

# CONNETTIAMOCI . IT

INFOTELEMATICA PER LA COMUNITA' LOCALE  
(Progetto per il Comune di S.Fermo della Battaglia - CO)

## PREMESSA 1: Le comunità territoriali

### 1. Le comunità territoriali hanno la necessità di ritrovare l'integrazione a livello locale

L'evidente **disgregazione sociale**, culturale ed economica che hanno progressivamente registrato le comunità territoriali, nella seconda metà del XX secolo, è insieme causa ed effetto dell'abbassamento dei livelli qualitativi della convivenza sociale.

La disgregazione sociale non solo produce di per sé fenomeni di depauperamento civile e culturale (emarginazione, basso civismo, stasi o regresso economico, devianza, ecc.), ma toglie alla comunità la sua funzione storica di ammortizzatore e compensatore delle crisi generali. Le comunità locali **sempre meno riescono a produrre politiche** per il lavoro, per i giovani, per l'assistenza, per la qualità della convivenza sociale in genere.

Privi di strutture intermedie protettive, efficienti ed affidabili, i gruppi di cittadini ed i singoli soggetti si trovano **soli nel fronteggiare** una crisi epocale, che inevitabilmente li porta a vivere in una condizione psicologica e sociale drammatica.

### 2. Le comunità territoriali non sono la causa della disgregazione, ma spesso ne sono una concausa

La frantumazione dei valori, delle appartenenze, e dei sistemi tradizionali di produrre, di fare politica, di vivere in genere, è diffusa a livello globale, e la comunità è una delle prime vittime del processo. D'altro canto a sua volta la **comunità territoriale incrementa il processo frammentativo**.

Gli interventi finora sperimentati dalle comunità territoriali contro la disgregazione hanno ottenuto scarsi risultati anche per il **loro carattere frammentario e settoriale**. Con l'indebolimento del tessuto di relazioni civili, gli interventi parziali hanno spesso avuto la conseguenza imprevista di accelerare la frantumazione.

**Un insieme è cosa diversa dalla semplice somma delle parti:** se se ne migliora una porzione, l'insieme può addirittura esserne danneggiato.

### 3. Le comunità territoriali hanno la necessità di attivare connessioni a livello globale

D'altra parte, la globalizzazione e la creazione dell'Unione Europea stanno rendendo imprescindibile la necessità, per le comunità locali, di **attivare connessioni su scala planetaria**: l'integrazione locale non può più avvenire in forme di ritiro provinciale e chiusura autarchica.

I problemi della modernità avevano radici, e dunque possibili soluzioni, al massimo a livello nazionale, più spesso comprensoriale o locale. I problemi dell'Evo Immateriale nascono da infinite connessioni planetarie, e possono essere affrontati **su una scala di insiemi sempre più vasti**.

La conoscenza, l'occupazione, la cultura, i valori, la produzione di ricchezza non sono più legati alla terra (intesa come terreno da coltivare), ma **al terrestre (inteso come idea globale)**.

## PREMESSA 2: Le tecnologie informatiche

### 4. L'uso quotidiano delle tecnologie informatiche si diffonde lentamente

Le tecnologie informatiche sono agli albori della loro storia. La loro diffusione è stata molto accelerata nel corso della seconda metà del XX secolo, ma il loro uso quotidiano è ancora lontano dal tasso di diffusione auspicabile. Le statistiche indicanti il numero di macchine acquistate o il numero di siti immessi in rete o il numero di abbonamenti ai providers, **non sono la prova della effettiva diffusione**, familiarità e quotidianità d'uso.

L'acquisto di tecnologie informatiche avviene per moda, per un uso para-televisivo, per un'ipotesi di allargamento dell'istruzione, per motivazioni ludiche. **Solo una ristretta élite sta facendo penetrare** l'informatica nella quotidianità del lavoro, delle relazioni interpersonali e della vita civica.

