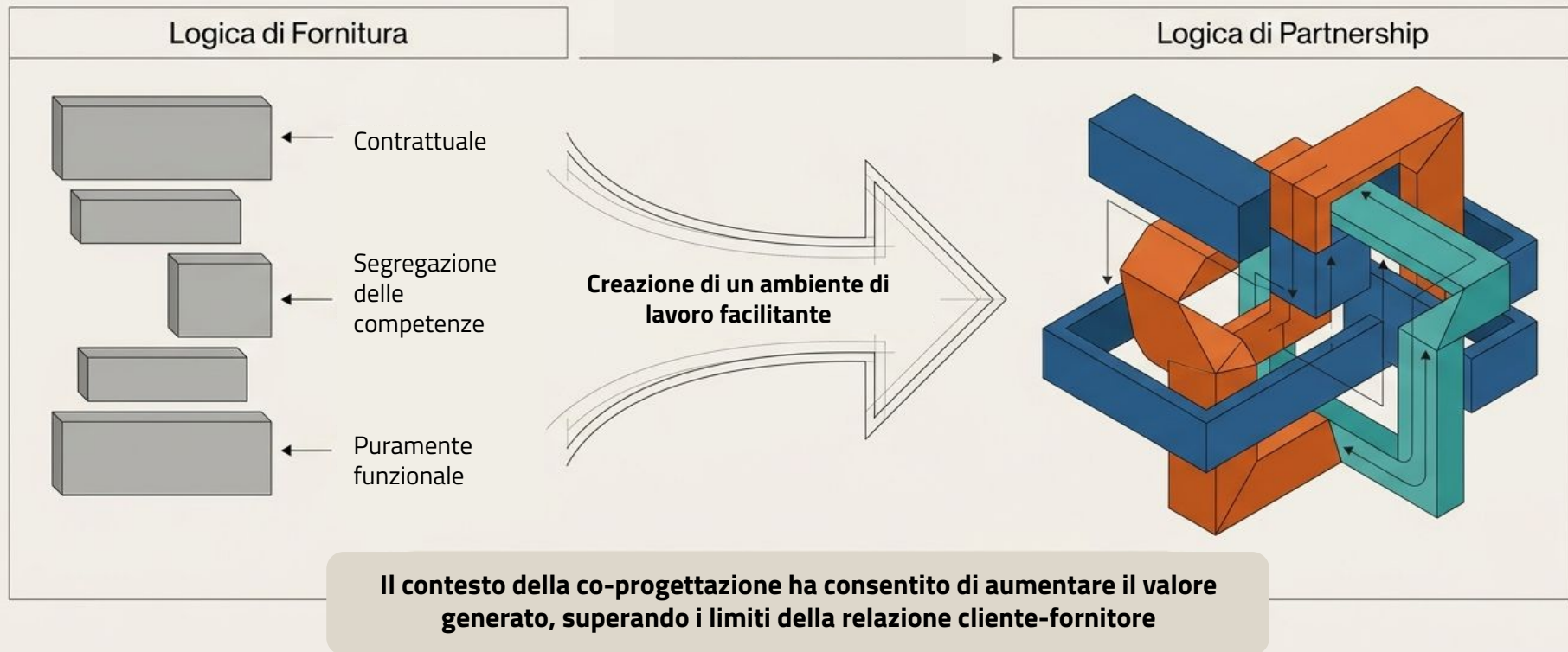


Una scelta di CO-PROGETTAZIONE

La scelta della co-progettazione
ha creato un **ambiente di lavoro**
che ha favorito processi di
contaminazione e di cambiamento
nella logica dell'Open Innovation



