

ALLEGATO 7**Manifestazioni di interesse su specifici fabbisogni, esigenze e problematiche**

_43 La Scuola Edile della provincia di Lecce ha da sempre sviluppato una forma di didattica interattiva, investendo anche in strumenti informatici per integrare la didattica del docente, come rete wireless, LIM, postazioni mobili. L'uso massiccio dell'ICT consente di riqualificare l'apprendimento in chiave evolutiva, come dinamica di partecipazione all'interno di comunità aziendali e professionali che riproducono saperi e identità condivise. La scuola sente l'esigenza di: - uscire dall'aula e diventare capace di operare su un maggior numero di persone a costi più contenuti, - rendere possibile la formazione sul posto di lavoro grazie soprattutto all'utilizzo di intranet, Internet, interactive desktop, videoconferencing ecc, - integrare aspetti formativi ed aspetti organizzativi delle risorse umane: reclutamento, selezione, valutazione, sviluppo, comunicazione interna, amministrazione, adozione di sistemi premianti, monitoraggio e miglioramento continuo. Importante potrà essere fornire formazione on demand, integrata con la formazione tradizionale in presenza, supportata da relazioni individuali di tutoring utili per sviluppare competenze.

_44 Il Consorzio CONSULTING - Scuola di Impresa e di Formazione Professionale (prot. 343736 FP cod. 460 A), nonché Ente Certificato Iso 9001:2000 (Codice EA:37), intende sollevare una problematica di primario interesse nell'ambito del diritto/dovere alla formazione permanente. In particolare, il consistente tasso di assenteismo, l'elevata percentuale di abbandono precoce, la scarsa attrattività di corsi erogati in modalità tradizionale porta alcune categorie di lavoratori soggetti all'obbligo di formazione (ordini professionali, liberi professionisti, dipendenti di aziende pubbliche e private) ad eludere la frequenza ai corsi con una incidenza negativa non solo sulle performance aziendali/individuali, ma soprattutto sull'obsolescenza della conoscenza, e in senso lato sui sistemi di qualità e sicurezza.

_50 Specchia è un comune ad alta vocazione turistica grazie al suo patrimonio storico – culturale e alla visibilità nazionale e internazionale che ha acquisito nel corso degli anni. Il centro storico di Specchia è annoverato dal 2004 tra i "Borghi più Belli d'Italia", e nel 2007 è stato premiato dalla Commissione Europea con lo "AWARD EDEN – Destinazione europea di eccellenza" come "Destinazione Rurale Emergente". Specchia è stata tra le prime realtà locali ad aderire alla Fondazione "Apulia Film Commission", e dal 2007 ospita "La Festa di Cinema del reale". Il suo centro storico è stato via-via recuperato e costituisce uno dei primi "Alberghi Diffusi" della Puglia. L'amministrazione comunale intende ulteriormente valorizzare il borgo storico e sfruttare le potenzialità turistiche di Specchia puntando su investimenti di tipo immateriale e tecnologico oltre che su quelli già effettuati e in corso nel recupero fisico del borgo. In particolare, l'obiettivo è utilizzare le opportunità offerte dalle tecnologie "mobile" sia per promuovere l'offerta turistica sia per erogare servizi ai cittadini e ai visitatori. In collaborazione con l'Università del Salento si intende avviare una sperimentazione basata sul modello "smart city" che prevede una infrastruttura molto leggera di rete wi-fi mesh cittadina (wi-fi cloud) su cui erogare una serie di informazioni e di servizi attraverso smartphone dotati di tecnologia NFC (Near Field Communication). Queste tecnologie consentono di far vivere agli utenti un'esperienza altamente interattiva con l'ambiente circostante, collegando il mondo fisico a quello virtuale in maniera semplice e intuitiva. Per quanto riguarda la componente informativa, a titolo di esempio, il modello prevede il "tag" dei monumenti e delle attrazioni del borgo antico in modo da usufruire di informazioni geolocalizzate; la creazione di percorsi guidati e mappe interattive utilizzando tag NFC sparsi per il borgo; la possibilità di registrare sui social network, in modalità automatica, l'esperienza che si sta vivendo. Per quanto riguarda la componente dei servizi, sempre a titolo informativo, il modello prevede la possibilità di fruire e pagare una serie di servizi attraverso la tecnologia NFC. Per esempio, un servizio di bike-sharing a disposizione dei cittadini e dei visitatori;

l'accesso ad alcune attrazioni/monumenti; i servizi dell'ufficio informazioni turistiche; la chiamata di numeri di emergenza; il pagamento presso negozi e ristoranti del borgo antico. Nella logica dei living-lab, i servizi verranno messi a punto attraverso la mobilitazione degli stakeholder locali come associazioni, singoli cittadini, gruppi di interesse. I quali, oltre a partecipare alla definizione delle linee guida e dei servizi, saranno coinvolti nella fase di sperimentazione dotando un certo numero di persone di smartphone già abilitati con la tecnologia NFC.

_52 Il tema dell'accessibilità del web alle persone con disabilità si pone con forza nel contesto sociale e lavorativo attuale in cui molte informazioni e relazioni passano attraverso la rete e le tecnologie. L'inclusione sociale delle persone con disabilità si realizza mettendo al centro la persona con disabilità e riconoscendo il suo diritto all'istruzione, al lavoro, alla cura, alla fruizione della cultura, alle relazioni sociali, alla mobilità, ecc., ma si realizza anche attraverso il pieno accesso al web sia come fonte di informazione, ad esempio per chi ha ridotta mobilità, sia come occasione di attività lavorativa, che come facilitazione relazionale se pensiamo al mondo de social network. La legislazione italiana (Legge n. 4 del 9 gennaio 2004) prevede, almeno per la pubblica amministrazione, il diritto di accesso per tutti ai servizi informatici e telematici della pubblica amministrazione e ai servizi di pubblica utilità. Purtroppo non sempre all'emanazione di una legge segue la sua concreta applicazione. Per questo si manifesta l'esigenza di costruire siti accessibili alle diverse disabilità, di avviare un monitoraggio dei siti già esistenti per verificare i requisiti di accessibilità previsti dalla legge, di diffondere l'utilizzo di tecnologie assistive tra gli strati più ampi delle persone con disabilità. In questo modo si possono ridurre alcuni degli svantaggi delle persone con disabilità e realizzare l'uguaglianza prevista dalla nostra Costituzione. L'Associazione mette a disposizione del territorio le competenze acquisite nel percorso di formazione di Tecnoabilitiamoci, per formare sull'accessibilità al web personale di aziende, pubbliche amministrazioni, istituti scolastici, enti e monitorare l'accessibilità dei siti già esistenti.

_53 La fruizione dei beni culturali alle persone con disabilità sensoriali (non vedenti e non udenti) si pone con particolare rilievo nel nostro territorio ricco e denso di bellezze architettoniche e paesaggistiche. Tale diritto, che è anche riconosciuto dall'art. 3° della Convenzione Internazionale dei Diritti delle persone con disabilità (ratificata in Italia dalla legge n. 19 del 2009), può facilmente essere soddisfatto dall'impiego delle tecnologie dell'informazione e comunicazione. La descrizione di monumenti, la descrizione delle opere contenute nei musei e nelle gallerie d'arte, la descrizione dei parchi naturali può essere "ascoltata" da un non vedente e "letta" da un non udente. Si potrebbe quindi prevedere, per ogni bene culturale di rilievo del territorio, per ogni museo e galleria d'arte, per ogni parco naturale un sistema di audio guide su tablet che contenga una descrizione scritta per i non udenti e una descrizione audio per i non vedenti. Va sottolineato che la descrizione per i non vedenti deve essere fatta da personale specializzato che sa come descrivere qualcosa a chi non è in grado di vederla (dare dimensioni di riferimento, colori, forme). L'ampia diffusione di questi supporti costituirebbe una vera occasione di integrazione in quanto la persona con disabilità non sarebbe più costretta a scegliere cosa visitare in base all'accessibilità, ma potrebbe per la prima scegliere in base al proprio interesse.

_54 Il Conservatorio di Musica "Tito Schipa" di Lecce e l'informatizzazione delle risorse umane e strumentali Il Conservatorio di Musica "Tito Schipa" di Lecce, sta vivendo un momento di grande trasformazione: è solo il secondo anno che la sua struttura didattica si è trasformata realmente in struttura accademica secondo il percorso universitario del triennio di Primo Livello e Biennio Specialistico di Secondo Livello. Intanto i corsi del Vecchio Ordinamento stanno procedendo fino ad esaurimento degli allievi e, in questa fase transitoria, è compito sempre del Conservatorio occuparsi della Formazione Preaccademica. Quindi 4 diversi ordinamenti in un'unica struttura accademica: diverse centinaia di studenti per i vari strumenti e quindi informatizzare tutta la struttura è ormai un'esigenza primaria. La reale necessità dell'Istituzione AFAM è quella di attivare un sistema basato su di un SOFTWARE PER LA GESTIONE DELLE RISORSE UMANE E STRUMENTALI. Progettazione di un software in grado di ottimizzare la comunicazione attraverso la gestione e l'amministrazione delle risorse umane e strumentali al fine di facilitare le operazioni

di informazione e fruizione dei servizi istituzionali. Progettazione cioè di una struttura basata sulla logica "self service" che automatizzi e semplifichi le attività consentendo ai singoli utenti un facile ed immediato accesso a funzionalità prima demandate unicamente ad operatori specifici: - prenotazione on-line di aule per le lezioni; - prenotazione on-line di auditorium e cavea per manifestazioni e concerti; - prenotazione on-line degli esami; - prenotazione on-line degli strumenti per la didattica: proiettori, casse audio, lettori, aula multimediale; - trattazione on-line della modulistica; - pagamento on-line delle tasse scolastiche. Inoltre un software che possa gestire la differenziazione dell'offerta didattica in relazione ai 4 differenti percorsi di studio attivi nel Conservatorio: Vecchio Ordinamento, Formazione Preaccademica, Triennio di Primo Livello e Biennio Specialistico di Secondo. Il tutto modulato nell'opzione "lingua inglese" alla luce del fatto che già da quest'anno frequentano il Conservatorio leccese allievi provenienti dalla Cina, che è ormai operativo da diversi anni il flusso degli studenti e docenti per il programma ERASMUS e che nella struttura accademica di recente impianto i titoli di studio conseguiti nell'Istituto leccese rientrano nel circuito di certificazioni internazionali del Diploma Supplement. Ed inoltre un SOFTWARE PER IL KNOWLEDGE MANAGEMENT Un software in grado di ottenere e condividere non solo dati amministrativi, ma tutto il vastissimo mondo di conoscenze (Knowledge): raccolta, archiviazione e condivisione della conoscenza. Una piattaforma applicativa (LSM) che permetta l'erogazione di materiale, tracciamento delle attività e la sua gestione.

_59 Il progetto vuole restituire e far condividere a tutta la collettività, locale e non, la memoria e la fruizione del patrimonio materiale ed immateriale dell'A.C.A.I.T. di Tricase, attraverso la creazione di un Museo Virtuale Online che ne riproduca il suo immenso valore storico, culturale ed economico. A tal fine si propone una strategia di intervento che si basa su due azioni fondamentali: 1) un'attività di Ricerca bibliografica, documentale e sul campo, tale da: - recuperare, inventariare e rendere disponibile il patrimonio archivistico – librario sull'A.C.A.I.T.; - indagare, censire e pubblicare gli aspetti antropologici e materiali della classe operaia dell'epoca; 2) un'attività di Sviluppo Tecnologico, finalizzata a: - ricostruire in un modello 3d gli ambienti lavorativi e i beni materiali dell'edificio; - conservare in formato digitale il materiale documentale, librario e fotografico già presente nel suo Archivio Storico e quello che risulterà disponibile dall'attività di Ricerca; - consentire al pubblico degli utenti la navigazione multimediale ed interattiva tra i suoi contenuti storici e culturali. Da qui la consapevolezza della possibilità concreta di trasformare un contenitore di risorse non accessibili in risorsa culturale ed economica dal quale il territorio possa trarre benefici in termini di immagine e di promozione turistico - culturale. Obiettivo generale e target. L'obiettivo generale del progetto si può pertanto enunciare in: ☐ salvaguardare la memoria storica, la cultura, il patrimonio materiale ed immateriale dell'A.C.A.I.T. di Tricase e al contempo promuovere la città e il territorio del Capo di Leuca sul piano turistico e culturale. La declinazione di tale obiettivo rispetto ai bisogni dei destinatari a cui si rivolge si articola nei seguenti obiettivi intermedi: • rispetto alla comunità locale, il progetto mira a diffondere la conoscenza delle testimonianze storiche e antropologiche legate alla lavorazione del tabacco, quale occasione di crescita culturale, consapevolezza delle proprie radici storiche, sensibilità verso la tutela del patrimonio di "valore" racchiuso nei propri luoghi; • rispetto alle istituzioni locali, il progetto si propone di promuovere il loro concreto impegno nel migliorare le condizioni di fruibilità e conoscenza del patrimonio storico, antropologico e sociale considerato dal progetto, sia migliorandone l'accessibilità sul piano infrastrutturale, sia partecipando all'iniziativa di promozione messa in campo dal "marchio territoriale collettivo" proposto dal progetto; • rispetto ai turisti-visitatori non locali, il progetto mira a soddisfare il desiderio di conoscenza e approfondimento sulle radici della civiltà salentina, che può riguardare visitatori esperti (ricercatori, studiosi), cultori e appassionati, studenti, potendo in tal modo proporre il servizio alle relative organizzazioni di appartenenza (centri di ricerca, istituzioni formative, associazioni culturali);

_64 L'interesse all'uso di nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione in ambito Museale nasce dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla

Customer Satisfaction. All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'Ergonomia cognitiva, Ergonomia e disabilità (flessibilità d'uso, informazione percettibile, basso sforzo fisico, equità d'uso) e alle possibilità diverse di apprendimenti sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza (visitati museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza di visitatori diversamente abili). Necessità di incrementare l'uso di Realtà Aumentata per l'interfaccia didattica e l'uso di Realtà Virtuale. Potenziare, la possibilità di intervento ergonomico dell'uso e della conoscenza degli elementi presenti nelle strutture. Necessità di potenziare qualità didattica e uso di interfacce virtuali o di realtà aumentata l'adeguamento ad un'utenza eterogenea. Possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology.

_65 L'interesse all'uso di nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione in ambito Museale nasce dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction. All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'Ergonomia cognitiva, Ergonomia e disabilità (flessibilità d'uso, informazione percettibile, basso sforzo fisico, equità d'uso) e alle possibilità diverse di apprendimenti, sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio, legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza (visitati museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza di visitatori diversamente abili). Necessità di incrementare l'uso di Realtà Aumentata per l'interfaccia didattica e l'uso di Realtà Virtuale. Potenziare, la possibilità di intervento ergonomico dell'uso e della conoscenza degli elementi presenti nelle strutture. Necessità di potenziare qualità didattica e uso di interfacce virtuali o di realtà aumentata l'adeguamento ad un'utenza eterogenea. Possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. Facilitazione e nuove tecnologie che favoriscano la comunicazione-apprendimento con la Diversa Abilità percettiva.

_66 L'interesse all'uso di nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione in ambito Museale nasce dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction. All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'Ergonomia cognitiva, Ergonomia e disabilità (flessibilità d'uso, informazione percettibile, basso sforzo fisico, equità d'uso) e alle possibilità diverse di apprendimenti sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza (visitati museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza di visitatori diversamente abili). Necessità di incrementare l'uso di Realtà Aumentata per l'interfaccia didattica e l'uso di Realtà Virtuale. Potenziare, la possibilità di intervento ergonomico dell'uso e della conoscenza degli elementi presenti nelle strutture. Necessità di potenziare qualità didattica e uso di interfacce virtuali o di realtà aumentata l'adeguamento ad un'utenza eterogenea, anche semplicemente con l'allestimento di audioguide per i visitatori che desiderano visitare il museo in completa autonomia. Possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology.

_67 L'interesse all'uso di nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione in ambito Museale nasce dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction. All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'Ergonomia cognitiva, Ergonomia e disabilità (flessibilità d'uso, informazione percettibile, basso sforzo fisico, equità d'uso) e alle possibilità diverse di apprendimenti sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza (visitati museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza di visitatori diversamente abili). Necessità di incrementare l'uso di Realtà Aumentata per l'interfaccia didattica e l'uso di Realtà Virtuale. Potenziare, la possibilità di intervento ergonomico dell'uso e della conoscenza degli elementi presenti nelle strutture. Necessità di potenziare qualità didattica e uso di interfacce virtuali o di realtà aumentata l'adeguamento ad un'utenza

eterogenea. Possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology.

