

# SPIDRACE

UNA SFIDA TRA SCUOLE  
A CACCIA DI IDENTITÀ DIGITALI

promosso da



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e delle Scienze  
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

realizzato da



slow'd

## Cos'è

La competizione fra team di studenti delle scuole superiori regionali che premia chi riesce a registrare il maggior numero di nuovi profili SPID.

Gli studenti saranno mobilitati e formati come creativi ed "attivisti civici" che sostengono la causa della Cittadinanza Digitale con lo scopo di convincere amici, parenti e conoscenti ad attivare il proprio profilo SPID, avendone compreso significato e vantaggi.

# Perché

Accelerare quantitativamente l'adozione dei servizi digitali partendo da SPID premiando il ruolo di cittadini attivi e competenti svolto dagli studenti, mediando il digitale a favore delle famiglie, accendendo una riflessione sui temi dell'identità digitale, della privacy e del rapporto cittadino-PA.

# Obiettivi

- Diffondere la consapevolezza sull'Identità Digitale tramite responsabilizzazione e gamification;
- Sperimentare nuove modalità di attivazione dei ragazzi intorno a tematiche di interesse collettivo;
- Apprendimento collaborativo e gestione condivisa di progetto in ecosistema digitale, ma con attivazione di processi analogici e relazionali;
- Formazione e applicazione di soft skills a contesti innovativi;

Individuazione del valore di progetto mettendo a sistema gli indicatori utili emersi durante un'analisi tecnica dei servizi digitali regionali con le diverse fasi del ciclo di vita di un servizio digitale

	conoscenza >	adozione >	utilizzo >	diffusione/retain
<b>Usabilità</b>	gli studenti ci daranno dei feedback sulle interfacce e l'usabilità (lavoro sul service design con gli studenti)			
<b>Mediazione</b>	gli studenti come mediatori accettabili per genitori e i conoscenti più anziani			
<b>P2P</b>	l'apprendimento fra pari come leva potente, viralità con incentivi			
<b>Digital divide</b>		abbattere le barriere con l'assistenza di una persona fidata		sprongare altri a provare l'esperienza perchè si è riusciti in prima persona
<b>Valore percepito</b>			comodità percepita, abitudine all'opzione digitale	uso del digitale come simbolo di emancipazione
<b>Tempo/servizio</b>		ci sono grandi vantaggi nella gestione del tempo e dei flussi di lavoro complessi usando il digitale		
<b>Engagement</b>	Gamification come leva di comunicazione forte	Premialità per rendere entusiasmante l'esperienza proiettando un senso di innovatività		Incentivare anche la fase di upgrade dell'utente: esempio, se già ho SPID ricevo punteggio usando FSE o attivando un altro servizio

# Fasi del progetto

## **Recruitment** *(Dicembre)*

I ragazzi verranno invitati a partecipare attraverso post sui social network, poster e volantini, oltre che tramite gli animatori digitali di riferimento nelle scuole.

Dovranno iscriversi e formare team fino a 10 partecipanti.

## **Formazione**

I team, verranno formati su contenuti verticali (cittadinanza digitale, SPID) e contenuti trasversali (metodologie di comunicazione e attivazione civica), attraverso eventi in streaming online e media-kit scaricabili dal sito.

## **Sprint** *( 19 Dicembre - 31 Gennaio)*

Da metà Dicembre 2019 a metà Gennaio 2020 i ragazzi dovranno attivarsi per convincere parenti e conoscenti ad attivare il proprio profilo SPID, attraverso la persuasione uno a uno e anche attraverso l'attivazione di iniziative di gruppo in pubblico come banchetti, volantiniaggi, ecc (le iniziative verranno supervisionate e approvate in anticipo).

## **Premiazione** *(Bologna, Febbraio 2020)*

Il team che avrà facilitato l'attivazione del maggior numero di profili SPID (tracciati con apposito codice referral), sarà premiato con un viaggio in Estonia alla scoperta del più avanzato progetto di cittadinanza digitale al mondo.