Una scelta di CO-PROGETTAZIONE

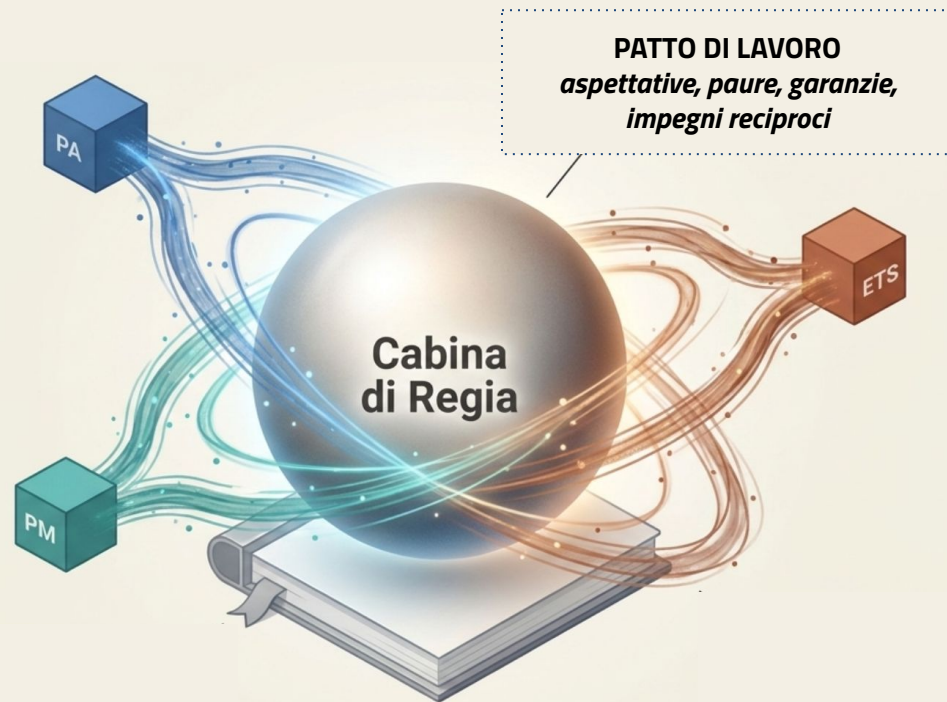


Elementi significativi: la CABINA DI REGIA

La cabina di regia ha preso continue micro-decisioni, contaminandosi reciprocamente, orientandosi al risultato insieme e valorizzando le prerogative e le altrui competenze.

Nel tempo si è creata una **sintonia di linguaggio nella comunicazione** che ha consentito di superare le criticità con processi di problem solving collaborativo.

Nel tempo è diventata un **soggetto** con una propria identità (*sintalità*), **orientato intrinsecamente al risultato**.



Elementi significativi: la PLURALITÀ dei soggetti



PUBBLICA AMMINISTRAZIONE

Forza di Rete

Ingaggio politico. Potenza di attivazione della rete territoriale

Comuni, Ufficio Scolastico, Istituti Comprensivi, Centri per l'impiego



ENTE DEL TERZO SETTORE

Architettura Umana

Modello organizzativo basato sul gruppo di lavoro (Equipe).

Diversificazione dei gradi di seniority e profonda verticalità delle competenze.



SOGGETTO PRIVATO

Rigore Analitico

Metodo di lavoro strutturato su tecniche di Project Management.

Approccio rigorosamente data-driven focalizzato su monitoraggio e controllo continuo.

Elementi significativi: la GESTIONE dei DATI



ASSESSMENT INIZIALE DEI BISOGNI e GESTIONE DEI CHANGE DURANTE IL PROGETTO per l'identificazione e analisi delle attività dei facilitatori e del PM per identificare possibili automazioni. Nel corso del progetto, le automazioni sono state aggiornate per soddisfare i bisogni emergenti.



SVILUPPO DI PROCEDURE DI GESTIONE E IMPORTAZIONE DATI per ridurre le attività di inserimento dati nei file utilizzati per il caricamento in Facilita



MONITORAGGIO DELL'EFFETTIVA ESECUZIONE DELLE ATTIVITÀ E DEL RAGGIUNGIMENTO DEL TARGET attraverso l'utilizzo di file condivisi (più di 2000 file gestiti durante il corso di entrambi i progetti).



FORMAZIONE COSTANTE al team operativo di progetto per aumentare le competenze nella gestione degli automatismi e dei dati e in generale ridurre al minimo gli scarti.

→ questo ha permesso di avere il **controllo pieno, puntuale e costante dell'andamento del progetto e del raggiungimento del target fornendo gli elementi necessari a valutare scenari di completamento di progetto**

Elementi significativi: EFFICACIA ed EFFICIENZA

Un modello apparentemente oneroso in termini di risorse orarie ed economiche che risulta invece **efficace nella qualità e quantità di obiettivi raggiunti** ed **efficiente nel rapporto tra risorse investite e risultati ottenuti** (€/CU FINANZIATO E RAGGIUNTO)

- Finanziamento per 45 €/CU
- Rifinanziamento per 35 €/CU
- Spesa rendicontata sui risultati raggiunti per **26 €/CU**



La GOVERNANCE



L'**Open Innovation nella PA** parte dall'assunto che per fare innovazione, non si può operare da soli, ma **è necessario aprire l'organizzazione all'esterno** e intercettare lì la conoscenza che l'ente non possiede e di cui necessita.

Per produrre innovazione, dunque, è necessario anche agire una **governance innovativa e condivisa**, che pur nel rispetto delle differenze dei ruoli, consente di operare in un contesto paritetico e generativo.



GRAZIE