_68 L'interesse all'uso di nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione in ambito Museale nasce dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction. All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'Ergonomia cognitiva, Ergonomia e disabilità (flessibilità d'uso, informazione percettibile, basso sforzo fisico, equità d'uso) e alle possibilità diverse di apprendimenti sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza (visitatori museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza di visitatori diversamente abili). Necessità di incrementare l'uso di Realtà Aumentata per l'interfaccia didattica e l'uso di Realtà Virtuale. Potenziare, la possibilità di intervento ergonomico dell'uso e della conoscenza degli elementi presenti nelle strutture. Necessità di potenziare qualità didattica e uso di interfacce virtuali o di realtà aumentata l'adeguamento ad un'utenza eterogenea. Possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. La necessità di disporre di una piattaforma multicanale per l'erogazione di contenuti multimediali interattivi che facciano uso di nuove tecnologie

_69 Il laboratorio manifesta la necessità di collegarsi alle aziende e ad altre strutture per creare una rete di competenza legata all'uso delle nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione. Il progetto laboratoriale potrebbe supportare l'uso di Realtà Aumentata per l'interfaccia didattica, e biomedicale, l'Uso di Realtà Virtuale attraverso sperimentazione e la costruzione di sensori digitali per la discriminazione di percetti sensoriali. Obiettivi del Progetto: Potenziare, attraverso una rete di laboratori universitari, di Centri Didattici adibiti a utenze diversificate (es. Musei o strutture legate alle belle arti) e a centri sanitari, la possibilità di intervento ergonomico dell'uso e della conoscenza di oggetti. Lo scopo potrebbe essere anche Didattico (informazione e apprendimento, plasticità neurale in soggetti normodotati e nell'apprendimento legato a disabilità) -Uso della Realtà Aumentata (Augmented Reality, AR): Beni culturali. Creare guide virtuali, che includono informazioni multimediali relative a oggetti o luoghi, creare ricostruzioni 3D. Medicina. Includere immagini di oggetti nascosti, efficaci per una diagnosi o un'operazione. Object Recognition: Capacità di trovare un determinato oggetto in una sequenza di immagini o video, nonostante variazioni di scala, rotazioni, variazioni dell'illuminazione, occlusioni, ecc... Estrazione di feature da immagini di riferimento Estrazione di feature dall'immagine visualizzata Matching di informazioni. - Realtà Virtuale: protocollo sperimentale sui sensori virtuali. Questo potrebbe permettere, in situazioni di Advanced Distributed Learning, in situazioni di Riabilitazione e in Protocolli di Ricerca di poter accedere a informazioni sensoriali standardizzate.

_70 L'interesse all'uso di nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione in ambito Turistico e dei Beni Culturali nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed attori (dal turista culturale, allo studente, al cittadino, all'impresa). Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile l'enorme tesoro 'nascosto' del nostro territorio (la Lecce sotterranea per far un esempio su tutti). Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio nascosto o il patrimonio che fu delle civiltà che ci hanno preceduto e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il turista inoltre attualmente non ha a disposizione un'assistenza adeguata sul territorio. In piccoli paesi come San Cesario di Lecce, ricchi di tesori, non esiste una infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzarli, c'è la necessità di avere strumenti che accompagnino il turista lungo tutto il suo viaggio ed in questo le TIC e le nuove tecnologie potrebbero fornire un valido supporto.

_71 La convinzione che l'applicazione delle I.C.T. (Information and Communication Technologies) ai Beni Culturali sia una delle nuove frontiere delle politiche culturali è alla base del Mobile Learning, ovvero fruizione e didattica museale che si avvalgono di strumenti tecnologici

mobili come più moderne audio e video guide. In questo modo il museo si evolve da semplice luogo di conservazione di opere e reperti, ponendo enfasi sulla sua missione di comunicazione. L'uso di nuove tecnologie è in tal senso funzionale a raggiungere il grande pubblico – e soprattutto le fasce più giovani - e ad aumentare i contenuti che il museo è in grado di trasmettere ai visitatori: approfondimenti, rimandi critici e storici ed ulteriori informazioni sulle collezioni e sulle opere più importanti, nonché immagini, documenti, file audio e video. La tradizionale visita al museo è integrata con informazioni aggiuntive, disponibili in tempo reale e direttamente in loco, rendendo la visita stessa un'esperienza davvero ricca, interattiva e partecipativa. Nello specifico si fa riferimento alla possibilità di introdurre nuove modalità di fruizione dei reperti esposti utilizzando le etichette ("tags") basate sul codice QR ("Quick Response"). La nuova tecnologia offre ai visitatori la possibilità di leggere e/o ascoltare informazioni e visualizzare foto e video relativi a una determinata oggetto presente nelle sale del Museo direttamente sul proprio telefono cellulare, palmare oppure smartphone, semplicemente inquadrando il relativo codice QR collocato in prossimità degli oggetti esposti, con l'obiettivo della fotocamera dell'apparecchio. Lo scopo è quello di raggiungere un pubblico sempre più vasto rispetto a quello che normalmente frequenta il museo, proponendo un'offerta "aumentata" del patrimonio del museo stesso, arricchita cioè da approfondimenti, rimandi critici, informazioni aggiuntive sulle collezioni anche in lingua straniera e da immagini e file di vario formato. Tutto questo è messo a disposizione in maniera completamente gratuita e in modo particolarmente semplice e flessibile. Inoltre, grazie a un software di sintesi vocale, tutti i contenuti possono essere disponibili anche in formato audio, e quindi essere facilmente consultabili anche dai visitatori ipovedenti.

_72 L'interesse all'uso delle TIC in ambito Museale nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed utenti. Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile la ricchezza ambientale e culturale del nostro territorio. Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio museale e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il visitatore museale attualmente non viene supportato da un'assistenza adeguata sul territorio. In ambito museale, non esiste un' infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzare la realtà specifica, motivo per cui nasce la necessità di avere strumenti che accompagnino l'utente lungo tutto il suo viaggio culturale. Inoltre questa domanda nasce anche dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction (soddisfazione dell'utenza). All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'ergonomia cognitiva, all'ergonomia della disabilità e alle possibilità diverse di apprendimenti, sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza, anche per l'interfaccia didattica (visitati museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza diversamente abile). Nasce anche, la possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. Questo è permesso in particolar modo nei musei universitari, dove il museo diventa in parte laboratorio attivo di studio, ricerca e acquisizione di informazioni e reperti. Sarebbe utile creare un supporto legato alla costruzione di sensori per la percezione tattile: nelle strutture Museali, per le caratteristiche rare e logorabili degli oggetti esposti, è impossibile, al visitatore, accedere all'oggetto se non attraverso la sua sola visione. Creare prototipi legati alla percezione tattile e uditiva degli oggetti esposti potrebbe incrementare l'interesse e il coinvolgimento sensoriale dello 'spettatore', che diventerebbe uno spettatore partecipante e attivo e totalmente coinvolto dall'esperienza sinestesica. Ancora sarebbe opportuna e necessaria la disposizione di una piattaforma multicanale per l'erogazione di contenuti multimediali interattivi che facciano uso di nuove tecnologie. Ciò permetterebbe una crescente valorizzazione dell'informazione museale anche con un accesso di connessione in assenza della possibilità di visionare fisicamente la nostra struttura. Infine si potrebbe creare una rete museale virtuale con link su riferimenti

incrociati che faciliterebbero la conoscenza delle varie strutture e i percorsi comuni che le strutture museali insieme seguono nel territorio.

_73 L'interesse all'uso delle TIC in ambito Museale nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed utenti. Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile la ricchezza ambientale e culturale del nostro territorio. Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio museale e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il visitatore museale attualmente non viene supportato da un'assistenza adeguata sul territorio. In ambito museale, non esiste un' infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzare la realtà specifica, motivo per cui nasce la necessità di avere strumenti che accompagnino l'utente lungo tutto il suo viaggio culturale. Inoltre questa domanda nasce anche dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction (soddisfazione dell'utenza). All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'ergonomia cognitiva, all'ergonomia della disabilità e alle possibilità diverse di apprendimenti, sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza, anche per l'interfaccia didattica (visitati museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza diversamente abile). Nasce anche, la possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. Questo è permesso in particolar modo nei musei universitari, dove il museo diventa in parte laboratorio attivo di studio, ricerca e acquisizione di informazioni e reperti. Sarebbe utile creare un supporto legato alla costruzione di sensori per la percezione tattile: nelle strutture Museali, per le caratteristiche rare e logorabili degli oggetti esposti, è impossibile, al visitatore, accedere all'oggetto se non attraverso la sua sola visione. Creare prototipi legati alla percezione tattile e uditiva degli oggetti esposti potrebbe incrementare l'interesse e il coinvolgimento sensoriale dello 'spettatore', che diventerebbe uno spettatore partecipante e attivo e totalmente coinvolto dall'esperienza sinestesica. Ancora sarebbe opportuna e necessaria la disposizione di una piattaforma multicanale per l'erogazione di contenuti multimediali interattivi che facciano uso di nuove tecnologie. Ciò permetterebbe una crescente valorizzazione dell'informazione museale anche con un accesso di connessione in assenza della possibilità di visionare fisicamente la nostra struttura. Infine si potrebbe creare una rete museale virtuale con link su riferimenti incrociati che faciliterebbero la conoscenza delle varie strutture e i percorsi comuni che le strutture museali insieme seguono nel territorio.

_74 L'interesse all'uso delle TIC in ambito Museale nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed utenti. Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile la ricchezza ambientale e culturale del nostro territorio. Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio museale e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il visitatore museale attualmente non viene supportato da un'assistenza adeguata sul territorio. In ambito museale, non esiste un' infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzare la realtà specifica, motivo per cui nasce la necessità di avere strumenti che accompagnino l'utente lungo tutto il suo viaggio culturale. Inoltre questa domanda nasce anche dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction (soddisfazione dell'utenza). All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'ergonomia cognitiva, all'ergonomia della disabilità e alle possibilità diverse di apprendimenti, sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza, anche per l'interfaccia didattica (visitati museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza diversamente abile). Nasce anche, la possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. Questo è permesso in particolar modo nei musei universitari, dove il museo diventa

in parte laboratorio attivo di studio, ricerca e acquisizione di informazioni e reperti. Sarebbe utile creare un supporto legato alla costruzione di sensori per la percezione tattile: nelle strutture Museali, per le caratteristiche rare e logorabili degli oggetti esposti, è impossibile, al visitatore, accedere all'oggetto se non attraverso la sua sola visione. Creare prototipi legati alla percezione tattile e uditiva degli oggetti esposti potrebbe incrementare l'interesse e il coinvolgimento sensoriale dello 'spettatore', che diventerebbe uno spettatore partecipante e attivo e totalmente coinvolto dall'esperienza sinestesica. Ancora sarebbe opportuna e necessaria la disposizione di una piattaforma multicanale per l'erogazione di contenuti multimediali interattivi che facciano uso di nuove tecnologie. Ciò permetterebbe una crescente valorizzazione dell'informazione museale anche con un accesso di connessione in assenza della possibilità di visionare fisicamente la nostra struttura. Infine si potrebbe creare una rete museale virtuale con link su riferimenti incrociati che faciliterebbero la conoscenza delle varie strutture e i percorsi comuni che le strutture museali insieme seguono nel territorio.

_75 L'interesse dell'Orto Botanico verso l'uso di TIC nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed utenti. Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile la ricchezza ambientale e culturale del nostro territorio. Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il visitatore attualmente non viene supportato da un'assistenza adeguata sul territorio. In ambito museale, non esiste un' infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzare la realtà specifica, motivo per cui nasce la necessità di avere strumenti che accompagnino l'utente lungo tutto il suo viaggio culturale. Inoltre questa domanda nasce anche dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction (soddisfazione dell'utenza). All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'ergonomia cognitiva, all'ergonomia della disabilità e alle possibilità diverse di apprendimenti, sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza, anche per l'interfaccia didattica (visitatori museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza diversamente abile). Nasce anche, la possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. Questo è permesso in particolar modo nei musei universitari, dove il museo diventa in parte laboratorio attivo di studio, ricerca e acquisizione di informazioni e reperti. Sarebbe utile creare un supporto legato alla costruzione di sensori per la percezione tattile: nelle strutture Museali, per le caratteristiche rare e logorabili degli oggetti esposti, è impossibile, al visitatore, accedere all'oggetto se non attraverso la sua sola visione. Creare prototipi legati alla percezione tattile e uditiva degli oggetti esposti potrebbe incrementare l'interesse e il coinvolgimento sensoriale dello 'spettatore', che diventerebbe uno spettatore partecipante e attivo e totalmente coinvolto dall'esperienza sinestesica. Ancora sarebbe opportuna e necessaria la disposizione di una piattaforma multicanale per l'erogazione di contenuti multimediali interattivi che facciano uso di nuove tecnologie. Ciò permetterebbe una crescente valorizzazione dell'informazione museale anche con un accesso di connessione in assenza della possibilità di visionare fisicamente la nostra struttura. Infine si potrebbe creare una rete museale virtuale con link su riferimenti incrociati che faciliterebbero la conoscenza delle varie strutture e i percorsi comuni che le strutture museali insieme seguono nel territorio.

_76 Il laboratorio manifesta la necessità di collegarsi alle aziende e ad altre strutture per creare una rete di competenza legata all'uso delle nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione. Il progetto laboratoriale potrebbe supportare l'uso di Realtà Aumentata per l'interfaccia didattica, e biomedicale, l'Uso di Realtà Virtuale attraverso sperimentazione e la costruzione di sensori digitali per la discriminazione di percetti sensoriali Obiettivi del Progetto: Potenziare, attraverso una rete di laboratori universitari, di Centri Didattici adibiti a utenze diversificate (es. Musei o strutture legate alle belle arti) e a centri sanitari, la possibilità di

intervento ergonomico dell'uso e della conoscenza di oggetti. Lo scopo potrebbe essere anche Didattico (informazione e apprendimento, plasticità neurale in soggetti normodotati e nell'apprendimento legato a disabilità) -Uso della Realtà Aumentata (Augmented Reality, AR): Beni culturali. Creare guide virtuali, che includono informazioni multimediali relative a oggetti o luoghi, creare ricostruzioni 3D. Medicina. Includere immagini di oggetti nascosti, efficaci per una diagnosi o un'operazione. Object Recognition: Capacità di trovare un determinato oggetto in una sequenza di immagini o video, nonostante variazioni di scala, rotazioni, variazioni dell'illuminazione, occlusioni, ecc... Estrazione di feature da immagini di riferimento Estrazione di feature dall'immagine visualizzata Matching di informazioni. - Realtà Virtuale: protocollo sperimentale sui sensori virtuali. Questo potrebbe permettere, in situazioni di Advanced Distributed Learning, in situazioni di Riabilitazione e in Protocolli di Ricerca di poter accedere a informazioni sensoriali standardizzate.

_78 La convinzione che l'applicazione delle I.C.T. (Information and Communication Technologies) ai Beni Culturali sia una delle nuove frontiere delle politiche culturali è alla base del Mobile Learning, ovvero fruizione e didattica museale che si avvalgono di strumenti tecnologici mobili come più moderne audio e video guide. In questo modo il museo si evolve da semplice luogo di conservazione di opere e reperti, ponendo enfasi sulla sua missione di comunicazione. L'uso di nuove tecnologie è in tal senso funzionale a raggiungere il grande pubblico – e soprattutto le fasce più giovani - e ad aumentare i contenuti che il museo è in grado di trasmettere ai visitatori: approfondimenti, rimandi critici e storici ed ulteriori informazioni sulle collezioni e sulle opere più importanti, nonché immagini, documenti, file audio e video. La tradizionale visita al museo è integrata con informazioni aggiuntive, disponibili in tempo reale e direttamente in loco, rendendo la visita stessa un'esperienza davvero ricca, interattiva e partecipativa. Nello specifico si fa riferimento alla possibilità di introdurre nuove modalità di fruizione dei reperti esposti utilizzando le etichette (“tags”) basate sul codice QR (“Quick Response”). La nuova tecnologia offre ai visitatori la possibilità di leggere e/o ascoltare informazioni e visualizzare foto e video relativi a una determinata oggetto presente nelle sale del Museo direttamente sul proprio telefono cellulare, palmare oppure smartphone, semplicemente inquadrando il relativo codice QR collocato in prossimità degli oggetti esposti, con l'obiettivo della fotocamera dell'apparecchio. Lo scopo è quello di raggiungere un pubblico sempre più vasto rispetto a quello che normalmente frequenta il museo, proponendo un'offerta “aumentata” del patrimonio del museo stesso, arricchita cioè da approfondimenti, rimandi critici, informazioni aggiuntive sulle collezioni anche in lingua straniera e da immagini e file di vario formato. Tutto questo è messo a disposizione in maniera completamente gratuita e in modo particolarmente semplice e flessibile. Inoltre, grazie a un software di sintesi vocale, tutti i contenuti possono essere disponibili anche in formato audio, e quindi essere facilmente consultabili anche dai visitatori ipovedenti.

_79 L'interesse all'uso delle TIC in ambito Museale nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed utenti. Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile la ricchezza ambientale e culturale del nostro territorio. Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio museale e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il visitatore museale attualmente non viene supportato da un'assistenza adeguata sul territorio. In ambito museale, non esiste un' infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzare la realtà specifica, motivo per cui nasce la necessità di avere strumenti che accompagnino l'utente lungo tutto il suo viaggio culturale. Inoltre questa domanda nasce anche dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction (soddisfazione dell'utenza). All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'ergonomia cognitiva, all'ergonomia della disabilità e alle possibilità diverse di apprendimenti , sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato

all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza, anche per l'interfaccia didattica (visitatori museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza diversamente abile). Nasce anche, la possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. Questo è permesso in particolar modo nei musei universitari, dove il museo diventa in parte laboratorio attivo di studio, ricerca e acquisizione di informazioni e reperti. Sarebbe utile creare un supporto legato alla costruzione di sensori per la percezione tattile: nelle strutture Museali, per le caratteristiche rare e logorabili degli oggetti esposti, è impossibile, al visitatore, accedere all'oggetto se non attraverso la sua sola visione. Creare prototipi legati alla percezione tattile e uditiva degli oggetti esposti potrebbe incrementare l'interesse e il coinvolgimento sensoriale dello 'spettatore', che diventerebbe uno spettatore partecipante e attivo e totalmente coinvolto dall'esperienza sinestesica. Ancora sarebbe opportuna e necessaria la disposizione di una piattaforma multicanale per l'erogazione di contenuti multimediali interattivi che facciano uso di nuove tecnologie. Ciò permetterebbe una crescente valorizzazione dell'informazione museale anche con un accesso di connessione in assenza della possibilità di visionare fisicamente la nostra struttura. Infine si potrebbe creare una rete museale virtuale con link su riferimenti incrociati che faciliterebbero la conoscenza delle varie strutture e i percorsi comuni che le strutture museali insieme seguono nel territorio.

