

Premio competenze digitali: la parola passa ai cittadini



03 Mar, 2022
by Redazione

age.consent

 Print this article

T Font size 16 +

Dal 1 al 15 marzo sarà possibile votare le iniziative finaliste sulla piattaforma ParteciPa

Premio Nazionale per le Competenze Digitali di **Repubblica Digitale**: il **1° marzo** si aprono le **votazioni del pubblico** che contribuiranno a **decretare i vincitori del riconoscimento**, attraverso l'assegnazione di un bonus punti, e della menzione speciale **"Il più votato dal pubblico online"**.

L'iniziativa, promossa dal Dipartimento per la trasformazione digitale e realizzata con la collaborazione di Formez PA, ha l'obiettivo di mettere in luce le migliori iniziative di sviluppo delle **competenze digitali** realizzate da terzo settore, pubbliche amministrazioni e imprese, per i **cittadini** individuare **pratiche di formazione innovative** che propongono un approccio al **digitale semplice**.

Dopo il lavoro della giuria scientifica, che ha selezionato le **22 iniziative** più meritevoli, **dal primo al 15 marzo** la parola passa ai cittadini che potranno esprimere la propria preferenza sulla piattaforma **ParteciPa** nella sezione **Vota i Finalisti**. Nella sezione sono presenti tutte le schede di presentazione dei finalisti e la video-presentazione da loro effettuata durante i webinar del **24** e **25** febbraio. Per votare è necessario cliccare sul pulsante **"VOTA"** dopo essersi autenticati alla piattaforma (si ricorda che è necessario avere SPID per accedere).

A comporre la rosa dei progetti che si contendono il Premio cinque iniziative per ciascuna delle categorie in gara: **Digitale per tutti** e **Digitale contro il divario di genere** e sei (ex-quo nel quinto posto) per **Digitale inclusivo**, **Digitale nell'educazione per le scuole**.

A chiusura del voto popolare la Giuria, in base alla valutazione effettuata sulle iniziative e tenendo conto del giudizio espresso dal pubblico, individua i quattro vincitori del Premio, uno per categoria, e individua le menzioni speciali. I vincitori saranno premiati in occasione dell'**evento finale di premiazione** in programma a inizio aprile.

Le iniziative finaliste:

Le iniziative finaliste:

Digitale per tutti

- *Digital Skill Voyager, viaggio nelle competenze digitali* di Dintec – Consorzio per l'innovazione tecnologica;
- *Innovation Lab e Palestre Digitali del Veneto* della Direzione ICT e Agenda Digitale della Regione del Veneto;
- *Pane e Internet* della Regione Emilia-Romagna;
- *Scuola Diffusa per la Partecipazione e la Cittadinanza digitale* di Roma Capitale;
- *TRIO | Industria 4.0 per non addetti ai lavori* di Regione Toscana;

Digitale inclusivo

- *AcademyRapido* di Academy Rapido srl;
- *Connessi in buona compagnia* di Regione Toscana;
- *DigitALL* di Fondazione Ufficio Pio della Compagnia di San Paolo;
- *In rete per le solitudini ed il digital divide* dell'Università Verde di Bologna APS – Centro Antartide;
- *LV8* di Fondazione Vodafone Italia;
- *Powercoders* di FGS Social Innovation Onlus.

Digitale contro il divario di genere

- *Coding Girls* di Fondazione Mondo Digitale;
 - *Girls Code It Better* di Officina Futuro Fondazione Maw;
 - *Pinkamp – Le ragazze contano!* dell'Università degli Studi dell'Aquila;
 - *Progetto Ragazze Digitali* dell'Università di Modena e Reggio Emilia;
 - *STEAM-UP alle ragazze* della Regione Liguria – Vice Direzione Generale Formazione e Istruzione.
-
- *Cittadinanza Digitale: più consapevoli, più sicuri, più liberi* di SOS il Telefono Azzurro Onlus;
 - *DigEducati* della Fondazione della Comunità Bergamasca;
 - *Nabbovaldo e il ricatto dal Cyberspazio* dell'Istituto di Informatica e Telematica del Cnr – Registro .it;
 - *Progetto "Un programma psicoeducativo, rivolto a giovani, di autoregolazione delle emozioni per favorire l'utilizzo consapevole e prevenire l'uso problematico di Internet"* della Provincia autonoma di Trento – Dipartimento salute e politiche sociali;
 - *Programma il Futuro* presentato dal Laboratorio Informatica & Scuola – CINI (Consorzio Interuniversitario per l'Informatica);
 - *Social4School: educare ad un uso consapevole della rete* del Dipartimento di Informatica Università di Torino.