Ricordiamo che anche la scrittura e la lettura sono state per secoli appannaggio delle classi superiori o di intellettuali specializzati, anche dopo l'avvento della stampa. Lettura e scrittura sono diventate quotidianità solo con la diffusione dei giornali e della istruzione di massa, a partire dal XIX secolo. In sostanza va rilevato che la diffusione della tecnologie di scrittura e lettura si è verificata **grazie ai chierici, ai giornalisti ed ai maestri elementari**. Ancora negli anni Cinquanta, in Italia, esistevano progetti dello Stato per la alfabetizzazione extrascolastica; progetti simili a quelli che a tutt'oggi sono portati avanti in molti Paesi in via di sviluppo.

### 5. Le difficoltà strutturali

**Le attrezzature-** Il computer e le indispensabili periferiche sono ancora un'attrezzatura o ignota o estranea alla maggior parte degli italiani adulti. La diffusione dei desktop, avvenuta nelle organizzazioni di lavoro, ha spesso un taglio tecnico -specialistico che allontana le tecnologie informatiche dalla loro diffusione nella quotidianità. Per chi non riesce a capire le potenzialità di queste attrezzature, anche un costo contenuto può sembrare eccessivo.

**L'accesso alla rete-** L'accesso ad Internet è ancora ostacolato da lentezze e interruzioni dei collegamenti e da costi eccessivi. La scarsa diffusione delle connessioni a "banda larga" e delle tariffe "flat", rende l'accesso al web qualcosa di molto lontano dalla quotidianità

### 6. Le difficoltà culturali

**Il ritardo dell'istruzione-** Siamo ancora lontani dalla diffusione delle tecnologie informatiche nei processi di apprendimento. L'intero curriculum scolastico, dalla materna all'università, può ancora oggi essere percorso senza alcun contatto con un computer o con Internet. Ma anche laddove le scuole hanno provveduto a dotarsi di una qualche strumentazione si arriva al massimo ad una alfabetizzazione elementare, come se l'informatica fosse un altro linguaggio da apprendere, al pari della pittura, dell'inglese o del mimo. Sono rarissimi i casi di ricorso alle tecnologie informatiche come metodo trasversale per la didattica o l'acculturazione.

**Il ritardo nell'offerta-** Le tecnologie informatiche sono possedute da una élite di fruitori anche perché sono concepite per un' élite. Le dichiarazioni di intenzione a rendere più "amichevole" la tecnologia si sono tradotte in una progressiva complicazione del software. La presunzione che la lingua inglese (o meglio, statunitense) fosse ormai patrimonio collettivo, è stata messa in dubbio solo di recente, e dunque recenti sono le traduzioni dei maggiori (non della maggior parte) programmi nelle lingue nazionali.

**L'esoterismo della commercializzazione-** Le tecnologie informatiche sono di gran lunga le più difficili da penetrare, fra tutte le tecnologie del panorama industriale degli ultimi due secoli. Treni, automobili, telefoni, aerei, televisori richiedono competenze d'uso molto modeste, ed il loro acquisto -almeno nei primi tempi- era semplificato dal basso numero di alternative e dall'evidenza della loro usabilità. Il

telefono è entrato nella quotidianità di tutti presentandosi per decenni con un solo modello, una sola funzione, e per di più evidente (dialogare con una persona distante). L'acquisto di tecnologie informatiche richiede competenze tecniche e linguistiche superiori, ed i sistemi di commercializzazione sembrano pensati per allontanare le masse di acquirenti.

## 7. Le difficoltà psicologiche

**Nessun maestro-** Le tecnologie informatiche hanno rappresentato un fenomeno vistoso di auto-apprendimento, mai registrato prima nella storia. Milioni di persone si sono avvicinate agli strumenti info-telematici senza alcun processo di acculturazione formale. La loro plasticità ha attratto sia le fasce attratte dal business sia quelle attratte dalla filosofia del gratuito; gli umanisti ed i tecnologi; gli amanti del ludico e gli accademici. Tuttavia, un apprendimento "senza maestri", è tipico di una ristretta minoranza della popolazione, come ristretto è il numero di chi impara a sciare, a suonare uno strumento, a guidare un mezzo col solo intuito o con l'aiuto di un amico. Il motivo della difficoltà nell'autoapprendimento risiede nelle debolezze psicologiche che prova la maggior parte delle persone di fronte all'ignoto. I processi di apprendimento per la maggioranza degli esseri umani passano attraverso la rassicurante e identificatoria presenza di un "maestro" formale o informale che sia