_80 Il "Doposcuola in rete" è rivolto a tutti i bambini e alle bambine delle scuole elementari e medie anche se vi è una particolare attenzione per quelli che vivono una situazione di svantaggio o di disagio. L'attività si regge con l'apporto fondamentale dei volontari, coordinati dal Direttore del CFP e supportati da un'educatrice professionale. Alle famiglie dei bambini viene richiesta l'adesione volontaria, se possibile. Il servizio non usufruisce di alcun finanziamento esterno ed è pertanto un'attività che il Centro ha deciso di attivare comunque, per far fronte ai bisogni di una realtà del nostro territorio. Per poter continuare anche il prossimo anno è quindi diventato urgente il reperimento dei fondi necessari, sia per non sospendere questa preziosa risorsa per la comunità sia per potenziare il doposcuola, in modo da non dover rifiutare le richieste delle famiglie per nuovi inserimenti. Il progetto sarà articolato in attività di doposcuola personalizzato a seconda della tipologia di svantaggio. OBIETTIVI: 1. Sostegno di ciascun bambino e bambina nel percorso scolastico. Riteniamo infatti fondamentale cogliere le manifestazioni del "disagio scolastico" sin dal loro primo sorgere, in modo da poter fornire un pronto e adeguato supporto che consenta di recuperare il divario con gli altri bambini (o almeno evitare che aumenti, diventando irrecuperabile); 2. Fornire un supporto educativo e didattico ai bambini/e attraverso il sostegno nello svolgimento dei compiti assegnati a scuola, favorendo la socializzazione tra i pari in un gruppo guidato da adulti; 3. Favorire la cultura dell'integrazione nei ragazzi e nelle famiglie locali e in quelle provenienti da contesti e Paesi diversi; 4. Far accrescere l'autostima e il benessere psicologico dei ragazzi; 5. Promuovere l'autonomia e la conoscenza del territorio; 6. Attuare un'azione di prevenzione ai gravi problemi scolastici che, con sempre maggiore frequenza, si riscontrano tra i ragazzi in situazione di svantaggio e ragazzi immigrati sia nella scuola elementare che nella scuola media; 7. Rendere partecipi, propositivi e protagonisti i minori nelle varie attività didattiche, culturali, e ludiche promosse dall'Associazione Calasanzio.

_81 L'interesse all'uso delle TIC in ambito Museale nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed utenti. Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile la ricchezza ambientale e culturale del nostro territorio. Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio museale e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il visitatore museale attualmente non viene supportato da un'assistenza adeguata sul territorio. In ambito museale, non esiste un'infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzare la realtà specifica, motivo per cui nasce la necessità di avere strumenti che accompagnino l'utente lungo tutto il suo viaggio culturale. Inoltre questa domanda nasce anche dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction (soddisfazione

dell'utenza). All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'ergonomia cognitiva, all'ergonomia della disabilità e alle possibilità diverse di apprendimenti, sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza, anche per l'interfaccia didattica (visitatori museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza diversamente abile). Nasce anche, la possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. Questo è permesso in particolar modo nei musei universitari, dove il museo diventa in parte laboratorio attivo di studio, ricerca e acquisizione di informazioni e reperti. Sarebbe utile creare un supporto legato alla costruzione di sensori per la percezione tattile: nelle strutture Museali, per le caratteristiche rare e logorabili degli oggetti esposti, è impossibile, al visitatore, accedere all'oggetto se non attraverso la sua sola visione. Creare prototipi legati alla percezione tattile e uditiva degli oggetti esposti potrebbe incrementare l'interesse e il coinvolgimento sensoriale dello 'spettatore', che diventerebbe uno spettatore partecipante e attivo e totalmente coinvolto dall'esperienza sinestesica. Ancora sarebbe opportuna e necessaria la disposizione di una piattaforma multicanale per l'erogazione di contenuti multimediali interattivi che facciano uso di nuove tecnologie. Ciò permetterebbe una crescente valorizzazione dell'informazione museale anche con un accesso di connessione in assenza della possibilità di visionare fisicamente la nostra struttura. Infine si potrebbe creare una rete museale virtuale con link su riferimenti incrociati che faciliterebbero la conoscenza delle varie strutture e i percorsi comuni che le strutture museali insieme seguono nel territorio.

_82 Il progetto si propone una diffusione, a livello nazionale, degli strumenti per coniugare i fabbisogni di competenze di un'organizzazione o di un territorio con una appropriata formazione in tutte le fasi (programmazione, realizzazione, gestione e valutazione), rivolta ad adulti di diversa estrazione sociale. Il luogo di lavoro ed il fulcro di svolgimento delle attività sarà la Biblioteca Calasanziana. Il progetto prevede tre livelli di trasferimento delle competenze: 1. Conoscenze e competenze di base sulla formazione, tramite la realizzazione di un prodotto multimediale da diffondere all'intero target del progetto; 2. Approfondimento delle competenze sulla formazione tramite il coinvolgimento in sessioni di action learning (LIFE LONG LEARNING PROGRAMME); 3. Affiancamento da parte di consulenti per la applicazione a casi reali sia delle conoscenze e competenze acquisite sia degli strumenti forniti dalla Biblioteca Multimediale. Biblioteca e multimedialità: La multimedialità offre la possibilità di capire le potenzialità delle intelligenze degli adulti e promuove l'integrazione. Poiché essa si costruisce sull'articolazione di una molteplicità di codici e linguaggi (parola, scrittura, suono, immagine), meglio si adatta a rispondere a soggetti che hanno necessità di diversificazione e personalizzazione dell'intervento di rete ed in rete. La telematica assume un ruolo rilevante per l'individuazione degli argomenti, nel dare ai potenziali beneficiari molti modi di padroneggiare il materiale. Lavorare insieme nel laboratorio, offre la possibilità di praticare la relazione insegnante / allievo, secondo un modello didattico relazionale / collaborativo e non unidirezionale / trasmissivo; la pratica del laboratorio favorisce le strategie dell'"imparare insieme", centrate sulla costruzione a più mani di un elaborato multimediale (ipertesti); propone una strategia basata sull'assunzione, a turno, di ruoli di protagonismo da parte dei diversi componenti del gruppo di apprendimento. L'azione della guida si concretizza nel progettare, allestire e far funzionare un impianto didattico basato sul protagonismo di coloro che devono e vogliono sperimentare, apprendere e accrescere il proprio bagaglio culturale e/o nozionistico. Ambiti aree disciplinari: - Storia dell'arte - Percezione visiva - Educazione Musicale - Lettere e storia patria.

_83 Dagli anni Settanta l'Italia si è trasformato da Paese di emigrazione a terra di immigrazione, la Puglia, in particolar modo conferma il ruolo, già rivestito nei secoli, di porta d'Oriente, strategico crocevia tra Asia, Africa ed Europa. Secondo dati recenti la popolazione immigrata è connotata sempre più dalla giovane età, dunque sono numerosi i minori migranti che nella nostra regione cercano un futuro migliore, attraverso la ricerca di un lavoro o per sfuggire a guerre e persecuzioni, nel caso dei richiedenti asilo. La scuola è connotata dalla presenza di alunni

stranieri, nati in Italia per il 42,2 e neoarrivati per il 58,8%). In Italia, su un totale di otto milioni di studenti, i ragazzi stranieri ammontano al 7,9%. In Puglia, secondo i dati dell'U.S.R. del Settembre 2012, gli studenti stranieri sono 13.537 di cui 6.137 nella provincia di Bari (3.187 maschi e 2950 ragazze). L'alunno straniero neoarrivato, alloglotta, non italofono, incontra notevoli difficoltà nel processo di integrazione scolastico e relazionale. Lo studente straniero può essere un bambino adottato, oppure inserito nel suo nucleo familiare, può essere minore straniero non accompagnato (246 in Puglia nel 2010), in ogni caso deve assolvere all'obbligo scolastico e ha il diritto soggettivo e il dovere sociale di frequentare la classe corrispondente all'età anagrafica, previo accertamento del titolo posseduto e delle abilità acquisite nel Paese di origine (d.p.r 394/99, art. 45). Solitamente, lo slittamento di una o due classi inferiori rispetto all'età anagrafica per sopperire all'iniziale difficoltà di comunicazione, diventa causa di demotivazione per il minore, che può sfociare nell'abbandono scolastico. La prima fase di alfabetizzazione potrebbe giovare dell'ausilio di software interattivi plurilingue, utili a far procedere, di pari passo, l'apprendimento linguistico con quello digitale. L'uso del software potrebbe trovare un proficuo utilizzo in laboratorio multimediale nelle scuole, di ogni ordine e grado, prevedendo diversi livelli di apprendimento, ma potrebbe essere usato anche a casa e nelle comunità (nel caso dei minori fuori famiglia) per le schede riepilogative e di addestramento. Quindi il percorso in presenza dell'insegnante, a scuola, e la possibilità di accedere alla piattaforma online, in ogni momento della giornata potrebbe validamente supportare, in un'ottica formativa blended, il difficile percorso di inserimento scolastico e di relazione sociale dell'alunno neo arrivato, il quale deve conservare il possesso del suo strumento linguistico ma ha anche la necessità di imparare l'italiano e di acquisire i rudimenti di informatica. Accettare la sfida della sperimentazione condivisa tramite l'armonizzazione di vari soggetti istituzionali, può servire a leggere il futuro in chiave di innovazione sociale e innescare un processo di integrazione bidirezionale.

_84 Dagli anni Settanta l'Italia si è trasformata da Paese di emigrazione a terra di immigrazione, la Puglia, in particolar modo conferma il ruolo, già rivestito nei secoli, di porta d'Oriente, strategico crocevia tra Asia, Africa ed Europa. Secondo dati recenti la popolazione immigrata è connotata sempre più dalla giovane età, dunque sono numerosi i minori migranti che nella nostra regione cercano un futuro migliore, attraverso la ricerca di un lavoro o per sfuggire a guerre e persecuzioni, nel caso dei richiedenti asilo. La scuola è connotata dalla presenza di alunni stranieri, nati in Italia per il 42,2 e neoarrivati per il 58,8%). In Italia, su un totale di otto milioni di studenti, i ragazzi stranieri ammontano al 7,9%. In Puglia, secondo i dati dell'U.S.R. del Settembre 2012, gli studenti stranieri sono 13.537 di cui 6.137 nella provincia di Bari (3.187 maschi e 2950 ragazze). L'alunno straniero neoarrivato, alloglotta, non italofono, incontra notevoli difficoltà nel processo di integrazione scolastico e relazionale. Lo studente straniero può essere un bambino adottato, oppure inserito nel suo nucleo familiare, può essere minore straniero non accompagnato (246 in Puglia nel 2010), in ogni caso deve assolvere all'obbligo scolastico e ha il diritto soggettivo e il dovere sociale di frequentare la classe corrispondente all'età anagrafica, previo accertamento del titolo posseduto e delle abilità acquisite nel Paese di origine (d.p.r 394/99, art. 45). Solitamente, lo slittamento di una o due classi inferiori rispetto all'età anagrafica per sopperire all'iniziale difficoltà di comunicazione, diventa causa di demotivazione per il minore, che può sfociare nell'abbandono scolastico. La prima fase di alfabetizzazione potrebbe giovare dell'ausilio di software interattivi plurilingue, utili a far procedere, di pari passo, l'apprendimento linguistico con quello digitale. L'uso del software potrebbe trovare un proficuo utilizzo in laboratorio multimediale nelle scuole, di ogni ordine e grado, prevedendo diversi livelli di apprendimento, ma potrebbe essere usato anche a casa e nelle comunità (nel caso dei minori fuori famiglia) per le schede riepilogative e di addestramento. Quindi il percorso in presenza dell'insegnante, a scuola, e la possibilità di accedere alla piattaforma online, in ogni momento della giornata potrebbe validamente supportare, in un'ottica formativa blended, il difficile percorso di inserimento scolastico e di relazione sociale dell'alunno neo arrivato, il quale deve conservare il possesso del suo strumento linguistico ma ha anche la necessità di imparare

l'italiano e di acquisire i rudimenti di informatica. Accettare la sfida della sperimentazione condivisa tramite l'armonizzazione di vari soggetti istituzionali, può servire a leggere il futuro in chiave di innovazione sociale e innescare un processo di integrazione bidirezionale

_85 Dagli anni Settanta l'Italia si è trasformato da Paese di emigrazione a terra di immigrazione, la Puglia, in particolar modo conferma il ruolo, già rivestito nei secoli, di porta d'Oriente, strategico crocevia tra Asia, Africa ed Europa. Secondo dati recenti la popolazione immigrata è connotata sempre più dalla giovane età, dunque sono numerosi i minori migranti che nella nostra regione cercano un futuro migliore, attraverso la ricerca di un lavoro o per sfuggire a guerre e persecuzioni, nel caso dei richiedenti asilo. La scuola è connotata dalla presenza di alunni stranieri, nati in Italia per il 42,2 e neoarrivati per il 58,8%. In Italia, su un totale di otto milioni di studenti, i ragazzi stranieri ammontano al 7,9%. In Puglia, secondo i dati dell'U.S.R. del Settembre 2012, gli studenti stranieri sono 13.537 di cui 6.137 nella provincia di Bari (3.187 maschi e 2950 ragazze). L'alunno straniero neoarrivato, alloglotta, non italofono, incontra notevoli difficoltà nel processo di integrazione scolastico e relazionale. Lo studente straniero può essere un bambino adottato, oppure inserito nel suo nucleo familiare, può essere minore straniero non accompagnato (246 in Puglia nel 2010), in ogni caso deve assolvere all'obbligo scolastico e ha il diritto soggettivo e il dovere sociale di frequentare la classe corrispondente all'età anagrafica, previo accertamento del titolo posseduto e delle abilità acquisite nel Paese di origine (d.p.r 394/99, art. 45). Solitamente, lo slittamento di una o due classi inferiori rispetto all'età anagrafica per sopperire all'iniziale difficoltà di comunicazione, diventa causa di demotivazione per il minore, che può sfociare nell'abbandono scolastico. Dunque sarebbe auspicabile, per i docenti di ogni ordine e grado, una formazione e aggiornamento interculturale, mirati al potenziamento delle conoscenze relative al fenomeno migratorio, per mezzo di corsi on line e in presenza, finalizzati ad acquisire nuovi metodi e strumenti di insegnamento atti a facilitare l'integrazione dell'alunno straniero in classe. E' utile che si preveda la predisposizione di un accesso multimediale ai contenuti interculturali, (schede illustrative di cultura e usi degli alunni stranieri), onde consentire l'acquisizione di crediti Miur arricchenti la professionalità di ogni docente. (1 credito ogni 25 ore).

_86 L'interesse all'uso delle TIC in ambito Museale nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed utenti. Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile la ricchezza ambientale e culturale del nostro territorio. Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio museale e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il visitatore museale attualmente non viene supportato da un'assistenza adeguata sul territorio. In ambito museale, non esiste un'infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzare la realtà specifica, motivo per cui nasce la necessità di avere strumenti che accompagnino l'utente lungo tutto il suo viaggio culturale. Inoltre questa domanda nasce anche dalle crescenti teorie di feedback strutturale per le strutture didattiche nate dalla Customer Satisfaction (soddisfazione dell'utenza). All'interno di presupposti teorici legati all'accessibilità all'utenza, all'ergonomia cognitiva, all'ergonomia della disabilità e alle possibilità diverse di apprendimenti, sarebbe utile potenziare l'uso di realtà aumentata e realtà virtuale per sviluppare un approccio legato all'ergonomia, per tutte le categorie di utenza, anche per l'interfaccia didattica (visitatori museali e laboratoriali in varie fasce d'età, accesso all'utenza diversamente abile). Nasce anche, la possibilità di sperimentare, all'interno della struttura, nuovi dispositivi legati alle Advanced technology. Questo è permesso in particolar modo nei musei universitari, dove il museo diventa in parte laboratorio attivo di studio, ricerca e acquisizione di informazioni e reperti. Sarebbe utile creare un supporto legato alla costruzione di sensori per la percezione tattile: nelle strutture Museali, per le caratteristiche rare e logorabili degli oggetti esposti, è impossibile, al visitatore, accedere all'oggetto se non attraverso la sua sola visione. Creare prototipi legati alla percezione tattile e uditiva degli oggetti esposti potrebbe incrementare l'interesse e il coinvolgimento

sensoriale dello 'spettatore', che diventerebbe uno spettatore partecipante e attivo e totalmente coinvolto dall'esperienza sinestesica. Ancora sarebbe opportuna e necessaria la disposizione di una piattaforma multicanale per l'erogazione di contenuti multimediali interattivi che facciano uso di nuove tecnologie. Ciò permetterebbe una crescente valorizzazione dell'informazione museale anche con un accesso di connessione in assenza della possibilità di visionare fisicamente la nostra struttura. Infine si potrebbe creare una rete museale virtuale con link su riferimenti incrociati che faciliterebbero la conoscenza delle varie strutture e i percorsi comuni che le strutture museali insieme seguono nel territorio.

