



umbriaecultura.it

Nessuna occasione va mai sprecata. E il senso della vita va colto ogni volta.

Testata giornalistica registrata presso il Tribunale di Spoleto nr. 01/2016

Internconnessioni: 5 tappe per l'istruzione digitale degli over 65

Interconnessioni

Digitale per la 3ª età - Engagement dei giovani anziani
#interconnessioni17



Al via **Interconnessioni** – Engagement dei Giovani Anziani per alfabetizzare, in una settimana full immersion, gli over 65 dell'Umbria con un tour di 5 tappe.

Con il progetto Interconnessioni gli over 65 scoprono le opportunità offerte da Internet, familiarizzano con gli strumenti telematici e i servizi di e-gov, trasformandosi in cittadini attivi e consapevoli e contribuendo allo sviluppo economico e al processo di digitalizzazione della propria comunità. Un'azione strategica, promossa dalla Regione Umbria e dalla Scuola umbra di amministrazione pubblica, in

collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale. Con "Interconnessioni" le istituzioni locali raccolgono la sfida di "riscrivere" il programma dell'Agenda digitale partendo dalla collaborazione dal basso del terzo settore e di tutti i cittadini e stakeholder del territorio. Attraverso format innovativi (hackathon, pop up makers, sportelli digitali ecc.) e un tour per le principali città della regione Umbria, over 65, studenti, giovani, maker, programmatori, startupper lavorano in sinergia per una settimana con l'obiettivo di mappare attivamente problemi e fabbisogni dell'anziano umbro ed elaborare proposte innovative e condivise per l'inclusione digitale della terza età.

L'Agenda Digitale è una delle sette iniziative faro della strategia Europa 2020. Quella Italiana ha tra i propri obiettivi lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini, anche di quelli a maggiore rischio di esclusione. L'Umbria lo fa in un modo del tutto originale e unico nel suo format in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale.

Si parte da Perugia lunedì prossimo 27 novembre con "Health Hackathon", una maratona informatica per ideare e progettare dispositivi in grado di aumentare il benessere dell'anziano, e si prosegue il giorno successivo a Terni con un PopUp maker dedicato a soluzioni domotiche per migliorare la qualità di vita del cittadino over 65. Il 29 novembre a Spoleto una sessione di Lego Serious Play sul tema del tempo libero, il 30 novembre a Foligno l'appuntamento con la maratona di creatività "Hackcreativity", mentre il 1° dicembre a Città di Castello sportelli digitali animati dagli studenti delle scuole per aiutare i cittadini nelle ricerche in rete o nella compilazione dei moduli online. L'11 dicembre, nel convegno finale presso la Sala dei Notari di Palazzo Priori a Perugia, la presentazione dei risultati dell'iniziativa.