



## **See-licio, vedere insieme con la tecnologia**

### **Dall'ascolto alla soluzione**

**Mercoledì 28 gennaio, ore 14.00-16.00**  
**Torino, Convitto Nazionale Umberto I, via Bertola 10**

L'inclusione digitale e sociale rappresenta oggi una delle sfide centrali per costruire una società più equa, accessibile e partecipativa: garantire a tutte e tutti la possibilità di usare le tecnologie in modo consapevole e creativo significa non solo ridurre il divario digitale, ma anche valorizzare le diversità come risorsa per l'innovazione. Ask & Hack: See-licio è il progetto promosso dalla **Fondazione Mondo Digitale ETS** e **Sys-Tek SB Srl** che trasforma la tecnologia in un linguaggio universale di inclusione e abbattimento delle barriere. Per l'edizione 2025-2026, l'iniziativa mette al centro la mobilità accessibile per giovani con disabilità visiva, promuovendo una co-progettazione creativa tra studenti e ragazzi ipovedenti.

Il terzo appuntamento di "Ask & Hack. See-licio" previsto per **mercoledì 28 gennaio**, rappresenta il cuore progettuale dell'iniziativa: le studentesse e gli studenti del Convitto Nazionale Umberto I incontrano i giovani con disabilità visiva e rappresentanti dell'Associazione "Buio in Pista" per un momento di scambio e confronto. Ascoltando le testimonianze e i bisogni quotidiani dei giovani con disabilità visiva, i partecipanti raccolgono gli elementi necessari per l'hackathon finale del progetto, previsto per venerdì 20 febbraio presso CNA Torino.

#### **AGENDA**

**1. Saluti iniziali e introduzione all'incontro | 5 min**

**2. Attività rompighiaccio: quali sono le vostre passioni? | 15 min**

In questa fase di Speed Friending, i partecipanti interagiscono rapidamente per scoprire passioni comuni e rompere il ghiaccio. L'obiettivo è creare una connessione immediata tra gli studenti e i giovani

**3. Esperienza Immersiva "Reverse" | 25 min**

Attraverso lo Shadowing assistito, i ragazzi ipovedenti invertono i ruoli e mostrano agli studenti come utilizzano concretamente lo smartphone. Vengono esplorati strumenti come lo screen reader, i comandi vocali e le app preferite per far comprendere l'uso quotidiano della tecnologia.

**4. Verso l'hackathon... | 40 min**

I partecipanti si dividono in piccoli gruppi misti per analizzare gli ostacoli incontrati nell'uso di app per viaggiare, studiare o mangiare. Il confronto diretto serve a raccogliere gli elementi necessari per la sfida finale del 20 febbraio.

**5. Co-Progettazione della "Sfida" | 30 min**

Ogni gruppo sintetizza quanto emerso definendo una User Story specifica. Si formalizza il bisogno dell'utente ipovedente indicando chiaramente l'azione desiderata e il beneficio atteso, ponendo le basi per il progetto da sviluppare.

**6. Conclusione: cosa ti porti a casa? | 5 min**

L'incontro termina con una riflessione finale sulle testimonianze ascoltate e sui bisogni individuati. È il momento conclusivo di scambio per consolidare quanto appreso prima dell'evento presso CNA Torino.