_87 L'istituto Santa Chiara, presidio di riabilitazione funzione ed ente di formazione, manifesta la necessità di collegarsi alle aziende e ad altre strutture per creare una rete di competenza legata all'uso delle nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione. Il progetto laboratoriale potrebbe supportare l'uso di Realtà Aumentata per l'interfaccia didattica, e biomedicale, l'Uso di Realtà Virtuale attraverso sperimentazione e la costruzione di sensori digitali per la discriminazione di percetti sensoriali. Obiettivi del Progetto: Potenziare, attraverso una rete di laboratori universitari, di Centri Didattici adibiti a utenze diversificate (es. Musei o strutture legate alle belle arti) e a centri sanitari, la possibilità di intervento ergonomico dell'uso e della conoscenza di oggetti. Lo scopo potrebbe essere anche Didattico (informazione e apprendimento, plasticità neurale in soggetti normodotati e nell'apprendimento legato a disabilità) -Uso della Realtà Aumentata (Augmented Reality, AR): utilità in Medicina. Includere immagini di oggetti nascosti, efficaci per una diagnosi o un'operazione. Object Recognition: Capacità di trovare un determinato oggetto in una sequenza di immagini o video, nonostante variazioni di scala, rotazioni, variazioni dell'illuminazione, occlusioni, ecc... Estrazione di feature da immagini di riferimento Estrazione di feature dall'immagine visualizzata Matching di informazioni. - Realtà Virtuale: protocollo sperimentale sui sensori virtuali. Questo potrebbe permettere, in situazioni di Advanced Distributed Learning, in situazioni di Riabilitazione e in Protocolli di Ricerca di poter accedere a informazioni sensoriali standardizzate.

_88 L'interesse all'uso di nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione in ambito Turistico e dei Beni Culturali nasce dalla crescente necessità di valorizzare le innumerevoli risorse del nostro territorio e renderle accessibili alle diverse tipologie di turisti ed attori (dal turista culturale, allo studente, al cittadino, all'impresa). Un'esigenza particolare è quella di riportare alla luce e rendere accessibile l'enorme tesoro 'nascosto' del nostro territorio. Grazie alle nuove tecnologie (Realtà Virtuale e Realtà Aumentata) è possibile rendere fruibile tutto il patrimonio nascosto o il patrimonio che fu delle civiltà che ci hanno preceduto e renderlo accessibile con differenti tipi di dispositivi (dai totem virtuali ai dispositivi mobili) a differenti tipi di utenze. Il turista inoltre attualmente non ha a disposizione un'assistenza adeguata sul territorio. In piccoli paesi come San Cesario di Lecce, ricchi di tesori, non esiste una infrastruttura economico-tecnologica che riesca a valorizzarli, c'è la necessità di avere strumenti che accompagnino il turista lungo tutto il suo viaggio ed in questo le TIC e le nuove tecnologie potrebbero fornire un valido supporto.

_91 La crescente diffusione di tecnologie sanitarie (TS) sempre più innovative e costose ha reso necessario individuare strumenti di supporto alle decisioni che – previa valutazione delle stesse TS – possano garantirne la disponibilità – quando opportuno – a tutti i cittadini in modo equo ed accessibile, compatibilmente con le risorse a disposizione del SSR. Lo strumento ad oggi universalmente utilizzato a tale fine è denominato "Health Technology Assessment" (HTA). Anche in Puglia sono state avviate iniziative specifiche – tramite il gruppo di lavoro (GdL-HTA) attivato presso l'AReS – per l'adozione del HTA quale strumento di valutazione sistematica dell'innovazione tecnologica finalizzato all'utilizzo efficace, efficiente, appropriato, equo ed etico delle TS. Considerato che, tra i compiti affidati al GdL-HTA, è previsto quello di seguire e sostenere la rete collaborativa HTA tra le strutture tecniche regionali e l'AGENAS (Agenzia Nazionale per i Servizi Sanitari Regionali), si rende necessaria l'adozione di strumenti per supportare l'attività del Gruppo sia nella realizzazione e gestione della rete regionale tra le strutture coinvolte nei processi

valutativi a livello locale che nella produzione di rapporti di valutazione delle TS. In particolare, il bisogno che qui si esprime consiste nell'elaborazione, implementazione e sperimentazione – sfruttando le più moderne tecnologie dell'ICT – di: a) un portale telematico che agevoli e stimoli la comunicazione (newsletter, forum di discussione, blog, ...) e la collaborazione tra i nodi di una vera e propria rete regionale per l'HTA (GdL-HTA, aziende sanitarie pubbliche e private, singoli professionisti, stakeholder, decisori politici, produttori e consumatori di TS, ...) nonché consenta l'aggiornamento e la formazione a distanza degli stessi sui temi del HTA; b) applicativi per la catalogazione e la mappatura delle TS presenti sul territorio regionale (anche tramite GIS), comprendenti l'analisi della capacità produttiva di tali TS e l'elaborazione di indicatori del fabbisogno di nuove TS (in termini di rinnovo, sostituzione, potenziamento) e di obsolescenza di quelle presenti; c) un "algoritmo di prioritarizzazione" che consenta di selezionare le TS da sottoporre a valutazione in maniera oggettiva e trasparente; d) protocolli di analisi del contesto in cui introdurre le TS ed implementazione di strumenti di supporto all'esecuzione di tali analisi (interrogazione delle banche dati di interesse sanitario ed epidemiologico, realizzazione di indagini e questionari web-based, ...); e) strumenti e metodi per la valutazione dell'impatto che i rapporti di valutazione realizzati producono sugli stakeholder in termini, tra l'altro, di riduzione/aumento della spesa e di modifica della struttura organizzativa del SSR; f) una banca dati delle richieste e dei rapporti di valutazione delle TS realizzati in Regione Puglia (livello locale e centrale).

_93 Compito istituzionale del Parco è quello di tutelare ma anche di valorizzare e rendere fruibile il patrimonio naturalistico, storico-culturale e archeologico presente nell'area. Il Parco dispone di: - un consistente patrimonio di biodiversità e di assolute specificità naturalistiche; - numerosi prodotti agroalimentari tipici derivanti dalla ricca tradizione locale; - numerose locande e trattorie che offrono pasti legati alla tradizione locale; - numerose attrattive turistico-culturali. Tale ricchezza però è scarsamente fruibile per le seguenti ragioni: - mancanza di interventi finalizzati a diversificare i pacchetti di offerta turistica (rurale, ambientale, culturale, naturalistico) e a promuoverli in modo coordinato, integrato e mirato rispetto agli utenti e ai mercati di riferimento; - mancanza di interventi finalizzati a promuovere i numerosi prodotti tipici utilizzando marchi di produzione ed e-commerce; - difficoltà di controllo e gestione del patrimonio diffuso; - scarsa presenza di segnaletica direzionale per i siti da visitare; - mancanza di un sistema di promozione sistematico e coordinato tra gli enti locali. Alla luce di quanto descritto, accanto alle forme tradizionali di promozione turistica, per il Parco si pone anche l'esigenza di valorizzare il rapporto tra le specificità dell'area (fattore di attrazione del turista) ed i servizi ad esse associati (fattore che agevola l'accesso e la fruizione delle attrattive). In questa prospettiva, in cui l'offerta turistica nasce dall'interazione di numerosi attori (aziende agricole, ristoratori, agenzie di servizi, enti locali, ecc.), appare dunque fondamentale rendere accessibili i dati prodotti e pubblicati in modo indipendente dai diversi attori e così permettere – da parte del Parco come da parte di terzi – di costruire servizi software che possano utilizzare liberamente tali dati, incrociandoli tra loro o con dati provenienti dal web. Gli scenari d'uso di un tale approccio sono molteplici. Per limitarci al caso dei percorsi gastronomici, si può facilmente immaginare che alle informazioni riguardanti la localizzazione dell'azienda agricola che produce un determinato prodotto tipico possano essere dinamicamente associati, direttamente nel punto vendita durante la fase di acquisto, anche gli orari e le fermate dei mezzi di trasporto pubblici utili per raggiungere tale destinazione. Scopo del progetto di sperimentazione sarà duplice. In primo luogo avrà ad oggetto l'esportazione dei dati proprietari in un formato aperto basato sul paradigma Linked Open Data. In secondo luogo avrà ad oggetto l'implementazione di servizi software nell'ambito dei seguenti scenari d'uso: - gestione delle fidelity card circolari; - binding delle offerte commerciali; - gestione dell'e-booking; - e-commerce di prodotti tipici agroalimentari; - promozioni mirate e just-in-time attraverso l'utilizzo delle diverse canalità (dispositivi mobile, cellulare, portale web, ecc.) e delle tecnologie GIS.

_94 Social Learning per le smart communities del Marco Polo Apprendere digitale Da alcuni anni l'istituto Marco Polo di Bari, liceo linguistico e tecnico economico di 1700 alunni, ha

cominciato a sperimentare metodologie di didattica laboratoriale per superare le logiche erogative che dominano la formazione, realizzando processi formativi basati sulla diretta partecipazione degli studenti alla creazione, gestione, organizzazione dei contenuti in un'ottica social. L'innovazione didattica è stata sostenuta attraverso l'uso evoluto degli strumenti digitali, delle reti sociali e delle opportunità del cosiddetto web 2.0. Si citano, ad esempio, le iniziative "Festival delle riscritture" e "Think Tag Smart". Su queste basi è maturata l'esigenza di attivare processi di apprendimento, pur orientati dai docenti, fondamentalmente gestiti dagli stessi studenti attraverso i social learning. Obiettivi generali 1. rispondere alle esigenze di adeguamento della formazione alle trasformazioni in corso, per superare l'impostazione top-down e ricomporre la frattura tra il mondo dell'esperienza cognitiva di studenti e docenti e il modus operandi della scuola 2. dotare gli studenti della metodologia e della strumentazione necessarie a sfruttare le opportunità della rete e dei processi formativi in cui operano 3. avviare un percorso per la definizione di metodologie e soluzioni dedicate alle nuove forme di valutazione degli studenti e del processo formativo 4. attuare forme di produzione di contenuti digitali basati sulla logica del crowdsourcing e della generazione dal basso dei contenuti Obiettivi specifici 1. coinvolgere direttamente gli studenti nella creazione, gestione, organizzazione dei contenuti 2. attivare applicazioni delle metodologie e degli strumenti del "web 2.0" alla formazione, come prossimo step per costruire lo switch off digitale della scuola 3. superare gli approcci strettamente individualistici allo studio, valorizzando le opportunità dell'interazione e della collaborazione 4. sperimentare metodologie e strumenti di governo e monitoraggio dell'apprendimento informale 5. ottenere feedback formalizzati sui risultati del processo di acquisizione delle conoscenze e dell'intero processo formativo 6. progettare nuove forme valutazione degli studenti e dei processi formativi 7. realizzare e-book connettivi (Smart Book) derivati dal lavoro degli studenti come innovativa modalità di approccio alle problematiche alla produzione e circolazione dei contenuti digitali. Gli studenti sarebbero orientati a: • partecipare attivamente alle diverse Comunità • co-costruire i contenuti dei corsi e i materiali sulla base delle lezioni e delle attività di approfondimento • presentare i materiali organizzati sulla piattaforma per la "valutazione" del loro apprendimento • strutturare il proprio patrimonio in forme e modalità fruibili ed utilizzabili durante dell'intero percorso formativo • produrre il proprio e-book individuale o di gruppo

_96 Analisi del contesto: Negli ultimi anni il costo e le difficoltà nell'assistere le persone anziane, rispondendo in modo adeguato ai bisogni espressi, stanno aumentando progressivamente. Numerosi studi riportano che i pazienti anziani ospedalizzati sono ad elevato rischio di eventi avversi, incluse le reazioni avverse ai farmaci, il delirium, il wandering, le cadute (circa 1,5 cadute per letto d'ospedale per anno) e la mortalità. Ognuno di questi fattori, di per sé o in combinazione, può portare ad una prognosi infausta specie nei soggetti fragili con maggiori richieste assistenziali e questo si ripercuote in un ulteriore incremento dei costi sanitari sia diretti che indiretti. Sono disponibili diverse evidenze che dimostrano l'utilità dell'applicazione di soluzioni ICT nella prevenzione di eventi avversi in pazienti anziani sia a domicilio che ospedalizzati. Per cui risulta auspicabile che l'utilizzo di questi sistemi informatici integrati ad una visione d'insieme derivata da una valutazione multidimensionale possa portare benefici significativi nel processo di cura di questa popolazione fragile. La soluzione tecnologica: L'IRCCS Casa Sollievo della Sofferenza è alla ricerca di una impresa ICT in grado di sviluppare una piattaforma di monitoraggio continuo dei pazienti anziani ospedalizzati utilizzando sensori adeguati e rispettando le tipiche esigenze e bisogni di un reparto ospedaliero per acuti. I sensori dovrebbero risultare non intrusivi, essere in grado di rilevare dati sul paziente sia in condizioni di luce ottimale che al buio e presentare un buon rapporto costo/benefici e una ridotta manutenzione. La privacy del paziente deve essere tutelata attraverso sistemi software e hardware di protezione dei dati e selezione dei contenuti solo strettamente necessari ai fini sanitari. I dati rilevati verranno inviati a un server centrale che in tempo reale potrà essere consultato dal personale sanitario e autonomamente sarà in grado di generare messaggi di allarme proponendo eventualmente anche delle procedure d'intervento concordate con il

personale del reparto. Inoltre il sistema permetterà di visualizzare graficamente i cambiamenti nel tempo dei diversi parametri valutati e l'esportazione dei dati a fini statistici e amministrativo-gestionali. Rilevanza della tematica rispetto al dominio di riferimento: Il sistema deve essere in grado di fornire un valido supporto nella governance clinica specie di soggetti anziani fragili ad elevato rischio di eventi avversi e, nello specifico, consentire di: - Ridurre i tempi di reazione agli eventi avversi; - Ridurre l'incidenza degli outcome avversi; - Sviluppare un nuovo modello di assistenza integrata che si avvale dei progressi più recenti nel campo delle tecnologie di sensoristica ambientale; - Verificare l'efficacia sul campo di sistemi ICT per ridurre l'incidenza di esiti avversi dei pazienti dovuti a cadute, morte improvvisa e agitazione psico-motoria.

_97 Premessa: I tumori al fegato sono tra le neoplasie più diffuse, le maligne sono le più frequenti, e tra queste le metastatiche sono la maggioranza. La cura con agenti chemioterapici risulta poco efficace e solo il 5-15% dei casi di nuove diagnosi può essere sottoposta a trattamento chirurgico. Il trapianto del fegato rappresenta un'opzione terapeutica radicale, ma non sempre questa strada può essere intrapresa. Per questo motivo sono state cercate alternative efficaci che hanno portato all'utilizzo dell'ablazione a radiofrequenza (RFA), consistente in un trattamento termico localizzato volto a distruggere il tumore riscaldandone i tessuti ad una temperatura che va oltre i 60 °C. Il riscaldamento si realizza applicando una corrente elettrica alternata tramite un elettrodo a forma di ago. La problematica clinica: Uno dei principali problemi nell'utilizzo della RFA consiste nella difficoltà di guidare l'ago per raggiungere con precisione la lesione tumorale; per questo motivo si preferisce sottoporre alla RFA un'area del fegato piuttosto estesa al fine di essere sicuri di distruggere tutte le cellule tumorali. Trattandosi, però, spesso di pazienti cirrotici, la distruzione di parti di fegato sano può portare ad insufficienza epatica e a tutte le complicanze che ne possono conseguire. L'inserimento dell'ago ed un preciso raggiungimento del tumore risulta essere un compito di non facile attuazione. La soluzione tecnologica: Casa Sollievo della Sofferenza è alla ricerca di una impresa ICT in grado di sviluppare, mediante la tecnologia della Realtà Aumentata (AR), un sistema software a supporto dell'ablazione a radio frequenza in grado di ridurre le difficoltà legate all'inserzione dell'elettrodo. Tale sistema deve consentire di guidare il chirurgo nel raggiungimento preciso del tumore, preservando importanti strutture anatomiche presenti nel fegato. Un sistema del genere dovrebbe essere dotato di un modello tridimensionale degli organi realizzato a partire da immagini biomediche del paziente permettendo, tramite un'adeguata interfaccia utente per l'interazione con tali modelli, di pianificare accuratamente l'intervento. Inoltre, tramite la sovrapposizione di tali modelli virtuali degli organi a quelli reali del paziente mediante la tecnologia della AR, si potrebbe fornire un valido supporto al chirurgo durante l'intervento chirurgico oltre che un utile strumento a supporto della didattica chirurgica. Rilevanza del tema in riferimento al dominio di riferimento: La problematica presentata è particolarmente sentita dal nostro ente che, su base annuale, tratta nella UO di Chirurgia Addominale, circa 50 pazienti, attualmente sottoposti ad interventi laparotomici. Disporre di un sistema quale quello descritto consentirebbe di poter intervenire su un numero superiore di pazienti, includendo quelli attualmente non eleggibili per l'interventistica epatica tradizionale (pazienti anziani, cirrotici scompensati o sottoposti a plurichemioterapie).