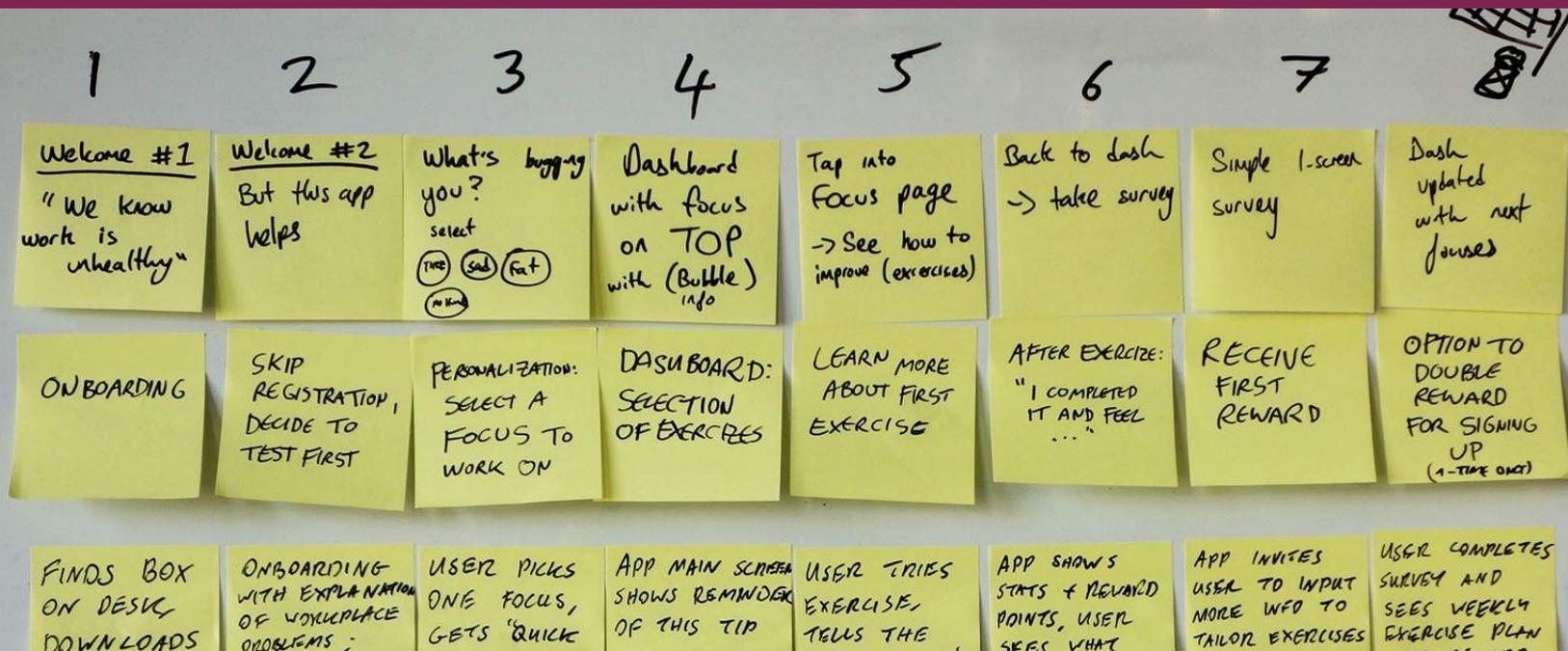
# Plan



# Formazione

La formazione dei ragazzi avverrà attraverso eventi in diretta streaming web e la produzione di media-kit sui temi verticali dell'iniziativa, ovvero Cittadinanza Digitale e SPID, oltre che su quelli orizzontali relativi alla comunicazione e collaborazione.

Tra i contenuti metodologici anche strumenti analitici e progettuali propri del design strategico e dei servizi quali Impact Map e Journey Map. Gli strumenti e le metodologie verranno sviluppate anche con la collaborazione dei docenti e ricercatori del Corso di laurea in Advanced dell'Università di Bologna (da confermare)





# Cosa devono fare...

## Gli studenti

Possono partecipare tutti i ragazzi delle scuole superiori del territorio regionale, aggregandosi in team di massimo 10 componenti appartenenti allo stesso istituto.

### Iscriversi

In autonomia sul sito [www.spidrace.it](http://www.spidrace.it) (informativa privacy scritta da Regione), scegliendo di creare un team o di partecipare a quello già creato da un compagno (max 10 per team)

### Formarsi

Durante gli streaming web impareranno a capire SPID, a cosa serve e perchè è importante, come si ottiene e quali sono le tecniche creative per comunicare e persuadere gli altri nel sostenere una buona causa.

### Attivarsi

In team e individualmente, mediante Toolkit con grafici e materiali pronti per la condivisione dovranno impegnarsi a convincere parenti, conoscenti e tutti coloro che possono raggiungere ad attivare il proprio profilo SPID con Lepida (ai team viene assegnato un codice)

### Vincere

Il team che avrà facilitato l'attivazione del maggior numero di profili SPID verrà accompagnato in primavera in un viaggio studio di alcuni giorni in Estonia, per scoprire il progetto di cittadinanza digitale più avanzato al mondo.

## Gli animatori digitali

Saranno chiamati a supportare l'iniziativa e verranno premiati in caso di successo dei team di ragazzi che supporteranno

### Condividere

Ricevuta la comunicazione via mail, sono invitati a diffondere l'iniziativa presso i ragazzi. Gli studenti a loro volta saranno incoraggiati a rivolgersi a loro nel caso in cui decideranno di supportare formalmente l'iniziativa

### Registrarsi

Chi vorrà sostenere i team della propria scuola e provare a vincere con loro dovrà registrarsi sul sito dell'iniziativa indicando come intende accompagnare i ragazzi (es. organizzando momenti di lavoro insieme o supportandoli in altro modo)

### Supportare

Durante lo SPRINT anche gli animatori possono seguire gli streaming e fare parte dei team di ragazzi orientandoli e supportandoli (agli animatori verrà chiesto di indicare quali team di ragazzi stanno seguendo)

### Vincere

Gli animatori digitali che avranno supportato i team meglio classificati vinceranno una giornata di formazione gratuita sull'innovazione legata al tema cittadinanza digitale

# Il premio per i ragazzi

**e-Estonia**  
[link istituzionale](#)  
[presentazione](#)

I vincitori verranno accompagnati in una esperienza di alcuni giorni alla scoperta del progetto di cittadinanza digitale più avanzato al mondo, per innamorarsi del futuro e immaginare in grande.



# Il premio per gli animatori digitali

Anche i docenti che aiuteranno i primi team classificati verranno premiati con una giornata di formazione sui temi della Cittadinanza Digitale con un partner emiliano di rilievo internazionale (in collaborazione con Future Education Modena)



# Chi

## Promotori

Regione Emilia-Romagna

Agenda Digitale  
dell'Emilia-Romagna

Lepida

## Fornitori

Slow/d - ideazione e project management

Riccardo Pagliani - grafica e media

Marco Berni - contenuti

## Partner

Ufficio Scolastico Regionale

Future Education Modena (da confermare)

Università di Bologna - Dip. Architettura (da confermare)