**Opzioni infinite-** La presenza di opzioni infinite nelle scelte d'acquisto rappresenta un fattore di libertà per i soggetti acculturati e sicuri di sé, ma rappresenta un fattore d'ansia per la maggioranza. Le tecnologie informatiche sono presentate, vendute e fruite come un mosaico di pezzi assemblato ad hoc e personalizzato. Ogni pezzo del mosaico ha prezzi e prestazioni diverse, le quali a loro volta influenzano le prestazioni ed i prezzi degli altri elementi. Questo implica che l'acquisto di ogni tecnologia informatica richiede decine di decisioni generatrici d'ansia.

**Sottovalutazione-** Per facilitare la vendita e la diffusione delle tecnologie informatiche i commercianti, i mass media, e gli iniziati non fanno che insistere sulla loro facilità, amichevolezza, intuitività, economicità, fluidità. Il risultato psicologico è quello di aggravare la sensazione di impotenza, incompetenza e inadeguatezza di una maggioranza che invece sperimenta un approccio oscuro, denso di ostacoli, irto di pre-condizioni. Le continue frustrazioni dei neofiti aumentano il loro allontanamento dalle tecnologie.

## 8. I cattivi esempi

**Le istituzioni,** gli enti locali, le élites politiche, la scuola, la sanità stanno procedendo con molta lentezza sul sentiero dell'informatizzazione. Finora il lavoro verso le tecnologie informatiche è stato fatto perlopiù - laddove è stato fatto- sul fronte interno a queste organizzazioni: quasi nulla è stata la ricaduta visibile dal cittadino. La **vita politica**, tradizionalmente sviluppata nelle piazze e nei circoli di Partito, è passata sullo schermo televisivo e lì sta, senza avere ancora sfiorato le tecnologie informatiche. Le ipotesi di una "democrazia telematica" fatte dalla nascita di Internet, sono ancora lontanissime. Infine, lo stesso **e-commerce**, sbandierato come l'ossatura di Internet, non è ancora penetrato a livello degli acquisti quotidiani ma è restato nell'area degli acquisti voluttuari e saltuari (libri, dischi, viaggi).

## CONCLUSIONI

### 9. La quotidianità delle tecnologie informatiche come mezzo e come obiettivo della comunità

Le comunità territoriali sono entità intermedie, collocate fra società complessiva e gruppi o singoli cittadini. Questa collocazione fa di loro un fattore di accelerazione e moltiplicazione delle disgregazione diffusa, ma può anche dare loro **una funzione di resistenza**, rallentamento, attenuazione o compensazione.

Una comunità che si pone l'obiettivo della promozione dell'uso quotidiano delle tecnologie informatiche offre ai cittadini l'opportunità di entrare nell'Evo Immateriale con la ricchezza di **uno strumento dalle**

**enormi potenzialità.**

Contemporaneamente, una comunità locale può usare le tecnologie informatiche per contenere il processo di frammentazione sociale e **stimolare processi reintegrativi.**

### **10. Aspetti Innovativi della proposta**

- Non è centralizzata
- Coinvolge sia il pubblico che il privato
- Non riguarda solo gli aspetti burocratici
- Mette in sinergia elementi socio-culturali ed elementi produttivi/professionali
- Punta molto su figure professionali che possono offrire stimoli, esempi, ed aiuti alla familiarizzazione IT

### **IL PROGETTO**

<b>Obiettivi</b>	<b>Azioni</b>		<b>Risultati attesi</b>
Per facilitare l'accesso	Azione	1	1 pc per ogni famiglia, gratuito e preconfigurato
	Azione	2	Connessione veloce/banda larga
IT e Istruzione	Azione	3	Inserire l'IT nella didattica
Per familiarizzare l'IT nella quotidianità	Azione	4	Gruppo Alfabetizzatori Informatici
	Azione	5	Gruppo Animatori Software
	Azione	6	Gruppo Hardware
	Azione	7	FuturDrome e FuturLab
IT e Occupazione	Azione	8	Nuove Occupazioni/nuove imprese
Per dare il buon esempio	Azione	9	Informatizzazione Servizi Pubblici ed EL
	Azione	10	Sperimentazione di Democrazia Telematica