_165 La sfida della sanità elettronica per i prossimi anni è coinvolgere consapevolmente il cittadino/paziente, rendendolo più protagonista, più informato e più responsabile della propria salute. Informazione, conoscenza, prevenzione, monitoraggio, compliance: su questi temi si gioca la partita per ridurre la spesa e diminuire gli accessi impropri ai servizi sanitari, per garantire equità nell'accesso a servizi più efficienti ed efficaci, in una società che incrementa l'aspettativa di vita (le persone over 65 aumenteranno fino al +24% nel 2030) ma che contemporaneamente deve gestire al meglio la cronicità (in Europa le malattie croniche provocano almeno l'86% dei morti e il 77% del carico di malattia; fonte ISS, Centro Nazionale di Epidemiologia, Sorveglianza e Promozione della Salute). La condivisione di informazioni e la disponibilità di servizi mediante applicazioni di sanità elettronica si basa essenzialmente e comunemente sulla rete internet. La

banda larga però in Italia ha ancora un indice di penetrazione inferiore a quello di altri Paesi avanzati e molti anni sono ancora necessari per migliorare significativamente questo dato: oggi internet viene utilizzato solo dal 60% degli italiani, il restante 40% rischia quindi di essere tagliato fuori dalla condivisione dei vantaggi derivanti dalla diffusione dei servizi di sanità elettronica. La popolazione esclusa – il 40% di cui sopra – comprende soprattutto anziani, residenti in aree geografiche non coperte dalla banda larga, le fasce sociali meno istruite ed economicamente svantaggiate. Integrare l'uso del web con la TV Digitale Terrestre (DTT) potrebbe essere allora la risposta alla necessità prospettata: garantire equo e sostenibile accesso alle informazioni di carattere sanitario all'intera popolazione pugliese, senza esclusione alcuna per età, livello culturale, condizione socio-economica, zona di residenza. La ricerca e sperimentazione di forme di comunicazione ed informazione multicanale (web + DTT) in grado di raggiungere il massimo indice di penetrazione rappresenta quindi il bisogno qui manifestato. Senza dover apprendere nuove conoscenze, ma semplicemente interagendo con il proprio televisore tramite un normale telecomando nel salotto di casa, il cittadino/paziente potrebbe ricevere informazioni (aggiornamento della terapia in corso, esito di un esame, ...) o inviarle (prenotare una prestazione, pagare un ticket, ...) in modalità protetta (immettendo nome utente e password e/o tramite smart card).

_166 IL progetto nelle sue linee essenziali prevede la costruzione di una "Rete nella rete per realizzare una Intranet che colleghi i cittadini con il Comune e con i diversi Enti del territorio e tra di loro". Per tutte le comunicazioni tra detti soggetti non sarà usata più la carta, con un notevole risparmio di carta e di tempo e con un positivo effetto ambientale, con velocità dei messaggi, importante soprattutto in momenti difficili, come terremoti o altri disastri. La rete rimane aperta con le altre località e con le altre reti attraverso tutti i tipi di connettività. All'interno di questa rete la piattaforma hardware e software conterrà: - autenticazione dell'utente con sistema biometrico e smartcard; - smartcard – utilizzabile per tutti i servizi fruibili online (pagamenti, acquisti, resi, ecc.), il tutto con firma digitale; - sistema di alert per qualsiasi tipo di comunicazione dagli Enti verso gli utenti e viceversa; - un social network per tutte le comunicazioni comune-cittadino, cittadino-comune, cittadino-cittadino; - ogni famiglia, esercente, ente sarà dotato di tablet – terminale interattivo – touch screen per ricevere e comunicare in qualsiasi momento; - il tablet conterrà software che consentano di inoltrare domande, di fare pagamenti, di conoscere procedure e enti a cui rivolgersi a seconda delle situazioni; - Dai diversi servizi del Comune potrà essere contattato direttamente ogni soggetto per informazioni, per richiesta di prestazioni di servizi, per l'espressione del voto referendario comunale, per l'espressione del gradimento di una determinata scelta, per la richiesta di integrazione documentale, ecc. - Dai cittadini con il tablet si potranno effettuare tutte le operazioni di: - pagamento on line dei tributi, dei debiti verso terzi presso gli istituti bancari; - richieste di aiuto al 118, di invio di S.O.S. per qualsiasi pericolo, ecc.; - richieste di intervento della P.A. per sistemazione buche o altro dissesto stradale o per pubblica illuminazione non funzionante, per manomissione del verde o patrimonio pubblico da parte di cittadini, ecc. - suggerimenti per qualsiasi argomento di interesse pubblico.

_170 La nostra manifestazione di fabbisogno parte dalla considerazione, espressa dai nostri associati, secondo cui la moderna economia della conoscenza, fatta di information technology, telecomunicazioni, ricerca, nuovi media, immaginazione e creatività, troverà pieno sviluppo se saprà integrare e valorizzare le risorse dell'economia tradizionale del territorio. Infatti, una parte importante delle nostre risorse produttive è legata, oltre che all'economia del settore terziario, alle potenzialità della cosiddetta "soft economy", basata, nei settori economici tradizionali, sulla messa a valore delle risorse dell'identità locale (prodotti tipici gastronomici ed enologici, qualità ambientale e potenzialità del turismo di esperienza e di charme, qualità della vita che si riflette in progetti di residenzialità armoniosa, etc.). Nonostante il crescente utilizzo degli strumenti della società dell'informazione, la nostra organizzazione rileva che le attuali metodologie di valorizzazione locale e turistica, prevedono nella maggior parte dei casi, un approccio non

unitario: di tipo istituzionale da parte delle Amministrazioni locali, di tipo prettamente commerciale da parte delle PMI ed uno orientato soprattutto al booking ricettivo rivolto ai turisti. Questi tre approcci rappresentano spesso tre direzioni differenti di quella che è un'unica strada. Si ritiene importante sperimentare sistemi tecnologicamente avanzati in grado di offrire soluzioni innovative, economiche, pensate per un elevato numero di PMI operanti nei diversi settori e di facile accesso in grado di agire: sugli strumenti di comunicazione e marketing delle PMI di prodotto identitario locale, spesso non presenti in maniera adeguata e professionale per poter affrontare il delicatissimo ed iper competitivo processo di internazionalizzazione del prodotto locale; sugli strumenti di messa in scena dei prodotti identitari locali nelle città ed in occasione degli eventi di valorizzazione, con l'obiettivo di trasformare l'immagine di prodotto in esperienza territoriale, attraverso l'applicazione di tecnologie innovative; sugli strumenti di valorizzazione degli attrattori turistici delle città e dei territori circostanti (bellezze culturali, ambientali, artistiche, prodotti artigiani locali, eno-gastronomia, ricettività identitaria locale), che siano in grado di trasferire in breve tempo al cittadino/turista, il valore più intimo ed allo stesso tempo articolato del territorio. Sarebbe auspicabile, attraverso l'impiego delle più moderne tecnologie, sperimentare un progetto/prodotto che preveda un set di servizi, a costi contenuti, finalizzati alla valorizzazione delle città e dei suoi territori, in grado di mettere in rete i cittadini/turisti in qualità di fruitori, le PMI in qualità di produttori ed artefici dei valori e dell'identità territoriale, e le Amministrazioni locali, delegate al ruolo di divulgazione dell'immagine e del potere attrattivo suscetibile dalla città e dal suo contesto.

_171 L'Ordine degli Architetti, P.P.C. della Prov. di Bari, nella logica del servizio per i suoi associati vorrebbe consentire a questi di poter accedere in modalità on-line e remota alle informazioni, utili alla loro professione, residenti presso i catasti urbani e non, gli uffici tecnici comunali, provinciali e regionali. Il tutto con opportuna identificazione dell'associato che effettua la richiesta di accesso. La caratteristica del fabbisogno identificato è identificabile nei tempi di risposta per ottenere le opportune informazioni.

_172 L'Ordine degli Architetti, P.P.C. della Prov. di Bari manifesta il proprio interesse nella possibilità di poter erogare nei confronti dei propri associati e non formazione a distanza identificata rispetto ai contenuti nei seguenti settori: 1) Soft skill; 2) Tecnica skill; 3) Normative.

_173 Analisi del contesto Uno dei punti qualificanti di un sistema maturo di welfare è la corretta ed efficiente valutazione del grado di autosufficienza e dello stato di salute dei cittadini, specie dei soggetti più fragili, che necessitano di assistenza sociale e sociosanitaria. Considerata l'elevata eterogeneità della popolazione e dei bisogni, l'utilizzazione della valutazione multidimensionale appare la scelta più adeguata all'approccio del paziente. Questa permette di valutare il paziente in modo olistico considerando diversi domini (funzionale, cognitivo, emotivo, nutrizionale, la comorbidità, lo stato sociale e relazionale). La soluzione tecnologica L'Ambito di Troia è alla ricerca di una impresa ICT e di un Centro di Ricerca esperto nella tematica della valutazione multidimensionale dei soggetti fragili, in grado di sviluppare sinergicamente, un sistema informatico per la valutazione dinamica dello stato di salute dei soggetti destinatari di assistenza domiciliare e di ricovero in residenze protette. L'obiettivo è quello di monitorare costantemente l'andamento riabilitativo rispetto alle previsioni del piano di assistenza individualizzato al fine di identificare i pazienti dotati di potenzialità tali da raggiungere un maggior livello di autosufficienza nella cura di sé o per i quali sia possibile diminuire il rischio di declino funzionale. Il sistema dovrà rendere possibile la registrazione periodica di tutti quei parametri utili a monitorare nel tempo le condizioni di salute, in un'ottica multidimensionale, utilizzando un dispositivo mobile. I dati raccolti dovranno quindi essere trasferiti, utilizzando dei protocolli di sicurezza appropriati, presso un server centrale in una banca dati che possa essere interrogata dai soggetti autorizzati. Dovrebbe essere disponibile un software che permetta di rappresentare, sia in modo grafico che testuale, i dati di sintesi e quelli di dettaglio dei singoli pazienti evidenziandone le variazioni significative nei diversi domini rappresentanti lo stato di salute e segnalando in modo autonomo, attraverso algoritmi appropriati, la necessità di un

intervento, l'eventuale modifica del progetto di assistenza individualizzato e le risorse disponibili nel territorio di riferimento. Rilevanza della tematica rispetto al dominio di riferimento Il sistema sarebbe in grado di fornire un valido supporto alle strategie di assistenza e di inclusione sociale e , nello specifico, consentirebbe di: - pianificare gli interventi sociali e sociosanitari in base ad una analisi più precisa dei bisogni; - migliorare il controllo dell'efficacia dell'assistenza sociale e sociosanitaria; - incrementare il più possibile la permanenza dell'anziano al proprio domicilio riducendo le ospedalizzazioni e le istituzionalizzazioni; - rendere più efficace ed efficiente il sistema di "presa in carico", anche mediante una quantificazione più puntuale delle risorse assorbite per la gestione dell'assistenza.

_178 La Fondazione Risvegli è legata all'Associazione Onlus Uniti per i Risvegli e lavora con la stessa in totale simbiosi. La Fondazione nasce per rispondere ai bisogni che i membri dell'Associazione hanno manifestato negli anni. Ci occupiamo di post coma, per cui di gravi cerebrolesioni acquisite, ma anche di stati vegetativi e di minima coscienza. Il bisogno essenziale che ci tocca affrontare, una volta a casa, è l'esigenza di continuare un monitoraggio da parte di esperti, da parte di medici e centri specializzati. Spesso i pazienti ancorain SV e SMC sono lasciati alle famiglie, le quali si ritrovano impreparate e terrorizzate. In un'epoca altamente informatizzata ci sembra possibile pensare a mezzi che consentano il monitoraggio del grave paziente a domicilio direttamente da casa. Una seconda esigenza, ma collegata con la prima a filo stretto, ci richiede di soddisfare il bisogno, che alcuni stati alterati di coscienza, evidenziano nell'ambito comunicativo. Verrà da pensare che si tratta di un gap incolmabile, ma non se si ha una buona conoscenza delle ultime scoperte scientifiche. Ci sono metodi e mezzi che oggi potrebbero aiutarci a sviluppare modelli personalizzati di comunicatori per chi non ha voce, ma neanche una tangibile efferenza. Oggi possiamo utilizzare mezzi ,già presenti in commercio per il diletto, e applicarli con modifiche a chi ha difficoltà di espressione dopo una grave cerebrolesione. Ciò che essenzialmente ci interessa sviluppare, nei casi più gravi, è anche un semplice e chiaro sì o no. Questo semplice sistema comunicativo potrebbe permetterci di comprendere qualità e presenza di malesseri, che altrimenti non potrebbero essere comunicati. Saremmo altamente interessati allo sviluppo di queste possibilità di evoluzione della "tele medicina" e comunicazione "facilitata" La nostra Associazione è composta direttamente dagli utenti, mentre nella Fondazione convogliano gli esperti del settore. Abbiamo voluto raggruppare coloro che nell'ambito delle cerebrolesioni hanno avuto esperienze importanti, con collaborazioni di ricerca, anche in ambiti stranieri, in particolare in relazione alla robotica e alle BCI.

_179 Si segnala lanecessità di rendere disponibile per tutte le scuole collegamenti ADSL veloci e larghissimi per poter attuare tutte quelle innovazioni tecnologiche e didattiche richiesteste oggi dal mutamento degli stili di apprendimento di nostri alunni nativi digitali. Devono essere assicurate connessioni contemporanee di centinaia di dispositivi nelle ore centrali della mattina. Sine qua non.

_180 Si segnala la necessità di fornire alle scuole di ogni ordine e grado servizi web privi di pubblicità per hosting di siti e attività e learning realmente efficienti per realizzare piattaforme di e learning, blog di classe, archivi di materiali iconografici regionali, webquest, siti interattivi e così via. La piena disponibilità di tali spazi e le attività formative dovrebbero essere copiosamente implementate e gratuite per docenti e alunni. Particolare attenzione dovrebbe essere dedicata a forme inmovvative di e learning con il tramite di piattaforme tipo wiki e think tag.

_181 Non è oggi disponibile alcuno strumento che consenta il dialogo e la crescita delle donne iscritte a vari movimenti, associazioni o semplicemente interessate a partecipare al dibattito ed a seguire percorsi individualizzati di crescita personale e professionale. In particolare le imprenditrici sono interessate ad entrare in un ampio network di relazioni ma soprattutto a trovare formule innovative di autoformazione dalle caratteristiche di flessibilità, eterogeneità e di interscambio con altri ruoli, garantibili solo attraverso sistemi tecnologici avanzati. Le tecnologie TIC possono essere di grande aiuto attraverso la creazione di un social network specializzato e in

grado di ospitare contenuti formativi nuovi, istantanei e liberamente fruibili, come richiede il "tempo delle donne".

_182 Si segnala la necessità di creare luoghi di monitoraggio della dispersione scolastica a livello di comune e province con dati incrociati con le scuole e gli uffici scolastici territoriali. I dati devono poter essere accessibili alle scuole ma devono anche permettere la costruzione di una profilatura individuale degli alunni che si disperdono, almeno fino ai 16 anni. Non basta infatti la cosiddetta "anagrafe scolastica" attuale per venire a capo di questo problema. Il monitoraggio deve poter successivamente permettere di intervenire sulle cause della dispersione alunno per alunno con task force formative efficaci e dedicate. L'uso di dati trattati con dinamicità può permettere interventi conoscitivi reali (non solo quantitativi) risolutivi e tempestivi.

_183 Si segnala l'utilità di fornire almeno la metà delle classi delle scuole secondarie superiori di una LIM effettivamente funzionante e almeno tre classi per ogni scuola di tablet (25 in media per classe). L'investimento è noptgevole ma bisognerebbe farlo, anche chiedendo alle famiglie possibili contributi.

_184 Si segnala l'opportunità di installare rastrelliere per bici nei pressi o nei cortili delle scuole secondarie superiori censendo l'uso e i percorsi con rilevazioni periodiche, lettori di codici a barre etc.

_185 Social Learning per le smart communities del Marco Polo Apprendere digitale Da alcuni anni l'istituto Marco Polo di Bari, liceo linguistico e tecnico economico di 1700 alunni, ha cominciato a sperimentare metodologie di didattica laboratoriale per superare le logiche erogative che dominano la formazione, realizzando processi formativi basati sulla diretta partecipazione degli studenti alla creazione, gestione, organizzazione dei contenuti in un'ottica social. L'innovazione didattica è stata sostenuta attraverso l'uso evoluto degli strumenti digitali, delle reti sociali e delle opportunità del cosiddetto web 2.0. Si citano, ad esempio, le iniziative "Festival delle riscritture" e "Think Tag Smart". Su queste basi è maturata l'esigenza di attivare processi di apprendimento, pur orientati dai docenti, fondamentalmente gestiti dagli stessi studenti attraverso i social learning. Obiettivi generali 1. rispondere alle esigenze di adeguamento della formazione alle trasformazioni in corso, per superare l'impostazione top-down e ricomporre la frattura tra il mondo dell'esperienza cognitiva di studenti e docenti e il modus operandi della scuola 2. dotare gli studenti della metodologia e della strumentazione necessarie a sfruttare le opportunità della rete e dei processi formativi in cui operano 3. avviare un percorso per la definizione di metodologie e soluzioni dedicate alle nuove forme di valutazione degli studenti e del processo formativo 4. attuare forme di produzione di contenuti digitali basati sulla logica del crowdsourcing e della generazione dal basso dei contenuti Obiettivi specifici 1. coinvolgere direttamente gli studenti nella creazione, gestione, organizzazione dei contenuti 2. attivare applicazioni delle metodologie e degli strumenti del "web 2.0" alla formazione, come prossimo step per costruire lo switch off digitale della scuola 3. superare gli approcci strettamente individualistici allo studio, valorizzando le opportunità dell'interazione e della collaborazione 4. sperimentare metodologie e strumenti di governo e monitoraggio dell'apprendimento informale 5. ottenere feedback formalizzati sui risultati del processo di acquisizione delle conoscenze e dell'intero processo formativo 6. progettare nuove forme valutazione degli studenti e dei processi formativi 7. realizzare e-book connettivi (Smart Book) derivati dal lavoro degli studenti come innovativa modalità di approccio alle problematiche alla produzione e circolazione dei contenuti digitali. Gli studenti sarebbero orientati a: • partecipare attivamente alle diverse Comunità • co-costruire i contenuti dei corsi e i materiali sulla base delle lezioni e delle attività di approfondimento • presentare i materiali organizzati sulla piattaforma per la "valutazione" del loro apprendimento • strutturare il proprio patrimonio in forme e modalità fruibili ed utilizzabili durante dell'intero percorso formativo • produrre il proprio e-book individuale o di gruppo

_186 Il progetto intende rispondere all'esigenza di tener conto della tematica della Sostenibilità ambientale nell'attività di pianificazione, attraverso l'arricchimento del Sistema Informativo Territoriale (SIT) già disponibile, che consenta di realizzare la piattaforma conoscitiva con specifico

riferimento a: 1) Gestione del clima urbano (correlato a: la progettazione urbanistica e del verde cittadino; l'abbattimento delle emissioni di CO₂; il risparmio energetico). Ciò almeno per due tendenze ormai irreversibili per i decenni futuri: l'urbanizzazione sempre crescente; il consumo di energia e le emissioni di CO₂ in atmosfera, per i quali la città incide in percentuali dell'ordine del 70% sul totale. È noto l'effetto "isola di calore" della città, problema che sempre più si sta affermando a causa della diffusa cementificazione, della presenza di asfalto piuttosto che di aree verdi, delle emissioni di inquinanti da parte degli autoveicoli nonché degli impianti industriali, ed infine a causa dell'uso eccessivo e mal gestito condizionamento negli edifici, i quali peraltro molto spesso risultano di vecchia edificazione e realizzati con materiali di elevata dispersione termica. 2) L'incremento della permeabilità del territorio. Il verde urbano e le aree strategiche per le pratiche ottimali di gestione dei deflussi superficiali hanno un ruolo fondamentale per l'abbattimento del carico urbano sul sistema di drenaggio cittadino e sui relativi carichi di inquinanti, anche ai fini della riduzione del rischio di inondazioni e allagamenti. In linea di massima si prevede che il progetto si sviluppi attraverso le seguenti fasi: a) Raccolta di dati disponibili non solo fra gli strati esistenti dell'attuale SIT. b) Verifica, anche con l'uso di modelli matematici (LUMPS, SWMM), degli scenari di riduzione delle isole di calore urbane e di incremento della permeabilità dei suoli. c) Mappatura delle dispersioni termiche degli edifici e della temperatura delle superfici in ambito urbano mediante sensori termici aviotrasportati. d) Individuazione e analisi critica dei caratteri e delle potenzialità di aree strategiche per l'inserimento del verde urbano ("vuoti urbani", grandi spazi pubblici, edificato da completare o in espansione ecc.). e) Modellistica di scenari di sostenibilità ambientale: risparmio energetico; riduzione emissioni di CO₂; riduzione del carico urbano sul sistema fognario; riduzione dell'inquinamento da deflusso delle acque; valore energetico della biomassa prodotta e possibilità di integrazione con rifiuti urbani organici in sistemi di digestione anaerobica. f) Sistemi di monitoraggio meteo-idrologici, attraverso centraline di misura continua dei parametri meteorologici e di quantità e qualità dei deflussi. g) Linee guida per la certificazione dell'edilizia sostenibile (vedi protocollo ITACA adottato dalla Regione Puglia). h) Supporto alla pianificazione generale (PUG). i) Conseguenti scenari urbanistici.

_189 Finalità generali L'obiettivo che ci si pone è quello di avvicinare la scuola agli ambienti comunicativi che abitualmente usano i ragazzi, con percorsi sviluppati attraverso l'uso delle tecnologie. Si vuole spostare l'asse della didattica dalla trasmissione discorsiva del sapere alla produzione di conoscenza attraverso il fare ed il collaborare (scuola laboratorio, classe come comunità di apprendimento, LIM non solo come schermo ma come finestra, tavolo di lavoro, piazza, luogo di confronto e condivisione). L'ambiente classe prevede l'uso abituale della tecnologia integrata nella didattica, non contrapponendosi al metodo didattico tradizionale, ma trovando con esso, attraverso la graduale trasformazione dell'ambiente, un giusto equilibrio, in un'osmosi tra il vecchio ed il nuovo. Si intende:

- rispondere alle esigenze di adeguamento della formazione alle trasformazioni in corso, per ricomporre la frattura tra il mondo dell'esperienza cognitiva di studenti e docenti e il modus operandi della scuola e delle istituzioni formative
- dotare gli studenti della metodologia e della strumentazione necessarie a sfruttare le opportunità della rete e dei processi formativi in cui operano
- avviare un percorso per la definizione di metodologie e soluzioni per raggiungere nuove forme di valutazione degli studenti e del processo formativo
- attuare forme di produzione di contenuti digitali frutto di condivisione e di generazione dal basso dei contenuti

Nell'ambito delle finalità generali si individuano i seguenti obiettivi specifici:

- coinvolgimento diretto degli studenti nella creazione, gestione, organizzazione dei contenuti al fine di assicurare una sempre maggiore consapevolezza di quanto appreso
- supporto all'adozione da parte della scuola di modalità didattiche e gestionali più vicine agli attuali processi di sviluppo della conoscenza
- attivazione di applicazioni delle metodologie e degli strumenti del "web 2.0"
- superamento di approcci strettamente individualistici allo studio
- valorizzazione delle opportunità dell'interazione e della collaborazione nell'ambito della Comunità di apprendimento
- integrazione tra apprendimento formale e apprendimento informale
- sperimentazione di metodologie e strumenti di governo e monitoraggio dell'apprendimento

informale • feedback formalizzati sui risultati del processo di acquisizione delle conoscenze e dell'intero processo formativo • progettazione di nuove forme valutazione degli studenti e dei processi formativi • utilizzazione di strumenti digitali e di forme di interazione in rete • realizzazione di e-book connettivi (Smart Book) derivati dal lavoro degli studenti come innovativa modalità di approccio alle problematiche alla produzione e circolazione dei contenuti digitali.

_190 DESCRIZIONE Si intende introdurre le logiche del Social Learning nella didattica di un significativo gruppo di classi della scuola (in ipotesi le prime e le terze classi) a partire dall'anno scolastico 2012/2013, e per congruo numero di insegnamenti che daranno vita ad altrettante smart communities. Gli insegnamenti saranno erogati in modalità blended, organizzati secondo la metodologia innovativa del Social Networking Iper-Pertinente, dedicata ai progetti di Social Learning. Le smart communities dei corsi utilizzeranno la piattaforma ThinkTag Smart, già sperimentata con successo nel corso dell'anno scolastico 2011/2012 in 9 scuole italiane. Si intende realizzare un totale di 48 corsi blended (di 20 ore in presenza ciascuno + 30 online), così distribuiti: 24 corsi rivolti alle classi prime: 3 corsi per ciascuna delle 8 classi prime 24 corsi rivolti alle classi terze: 3 corsi per ciascuna delle 8 classi terze FINALITÀ GENERALI Il progetto è orientato a superare le logiche erogative che dominano la formazione, superando l'impostazione top-down e realizzando processi formativi basati sulla diretta partecipazione degli studenti alla creazione, gestione, organizzazione dei contenuti in un'ottica social attraverso, l'uso evoluto degli strumenti digitali, delle reti sociali e delle opportunità del web 2.0 OBIETTIVI SPECIFICI: 1.supportare l'adozione da parte della scuola di modalità didattiche e gestionali più vicine agli attuali processi di sviluppo della conoscenza 2.attivare applicazioni delle metodologie e degli strumenti del "web 2.0" alla formazione, come prossimo step per costruire lo switch off digitale della scuola superando approcci di studio individualistici 3.progettare nuove forme valutazione degli studenti e dei processi formativi 4. realizzare e-book connettivi (Smart Book) derivati dal lavoro degli studenti come innovativa modalità di approccio alle problematiche alla produzione e circolazione dei contenuti digitali. RISULTATI ATTESI 1.attivazione e il coinvolgimento degli studenti nella "costruzione" del loro percorso formativo acquisendo sempre maggiore consapevolezza 2. promozione della cooperazione tra gli studenti e tra docenti e studenti come opportunità di apprendimento partecipativo, valutazione e correzione dei contenuti 3. disponibilità di un corpus di conoscenza esplicita elaborato dagli studenti, con il supporto e la revisione dei tutor e dei docenti, che costituirà nel tempo un riferimento nell'ambito dei diversi insegnamenti 4. disponibilità di una struttura reticolare di conoscenze per lo sviluppo di approcci interdisciplinari ai "domini" 5.produzione di e-book connettivi (smart book) come forma innovativa di elaborazione ed organizzazione dei contenuti da parte di gruppi o singoli studenti

_192 L'innovazione nella didattica comporta l'uso di strumenti digitali evoluti e lo sviluppo di reti sociali e di opportunità che vadano oltre i confini stessi delle conoscenze attualmente erogate dalle scuole. Essa è un'esigenza sempre più diffusa nel territorio nazionale e pugliese, dimostrata dalla creazione di ScuoleSmart, sostenute dal MIUR e dalla Regione Puglia. Ciò incontra la necessità di nuovi saperi e di nuovi bisogni di saperi, così come di nuovi campi di dominio dell'Istruzione e della Formazione, in una prospettiva di cittadinanza attiva. L'interesse è per il mismatching di domanda/offerta di sapere/lavoro, attraverso l'uso di tecnologie avanzate e di soluzioni e software, applicazioni, social learning e produzione di format per web tv e web radio per l'apprendimento interattivo in rete. In questo scenario, la mappatura del bisogno educativo e didattico ed il potenziamento delle capacità e abilità tecniche e di base nelle scuole, con soluzioni innovative, è il requisito essenziale perché l'applicazione di soluzioni 2.0 possa avere successo. Partendo dal bisogno espresso/rilevabile, si svilupperà la costruzione e realizzazione di percorsi di ricerca-azione (attraverso focus groups/laboratori GOPP/Delphi) in cui i partecipanti stessi -studenti, docenti, dirigenti scolastici, cittadini- forniranno un'indicazione delle aree di intervento. Lo scopo sarà di sperimentare metodologie di didattica e di ricerca laboratoriale, che vedranno la partecipazione attiva dei diversi attori coinvolti già in fase di progettazione, gestione e conduzione dei laboratori, ed anche nell'organizzazione dei contenuti, in una prospettiva di rete

reale da tradurre, in una seconda fase, nel laboratorio sociale. In tal senso, si opererà il superamento dell'impostazione top-down (docente/discente, ricercatore/investigato) e si favorirà la rilevazione partecipata del bisogno e delle prospettive di risposte dello stesso. Esito della rilevazione sarà la costruzione di un set di ipotesi di risposta innovativa ai bisogni rilevati, applicabili al contesto scolastico e territoriale circostante, alle vocazioni e condizioni territoriali (segmenti produttivi convergenti con la scuola e l'offerta didattica, bisogni sociali convergenti con i bisogni della scuola, etc.).

_193 Il progressivo estendersi della vita media ha comportato la necessità di gestire situazioni patologiche favorite dall'invecchiamento. L'assistenza medica domiciliare appare il sistema ottimale per la prevenzione dell'ospedalizzazione e l'aggravamento della malattia, sebbene a tutt'oggi permanga la centralità delle strutture di ricovero con ricadute sociali estremamente negative. La conoscenza in ambito neurofisiologico consente di ottimizzare il rilevamento di parametri quali i segnali elettromiografici, elettroencefalografici e delle funzioni cardio-vascolari al domicilio del paziente, a fini preventivi e al contempo curativi e riabilitativi. Esempi applicativi appaiono ad esempio sistemi di pre-allarme con possibilità di correzione posturale per l'evitamento delle cadute. Tali sistemi andrebbero progettati sulla scorta di modificazioni elettromiografiche ed elettroencefalografiche predittive dell'evento caduta, con raccolta centralizzata dei segnali, visualizzazione dell'evento e messa in atto di protocolli di apprendimento motorio. Altro esempio può essere il rilevamento del sintomo dolore mediante sistemi facilitati di trasmissione di sensazioni soggettive su scale semplificate connesse a dispositivi tipo smartphone. Essi potrebbero coniugarsi a trattamenti non farmacologici domiciliari di tipo riabilitativo, teleguidati e con rilevamento di parametri di out come di tipo elettroencefalografico, elettromiografico e vegetativo, nonché a tecniche avanzate di neuro stimolazione non invasiva con controllo e gestione a distanza, in grado di supportare il sollievo dal dolore e migliorare la qualità di vita.

_195 Il progetto, attraverso la telemedicina, intende portare la tecnologia sanitaria a casa delle persone per svolgere servizi socio sanitari innovativi: le patologie cronico-degenerative colpiscono infatti sempre più persone anziane, con gravi problemi fisici ed economici, ed inevitabile maggiore richiesta di assistenza. Destinatari: Soggetti bisognosi e non autosufficienti, soprattutto anziani e malati necessitanti di assistenza continua e con difficoltà, o impossibilità, a spostarsi dalla propria abitazione. Priorità: - migliorare la qualità della vita dei destinatari; - ridurre il carico assistenziale alla famiglia. La telemedicina, che applica la telematica alla sanità, è una risposta valida al crescente bisogno di soluzioni di contatto tra pazienti, medici di medicina generale (MMG) e medici specialisti, indipendentemente dal luogo in cui essi fisicamente si trovano: permette, infatti, di effettuare costanti e accurati controlli di routine, trasmessi in tempo reale al centro operativo che li referta e li rende disponibili al medico curante. La telemedicina è quindi un servizio socio-sanitario che, sul territorio, garantisce la continuità assistenziale e il monitoraggio delle condizioni di salute a distanza. Le aree principali in cui la telemedicina sarà applicata: 1) tele-assistenza domiciliare ("home care"); 2) diagnosi e le consultazioni remote ("second opinion"); 3) sistemi informativi sanitari distribuiti; 4) comunicazione tra e con i laboratori diagnostici.

_197 A fronte dei trend e della recente legislazione, gli ultracinquantenni, in particolar modo le donne, sono ancora pesantemente svantaggiati nel mercato europeo del lavoro. E' preoccupante: il numero delle over 50 è in crescita, ma molte di esse non possiedono le competenze per gestire i cambiamenti e difficilmente si impegnerebbero in percorsi di formazione se non fortemente incoraggiate e motivate; inoltre molte di loro hanno un disperato bisogno di entrate extra. In ogni paese Europeo, questa situazione è stata per lo più ignorata ma, per urgenti motivazioni socio-economiche, è necessario sviluppare in tempi brevi delle modalità per aiutare un gran numero di ultracinquantenni ad invecchiare positivamente. Tecnopolis ha sviluppato con altri due partner una metodologia di intervento e l'ha sperimentata nel progetto OWLE50+, sostenuto dalla UE, ed ha dimostrato che prendere parte ad azioni di questo tipo ha trasformato concretamente la vita delle donne. L'esperienza andrebbe riprodotta su numeri significativi, e magari personalizzata

anche agli uomini da reinserire sul mercato del lavoro, mettendo tutti in grado di porsi degli obiettivi, di realizzare le proprie potenzialità, continuare a contribuire alla società ed invecchiare positivamente. Le tecnologie TIC, e in particolare la familiarità che si riesce a indurre negli over 50 con le stesse, sono un importante risultato contro l'esclusione, il digital divide e la povertà. Le stesse tecnologie sono il principale motore operativo della fornitura di opportunità di informazione, formazione e accompagnamento al lavoro in proprio alla base della metodologia.

_198 Fabbisogni e temi Allestimento tre aule multimediali per didattica supportata dalle ICT: • 4 PC fissi e 40 portatili (per due classi prime) • 1 aula multimediale con tecnologia Apple completa per una classe terza • Tre LIM e videoproiettori • tre stampanti multifunzione laser a colori • tecnologia per produzione audio-video (vedi scheda acquisti Macina) • tavoli di lavoro ampi ed ergonomici per una didattica cooperativa e collaborativa • contenitori (armadi...) per la messa in sicurezza del materiale(hardware, software, cartaceo, altri strumenti di lavoro...) Esigenze Orientare la didattica alla realizzazione di prodotti finiti che implicino l'uso delle ICT: WebTV o per veicolare contenuti didattici curricolari o per registrare e trasmettere eventi culturali della scuola e del territorio a livello locale, provinciale e regionale o come strumento e spazio atto ad ospitare la libera espressione della creatività dei ragazzi in produzioni audio-video Altri prodotti o e-Book o narrazioni multimediali o podcast o materiali di vario formato per l'implementazione di una piattaforma e-learning Problematiche L'hardware e il software disponibili nelle scuole non sono orientati ad una didattica curricolare che faccia uso delle Nuove Tecnologie e che preveda il coinvolgimento del maggior numero di discipline possibili. Un'aula digitale è la premessa indispensabile per riprogettare l'attività di insegnamento-apprendimento, passando da un paradigma pedagogico quasi esclusivamente comportamentista e cognitivista ad uno di tipo costruttivista. L'introduzione delle ICT nella didattica rappresenta un passo decisivo e ormai imprescindibile per la scuola: si tratta di un'innovazione che le permette di adeguarsi meglio ai nuovi modi di apprendere dei ragazzi e accorcia il divario fra scuola e vita, formazione e società della conoscenza.

_200 Negli ultimi anni a seguito dell'allungarsi della vita media e quindi dell'aumento della popolazione anziana, si è registrata nella Regione Puglia, come su tutto il territorio nazionale, una crescita dei malati cronici in cardiologia, pneumologia, nefrologia, diabete, oncologia. Oggi un paziente su tre è un malato cronico e richiede continuità e qualità nell'assistenza che gli viene fornita. Il malato cronico è sottoposto a continui controlli e le informazioni relative alla sua patologia sono presenti presso varie strutture (ambulatori, studi di medicina generale, distretti socio-sanitari). Se adeguatamente informato e monitorato, si ritiene che si eviterebbero degenze inappropriate che ad oggi in Puglia rappresentano il 44% di tutti i ricoveri e che gravano ovviamente sulla spesa sanitaria. Agli operatori del settore sanitario (medici, infermieri) si richiedono: 1. competenze tecniche; 2. soft skills, quali la capacità di fare squadra e condividere informazioni sulla patologia del malato; 3. competenze relazionali e comunicative per supportare il paziente e la sua famiglia e renderli consapevoli e autonomi sugli aspetti principali della malattia. L'intervento formativo richiesto pertanto dovrebbe avere le caratteristiche della multidisciplinarietà, della multi-canalità con particolare riguardo all'utilizzo di dispositivi mobili (tablet e smartphone) e di social network per la condivisione delle conoscenze.

_203 La cooperativa Genteco, in ATS con l'associazione Con Loro gestisce a Conversano un centro CAAD - Centro per l'Adattamento dell'Ambiente Domestico per supportare gli utenti disabili ed anziani nel miglioramento e/o salvaguardia delle proprie autonomie nell'ambito della struttura residenziale che li ospita. Tramite il centro Domos - domotica sociale abbiamo inoltrato attivato una sperimentazione domotica sul campo. Abbiamo, pertanto, già attivato una mappatura dei bisogni tramite una scheda di valutazione predisposta dal gruppo di progetto che partendo dall'ambito di Conversano-Polignano e Monopoli ha coinvolto utenti delle province di Bari, Taranto e Brindisi. Nell'ambito della suddetta mappatura i bisogni emersi per la gestione di ausili e tecnologie in grado di aumentare l'autonomia domestica sono per lo più i seguenti: - creazione di interfacce accessibili ed utilizzabili da chi ha problemi motori, problemi di vista e

ritardi cognitivi. (Preferibilmente in grado di essere gestite con gli emulatori già fidelizzati dall'utente). - Miglioramento di reti di sensori per la sicurezza degli ambienti e delle persone (sensori indossabili di cui magari migliorare l'autonomia e sistemi di localizzazione interna ed esterna) - installazione poco invasiva di sistemi domotici che non richiedano opere murarie - creazione di un servizio di supporto alla persona nella gestione di prodotti e tecnologie - Sistemi di videocontrollo remoto da smart-phone e tablet - Miglioramento di sistemi di comando vocale - sistemi di segnalazione caduta e/o altri eventi

_207 Realizzazione di un sistema integrato per la gestione di tutte le apparecchiature elettriche ed impianti ed erogazione di servizi di telemedicina per persone anziane di semplice utilizzo ed a basso costo

_208 Quadro di riferimento Il progetto si inserisce nel filone della ricerca applicata alla produzione sociale del paesaggio in base all'impronta partecipativa sancita nella Convenzione Europea del Paesaggio (di seguito CEP, 2000) che in Puglia ha trovato attuazione attraverso processi di "costruzione della coscienza di luogo" messi a punto nell'ambito delle azioni del nuovo Piano Paesaggistico Territoriale Regionale (di seguito PPTR). Muovendo dalla percezione a livello locale del patrimonio culturale ed ambientale, l'esperienza avviata con il progetto sperimentale "Community Maps" del PPTR ha permesso di sviluppare la formula dei laboratori ecomuseali in Puglia facendo "incontrare" i saperi esperti con i saperi locali. L.R. 15/2011 "Istituzione degli ecomusei di Puglia". La proposta intende sviluppare e testare sperimentalmente, grazie al lavoro di ricerca condotto in questi anni dal Laboratorio di Architettura del Paesaggio (www.ecomuseipuglia.net), un modello interattivo che si interfaccia con utenti-produttori di paesaggio capace di innovare i processi attraverso i quali predisporre i servizi di analisi e progettazione del paesaggio, nell'ottica della valorizzazione del patrimonio locale esistente e in continuità con le esperienze partecipative intraprese negli anni. Obiettivi e finalità Partendo dall'integrazione dell'attuale database conoscitivo delle mappe prodotte, si intende mettere a punto una piattaforma tecnologica per la raccolta, gestione e fruizione interattiva dei diversi livelli informativi del paesaggio mediante una rappresentazione integrata transcalare e transdisciplinare. Uno strumento che consenta l'innovazione dei servizi da rendere agli Enti locali e territoriali con un applicativo che sviluppi l'impostazione partecipativa voluta dalla Convenzione Europea del paesaggio. Il prodotto da mettere a punto dovrà sviluppare l'interfaccia con i diversi target di utenza e attraverso la rete interagirà con i produttori del paesaggio ovvero "coloro che sul territorio a diverso titolo producono e tutelano il paesaggio rilanciandone usi e sguardi innovativi ma sostenibili. Risultati attesi Il progetto di ricerca dovrà permettere la costruzione di una piattaforma tecnologica per la raccolta, la gestione e la fruizione del patrimonio materiale ed immateriale, da configurarsi come uno "strumento parlante" poiché consentirà, attraverso un processo di analisi delle caratteristiche, delle criticità e delle lacune dei correnti metodi di rappresentazione cartografica e alfanumerica tradizionale: - l'interazione dell'utente con la complessità dei dati contenuti nel database attraverso la produzione di mappe mirate in prima istanza alla conservazione e valorizzazione del patrimonio locale in relazione alla pianificazione del territorio e, in seconda istanza alla fruizione del patrimonio stesso lungo Itinerari Narrativi impostati anch'essi sul principio dell'integrazione dei domini culturali.

_212 La cooperativa Eridano sta realizzando in Brindisi un polo riabilitativo rivolto alla disabilità, teso a garantire assistenza ed offrire percorsi di riabilitazione a disabili giovani ed adulti tanto in forma residenziale quanto semiresidenziale. L'idea di fornire la struttura di ausili domotici adeguati ha incontrato una duplice difficoltà: da una parte i costi, dall'altra l'assenza di un lavoro di ricerca e l'implementazione di relativi software in grado di offrire ai tecnici la possibilità di integrare al lavoro di progettazione degli ambienti un sistema completo per l'installazione di ausili domotici adeguati alle diverse disabilità ed un sistema computerizzato per una gestione centralizzata. Tali interventi dovrebbero/potrebbero garantire: 1. gestione integrata degli impianti (riscaldamento, condizionamento, illuminazione, allarme, ecc...) e di tutte le apparecchiature elettriche ed elettroniche ad essi collegati ai fini del risparmio energetico e della sicurezza; 2.

implementazione degli ausili di volta in volta necessari salvaguardando il riutilizzo delle componenti impiantistiche ed apparecchiature già esistenti con la riduzione al minimo degli interventi installativi ed il conseguente abbattimento dei costi; 3. controllo centralizzato del sistema attraverso l'utilizzo di un pannello touch screen o altro tipo di interfaccia ad alta accessibilità ai fini dell'utilizzo da parte anche di persone con disabilità; 4. implementazione di funzionalità evolute per la gestione automatica di tutte le utenze elettriche e idriche, anche tramite comandi vocali, sensoriali e/o a tempo (es. accensione automatica di alcune luci la sera o di altre su comando vocale; accensione programmata di riscaldamento e/o condizionamento; apertura a tempo o a comando di tapparelle e/o tende, apertura automatica dei rubinetti al passaggio delle mani, ecc.) 5. l'implementazione di una piattaforma online per l'erogazione da parte della cooperativa di servizi di teleassistenza ed, eventualmente, all'interno della stessa struttura o presso strutture satelliti (gruppi appartamento, comunità riabilitative, domicili privati assistiti,...).

_213 ricercare un sistema di partecipazione della cittadinanza alle decisioni inerenti il governo del proprio Comune e del proprio territorio che sia basato sull'innovazione infotelematica, il web, e i nuovi strumenti dell'Amministrazione Digitale. Il sistema di partecipazione digitale o "e-participation" deve incentivare i cittadini alla partecipazione anche attraverso la certezza che il loro contributo e parere arrivino a contribuire alle scelte dell'Amministrazione del Comune di Soleto in modo trasparente e verificabile via web. Il sistema deve essere snello ed agile, non ridondante rispetto a soluzioni già disponibili, non deve richiedere l'accreditamento su portali nazionali a pagamento o la cui gestione richieda un impegno e un presidio permanente da parte del personale del Comune. La soluzione, infine, non deve comportare per l'amministrazione costi di acquisizione di risorse informatiche oltre a quelle di cui già dispone per l'espletamento delle proprie funzioni.

_214 Nell'ambito della necessità di digitalizzazione dell'archivio storico del Comune, lo stesso manifesta la necessità di rendere l'archivio digitale disponibile per la comunità in termini di dati pubblici allo scopo di trasformare l'archivio digitale in una risorsa per la comunità stessa. L'esigenza è infatti quella di rendere possibile l'utilizzo dei dati dell'archivio storico negli ambiti dei beni culturali e del turismo e sollecitare una produzione di valore dalla disponibilità di questi dati anche in termini di iniziative imprenditoriali e di marketing territoriale unitamente ai termini di cultura e conoscenza del proprio territorio e della propria storia.

_215 Il Comune di Palo del Colle intende creare di una piattaforma digitale intelligente che in base ai dati estrapolati dai sistemi informativi e sw comunali, da banche dati ad accesso pubblico e da dati immessi dal cittadino (consumi, guasti ed abitudini, altri dati) permetta di creare un "cassetto del cittadino virtuale " dove sia il singolo cittadino che la pubblica amministrazione possa accedere (per verifiche, richiedere certificati, pagare tributi, richiedere variazioni, simulare "piani di risparmio fiscale" generati automaticamente dal sw ecc.).

_216 Sviluppare un sistema ICT di rilevazione e monitoraggio dei rifiuti prodotti nelle aziende presenti nel territorio di Palo del Colle , verificando prima presso ogni utenza l'effettivo fabbisogno in termini di servizio ed esigenze particolari, con l'obiettivo di aumentare e il recupero di materiale attraverso un puntuale sistema di raccolta differenziata, ed al fine di eliminare o quantomeno di ridurre , il problema dell'abbandono dei rifiuti all'interno e a ridosso dei cassonetti presenti nelle zone più isolate del Paese e conseguentemente di migliorare il grado di pulizia delle zone.

_217 ASPNAT è un'Associazione senza fini di lucro che rivolge la propria attenzione alla popolazione in generale per la prevenzione delle malattie renali ed ai pazienti nefropatici. Fra gli obiettivi di ASPNAT vi sono: fornire informazioni efficaci e scientificamente corrette su alimentazione e tematiche collegate in una forma semplice e facilmente comprensibile da tutti, aiutare i cittadini ad intendere il valore di uno stile di vita corretto, stimolando in tal modo la consapevolezza del ruolo attivo che essi stessi hanno nella scelta di una dieta sana ed equilibrata, per gestire al meglio il proprio capitale "salute". FABBISOGNO La società contemporanea spinge

verso abitudini alimentari errate e stile di vita sedentario. Martellanti e continui spot televisivi sollecitano ragazzi ed adulti al consumo di alimenti poco sani, sottolineando, ad esempio, la presenza di latte o sali minerali nelle merendine, invitando a bere bevande gassate e sottacendo la gran quantità di zuccheri e grassi in essi presenti; inoltre, tutti hanno ridotto considerevolmente l'attività motoria, a causa dell'aumento del numero di ore che vengono trascorse davanti al televisore, al computer o in macchina. Secondo i dati raccolti dall'indagine "OKKIO alla Salute" dell'Istituto Superiore di Sanità in Italia 1 milione e centomila bambini italiani tra i 6 e gli 11 anni sono già sovrappeso o obesi. L'obesità predispone a diabete ed ipertensione, che risultano essere fattori di rischio per le malattie renali. La malattia renale cronica nello stadio terminale necessita di trattamento sostitutivo; attualmente in Italia vi sono circa 45.000 pazienti in dialisi, con una spesa sanitaria pro-capite/anno di circa € 30.000,00. ASPNAT desidera innescare un approccio comunicativo innovativo, personalizzato in base al target di riferimento, per stimolare l'interesse verso lo stile di vita mediterraneo e per fare nascere una maggiore consapevolezza dei comportamenti per vivere in salute. L'idea è quella di rendere disponibile un software (Cibopolis) destinato alla popolazione in generale, che dovrebbe raccogliere in prima istanza i dati dell'Utente relativi a peso ed altezza (per calcolare il BMI), età e tipo di attività svolta, per il calcolo delle esigenze energetiche giornaliere. L'utente potrà effettuare una specie di viaggio a tappe, corrispondenti ai 5 pasti principali, alla scoperta delle pratiche alimentari e comportamentali inscindibilmente legate al benessere psico-fisico. Ciò significa, soprattutto, sensibilizzare ragazzi e genitori ad un modello di comportamento salutare, favorire scelte autonome e consapevoli in funzione di uno stato di benessere psico-fisico essenziale per una vita qualitativamente appagante e concorrere allo sviluppo di salute anche nelle generazioni future.

_218 I pazienti nefropatici hanno necessità di seguire, secondo lo stadio della malattia, una corretta alimentazione, sia nella fase di malattia renale cronica (MRC), sia in presenza di insufficienza renale cronica (IRC) conclamata. Infatti, alcuni elementi, quali fosforo, calcio, sodio e potassio, possono creare gravi problemi se presenti in eccesso o in difetto, con pericolose conseguenze sulla salute. L'alimentazione ha la funzione di nutrire l'organismo ma anche di migliorare la qualità di vita del paziente nefropatico, permettendo di ridurre alcuni dei sintomi associati alla patologia quali stanchezza, crampi, insonnia. ASPNAT ha già prodotto una pubblicazione con suggerimenti nutrizionali per pazienti nefropatici. Il fabbisogno è quello di rendere tali consigli più fruibili agli Utenti, grazie ad una applicazione free per smartphone (Nephron-app). Ciò consentirebbe di avere facilmente a disposizione ovunque, a casa e fuori, e in qualunque momento, una valida guida di ausilio nelle scelte alimentari.

_220 Partecipazione e attivazione di moduli di elearning in tema di parità e pari opportunità come ad ogni iniziativa rivolta a prevenire e contrastare discriminazioni. La fruizione dei moduli di elearning può essere fatta in maniera blended o attraverso dispositivi mobili.

_221 Sviluppo di strumenti ICT per la conciliazione dei tempi di vita-lavoro che migliorino gli attuali strumenti di telelavoro

_222 Supporto informatico di elearning alla adozione e realizzazione del bilancio di genere

_223 Esiste un bisogno di formazione con strumenti avanzati di ICT come elearning delle tematiche relative alle Donne nella Scienza, modelli di ruolo, incentivazione attraverso strumenti di ICT a una cultura scientifica da parte delle ragazze in modo che possano scegliere una carriera scientifica.

_225 Il processo formativo dell'Ente Scuola Edile della provincia di Brindisi è alla base del successo di apprendimento efficace da parte dei soggetti in formazione. Le più moderne teorie pedagogiche a riguardo, unitamente allo sviluppo del settore dell'ICT, sono gli elementi di base che concorrono alle definizioni più recenti di apprendimento innovativo anche conosciuto come e-Learning. In ambito formativo le forme di istruzione a distanza sono meglio ridefinite secondo concetti di blended learning che riguardano lo sviluppo innovativo della formazione in presenza. In quest'ottica si inseriscono sia contributi completamente on-line sia forme di erogazione a sostegno delle modalità tradizionali. Da questo approccio traggono vantaggio anche attività per

l'orientamento, la specializzazione, la formazione continua e l'aggiornamento del personale. Le soluzioni di e-blended learning permettono di operare tramite l'uso integrato delle tecnologie informatiche e della comunicazione, allo scopo di progettare, distribuire, scegliere, gestire e ampliare risorse e attività utili all'apprendimento. Vengono utilizzate, anche in modo simultaneo, modalità di erogazione dei contenuti quali: 1) asincrona attraverso la fruizione di contenuti; 2) sincrona attraverso l'utilizzo di chat e videoconferenze; 3) collaborativa attraverso le molteplici attività partecipative delle 'comunità virtuali'.

_226 La crisi economica sta comportando anche in Puglia l'aumento esponenziale delle fasce di popolazione che necessitano di aiuto. La cooperazione, soprattutto quella sociale, essendo strutturata capillarmente sul territorio con una rete di servizi di prossimità, sta avvertendo tangibilmente le condizioni di impoverimento crescente di ampi strati della popolazione. La Confcooperative Bari-BAT, presente nella maggior parte dei comuni delle province di Bari e di Barletta-Andria-Trani, costantemente fornisce servizi di supporto alle fasce deboli, siano essi di carattere socio-sanitario o di assistenza educativa, in collaborazione con gli Enti Locali. Tali forme di aiuto si dimostrano sempre meno efficaci sia a causa dell'aumento della domanda, sia per la riduzione dell'offerta, causata dal taglio della spesa pubblica. Per questo è necessario che il sistema di sostegno e assistenza alla povertà non venga relegato alle istituzioni, ma venga fatto proprio dalla comunità locale, intesa come sistema di protezione e aiuto e non come relazione tra soggetti competitivi con disparità di reddito. Il problema della povertà inoltre è causato spesso dall'espulsione dei lavoratori dai processi produttivi. Vanno ripensate le forme di sostegno e di uscita dalla povertà, facendo sì che la mutualità possa da un lato sostenere l'emergenza di chi non ha mezzi propri per superare le difficoltà; dall'altro la mutualità dell'aiuto può portare ad un vantaggio per la collettività nel momento in cui si riconsidera il "povero" come risorsa e non solo come "persona in stato di bisogno". E la mutualità è alla base dei principi che muovono la cooperazione. Una soluzione al problema potrebbe vedere alla base un sistema tecnologico che: • razionalizzi il sistema degli aiuti, attraverso la creazione di una banca dati che monitori gli enti e le forme di sostegno, come la spesa per i sussidi economici in favore delle persone in difficoltà erogati dai servizi sociali comunali (molto spesso le somme erogate sono distratte dai beneficiari per soddisfare bisogni secondari (gioco, spese non utili, etc.)) • monitori le reali condizioni di bisogno • consenta di spendere il reddito di sostegno ottenuto solo in un paniere di beni definito per la vita quotidiana • Metta in rete i diversi enti che intervengono sulle stesse necessità. A causa della chiusura dei sistemi informativi, i dati non vengono incrociati. In pratica un soggetto potrebbe beneficiare di aiuti erogati da enti diversi approfittando dell'asimmetria informativa • non consideri il povero semplicemente il destinatario finale di una catena d'aiuto, ma come un soggetto protagonista del sistema, rendendo il processo circolare e non unidirezionale • professionalizzi il sistema d'aiuto, trasformando in lavoro una parte dei trasferimenti di welfare, erogati in denaro

_227 Ricognizione con strumenti avanzati ICT di minori e donne extra comunitarie presenti nella regione in transito e permanenti. Individuazione delle tipologie culturali di provenienza e azioni educative e formative in atto nella Regione attraverso strumenti di ICT relativi alla loro inclusione. Prevenzione e contrasto discriminazione attraverso una piattaforma di social networking

_228 Percorso didattico innovativo relativo alla formazione sui diritti dell'infanzia da rivolgere in maniera differenziata ai bambini, genitori, insegnanti, etc. con una piattaforma di elearning e di social networking.

_231 I dati fotografano a) una troppo debole propensione delle studentesse verso le facoltà tecnico-scientifiche (2% di iscritte a Informatica e Ingegneria), b) una mediocre presenza di professioniste dell' ICT (24%) c) una quasi completa assenza di donne nelle start up innovative, che per l'85% appartengono al settore digitale. Gli esperti indicano questa quale prima causa di gender gap. Al tempo stesso, la presenza femminile è in rapida ascesa nella popolazione online (45%). La nostra proposta è di intervenire sulle giovani e giovanissime (ma anche sui giovani e

giovanissimi, sempre meno attratti dagli studi più impegnativi) per incoraggiarle e avviarle verso percorsi tecnico scientifici e verso la cultura ICT. Strumenti elettivi potranno essere l'e learning, il Web 2.0 e tecniche di promozione di role models. Si tratta di mettere a punto mezzi e metodi innovativi ed efficaci di orientamento e di promozione di modelli positivi riferiti a storie e volti di donne impegnate con successo nella ricerca, nella tecnologia, nella creazione di start up. Lo scopo é duplice, come raccomandano i più recenti studi in materia: 1) incidere su perduranti stereotipi femminili e su una tradizionale impostazione educativa che, specie per le ragazze, é sempre meno adeguata alle sfide della Società della Conoscenza; 2) contrastare i modelli femminili negativi quotidianamente offerti dal sistema mediatico (la mancanza di role models é un grave problema); 3) contribuire a costruire un clima culturale che veda le donne come utenti inventive, innovative, creative, attive protagoniste dell'innovazione. Da una recente iniziativa europea (e-Skills Week 2012) é chiaramente emerso che: - é molto importante promuovere sin dalla prima infanzia l'ICT con particolare riferimento alle tematiche sociali, ambientali, umanitarie a cui le bambine e le ragazze (come del resto i giovani in generale) sono particolarmente sensibili - é opportuno puntare sui social network -che sono strumenti familiari alle ragazze- come piattaforme per diffondere la cultura dell'innovazione e i role models e in generale per diffondere competenze di comunicazione e di cittadinanza attiva.

_232 L'AVR Lab manifesta il proprio interesse per l'avvio di collaborazioni con musei e ad altre strutture per creare una rete di competenza legata all'uso delle nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione quali la Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata fruibili anche da dispositivi mobili. Obiettivo del progetto: Attraverso una rete di collaborazioni con laboratori di ricerca universitari, musei e centri didattici presenti sul territorio permettere la fruizione di informazioni, l'apprendimento e la valorizzazione di beni culturali. Uso della Realtà Virtuale ed Aumentata nei Beni Culturali: - Creare ricostruzioni 3D per guide virtuali fruibili anche da dispositivi mobili basate sulla tecnologia della Realtà Aumentata; - Realizzare applicazioni per l'Edutainment nel settore dei Beni Culturali basate sulla tecnologia della Realtà Virtuale; - Realizzare ricostruzioni 3D di beni distrutti o non visitabili per permetterne la loro fruizione.

_233 L'AVR Lab manifesta il proprio interesse per l'avvio di collaborazioni con aziende e reparti ospedalieri, ad altre strutture per creare una rete di competenza legata all'uso delle nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione quali la Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata fruibili anche da dispositivi mobili. Obiettivi del Progetto: Attraverso una rete di collaborazioni con laboratori di ricerca universitari, centri sanitari, reparti ospedalieri ed altre strutture presenti sul territorio cercare di fornire un supporto in medicina e chirurgia per migliorare le possibilità di diagnosi e pianificazione chirurgica preoperatoria, le prestazioni del chirurgo durante un reale intervento e fornire un realistico addestramento tramite simulatori virtuali. Uso della Realtà Virtuale ed Aumentata in Medicina e Chirurgia: - Realizzare modelli virtuali 3D degli organi partendo dalle immagini mediche (CT o RMI) dei pazienti per migliorare la diagnosi; - Fornire avanzate modalità di interazione con i modelli 3D al fine di pianificare in maniera più precisa l'intervento chirurgico; - Fornire un valido aiuto al chirurgo durante il reale intervento tramite la tecnologia della Realtà Aumentata; - Realizzare realistici simulatori virtuali per il training chirurgico tramite la tecnologia della Realtà Virtuale.

_234 Entro il 2030 in Italia la fascia d'età superiore ai 65 anni aumenterà dal 19,5% al 27% e quella maggiore di 85 anni passerà dal 2% al 4.7% (ISTAT 2005). Circa il 35% dei pazienti con età superiore ai 65 anni presenta nell'arco di un anno, almeno un episodio di caduta e di questi circa il 10-13% si complica con una frattura. Il paziente anziano che presenta episodi di cadute ripetute riduce progressivamente le sue performance motorie con conseguente calo funzionale globale e peggioramento di eventuali patologie concomitanti, con relativo isolamento sociale ed aumentata probabilità di ospedalizzazione. Gli organismi sanitari più importanti, tra cui l'OMS, consigliano di mantenere uno stile di vita attivo per rallentare l'invecchiamento e migliorare una serie di patologie quali l'osteoporosi, le cardiopatie, il diabete mellito e le cadute. A riguardo è consigliato di effettuare un numero di passi nell'arco della giornata, che nell'anziano sano dovrebbe essere

almeno di 8000 al giorno. Le condizioni che predispongono alle cadute nell'anziano sono molteplici e si distinguono fattori intrinseci ed estrinseci. Tra i primi, le performance motorie e particolarmente l'equilibrio svolgono un ruolo fondamentale. Non è definitivamente noto, se i soggetti anziani più attivi presentano meno cadute, e qualora dovessero cadere meno, se le cadute si associano meno frequentemente a fratture scheletriche, rispetto a soggetti sedentari. Inoltre non è noto se movimenti particolari quali la rotazione o spostamenti del centro dell'equilibrio favoriscono le cadute. Strumenti tecnologici: Già esistono, in commercio strumenti portatili di facile e pratica applicazione, in grado di quantificare il numero di passi effettuati dal soggetto durante le attività quotidiane. Si richiede lo sviluppo di un sistema in grado di valutare non solo il numero di passi effettuati, ma anche la qualità ed il tipo di movimento come rotazioni o alterazioni del centro dell'equilibrio, durante gli spostamenti del soggetto e/o nell'esecuzione dei normali atti della vita quotidiana. In particolare, tale sistema dovrebbe essere in grado di registrare le caratteristiche motorie (accelerazioni, rotazioni, spostamento del centro di massa) al momento della caduta. Inoltre dovrebbe essere economico e di semplice utilizzo. Ricadute: - Confronto tra soggetti con stile di vita attiva e soggetti sedentari per incidenza e gravità di molteplici patologie a forte impatto sociale - Valutazione del rischio di cadute e traumi tra soggetti attivi e soggetti sedentari - Identificazione dei pattern motori (rotazioni, accelerazioni) e comportamentali che favoriscono le cadute - Sviluppo di programmi ed interventi focalizzati con tecniche e strategie riabilitative per prevenire le cadute da praticarsi a casa dei soggetti - Riduzione delle cadute e delle fratture - Miglioramento della qualità di vita delle persone anziane - Riduzione dell'ospedalizzazione e dei costi sociali

_235 Strumenti avanzati ICT per la formazione continua in tema di pari opportunità attraverso moduli di elearning e una piattaforma di social networking

_236 Il bisogno sempre più evidente e avvertito è quello di socialità e relazioni che fungano da welfare spontaneo e naturale, come nel passato. Nel momento in cui l'organizzazione della società ha perso la dimensione di welfare sociale per confluire in un sistema di welfare mercantile, il "Bene Comune" è diventato una meta da riconquistare, insieme a quella della "fiducia e coesione sociale". E' necessario perciò pensare ad un meccanismo che favorisca il recupero della socialità, che crei una rete umana che scambi beni per ottenere in cambio quel welfare, che non è più alla portata di tutti. Il bisogno da noi rappresentato è quello di costruire un modello di socialità a km. zero, applicando un approccio sistemico allo scambio di beni materiali e immateriali che, ponendo la persona al centro, favorisca anche l'inclusione sociale. Ciò rappresenta anche la possibilità di cambiare stile di vita, in una società dove lo "scarto" (concepito come quello che ci avanza) e i rifiuti sono in aumento. Il bisogno avvertito, a cui dare risposta, si trova nella necessità di riappropriarsi del riuso e riciclo, e di quelle forme di socialità che superino quella del baratto per estendersi ad una nuova economia sociale di quartiere. Questa economia, però, necessita il superamento della problematica della vergogna e ritrosia, che molto spesso sono la causa della scarsa frequentazione dei mercatini del baratto. Occorre un contributo tecnologico, un "nuovo luogo" (in questo caso virtuale) rappresentato da una piattaforma web, che aiuti l'anonimato iniziale e favorisca il moltiplicarsi degli scambi. La nostra idea consiste anche nel creare una sorta di Cassa Depositi e Meriti (dove i meriti sono un punteggio che si acquisisce partecipando attivamente alla rete degli scambi in entrambe le direzioni). I Meriti non devono essere intesi come moneta alternativa, bensì "meriti ambientali" in favore del sociale, per aver contribuito, appunto, a generare vantaggi sociali attraverso la minore produzione di rifiuti. In sostanza meriti per aver contribuito a far crescere il Bene Comune. Si è anche pensato che una percentuale dei meriti potrebbe confluire in un Fondo Barese di Meriti Ambientali per il Sociale, da "barattare" con servizi erogati dalla Amministrazione Comunale o miglioramento delle condizioni di vita dei quartieri. Riteniamo, quindi, che questo approccio possa svolgere una funzione educativa su più livelli e sviluppare anche la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale. Mettendo in rete i diversi soggetti del territorio si darebbe vita al circolo virtuoso del Benessere Interno Lordo (BIL) che crea alcuni vantaggi, quali: la persona è soddisfatta dalla relazionalità e dal

risparmio economico (benessere individuale); la comunità vede aumentare coesione e capitale sociale (benessere collettivo); l'ambiente vede ridursi la produzione di rifiuti (benessere ambientale); l'Amministrazione Comunale riduce i costi di smaltimento (benessere economico).

_237 In relazione al "Dominio di riferimento" scelto, si ritiene che il consumo delle risorse idriche, soprattutto nella Pubblica Amministrazione, ma anche nelle famiglie ed imprese, sia un ambito di intervento strategico, in quanto di fondamentale importanza per ridurre l'impronta ecologica delle strutture amministrative e scolastiche, per ridurre i costi di gestione e per creare un modello esemplare sul territorio che funga da strumento di informazione e sensibilizzazione. Per questo si è pensato di applicare le tecnologie TIC per monitorare un intervento operativo che riguardi il taglio dei consumi idrici nelle strutture pubbliche, in particolar modo quelli dovuti all'utilizzo degli scarichi dei wc, spesso presenti con il modello a trasmissione meccanica pneumatica, perché più resistente e meno costosa, ma che consuma tra i 10 e 13 litri di acqua per ogni utilizzo. Il trovato che si andrà a monitorare è il "Regolatore del tempo di scarico per sciacquone di vecchia generazione" rinominato "Quanto Basta" (qb). Il Quanto Basta è un dispositivo brevettato molto semplice che permette di regolare a piacimento la quantità d'acqua da utilizzare per lo scarico del WC. Si installa sugli scarichi a batteria con trasmissione meccanica-pneumatica. Lo scarico sul quale viene installato "qb" funziona come gli attuali scarichi con il sistema start/stop: alla pressione del pulsante di scarico l'acqua inizia a scorrere per poi interrompersi al rilascio del medesimo viceversa, senza "qb", il flusso si interrompe solo al completo svuotamento della vaschetta. Si è riuscito a calcolare che con tale sistema si potrebbe risparmiare fino all'80% di acqua. Essendo rilevante il risparmio che si potrebbe andare ad ottenere con il trovato sopraindicato, in quanto permette di ridurre i consumi senza dover sostituire il sistema di scarico andando solo a modificarlo in parte, ma essendo di fatto legato alla sensibilità del fruitore l'effettiva concretizzazione del risparmio, in quanto a seconda del tempo di pressione del pulsante di attivazione dello scarico si quantifica il consumo di acqua, vediamo in una applicazione delle TIC uno strumento fondamentale per monitorare l'effettiva riduzione dei consumi e la risposta del fruitore al cambiamento, registrando il tempo di pressione e l'effettivo consumo di acqua. Infatti questo tipo di tecnologia ci permetterebbe di registrare non solo il consumo totale, realizzabile con un comune contatore, ma ci permette di parametrizzare il tempo di erogazione di acqua per ogni utilizzo e la quantità di acqua consumata. Come precedentemente anticipato, l'interesse a monitorare il trovato deriva dalle prospettive economiche dovute ad un costo ridotto di installazione, circa 30 euro per applicazione, a fronte di un risparmio in bolletta stimato intorno al 40 %, conciliando anche così costi di prodotto ridotti, resistenza e durata del prodotto e assenza di manutenzione.

_238 Il Centro Servizi Volontariato Salento (CSV Salento) ha l'esigenza di erogare servizi formativi su varie tematiche di interesse per le Organizzazioni di volontariato, (oltre 600) distribuite sul territorio provinciale. Per la dislocazione territoriale dei destinatari di formazione si rende necessario utilizzare una piattaforma di e-learning in modo da automatizzare i processi di gestione e, quindi, consentire l'apprendimento in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo. Tuttavia, le soluzioni di formazione a distanza adottate fino ad oggi sono state carenti di un ingrediente vitale alla buona riuscita dei programmi di apprendimento: l'interazione con le altre persone. Di conseguenza, in passato è stato necessario integrare la formazione a distanza con i tradizionali eventi formativi residenziali, caratterizzati, tuttavia, da elevati costi di gestione. Nell'attuale contesto di forte crisi finanziaria le risorse dedicate alla formazione sono notevolmente ridotte e, pertanto, il CSV Salento ha bisogno di realizzare programmi formativi di successo e, allo stesso tempo, di minimizzarne i costi di gestione. D'altra parte, la vasta diffusione dei Social Media ha favorito lo sviluppo della cultura di partecipazione e condivisione basata sul Web: oggi gli utenti cercano e fruiscono di vari tipi di informazioni (video, podcast, blog, etc.), creano e memorizzano online i propri contenuti per renderli facilmente reperibili, e si collegano ad altre persone con cui comunicano e condividono idee, risorse ed esperienze. Di conseguenza, il CSV Salento intende utilizzare gli strumenti del Web 2.0 in modo da erogare servizi formativi

interattivi, efficienti, economici e tecnologicamente innovativi che consentano di favorire e supportare processi di apprendimento formali ed informali, individuali e partecipativi. I destinatari della formazione potranno così condividere informazioni, documenti e network professionale, ottimizzando la comunicazione e la collaborazione tra gli stakeholder di sistema.

_239 Uno dei compiti affidati alla Fondazione AFC è la gestione della Mediateca regionale attualmente non automatizzata. Si rende quindi necessario operare l'archiviazione del patrimonio tutto della Mediateca al fine di renderlo completamente digitale, integrando le basi di dati differenti, e georiferirlo al territorio regionale. La fruizione del data base dovrebbe avvenire attraverso nuovi sistemi (smartphone, tablet, reti digitali ecc.). Il progetto avrebbe anche un'importante ricaduta in termini di marketing territoriale, integrandolo anche con il portale regionale relativo al turismo e agli altri portali tematici correlati iperchè renderebbe evidente le connessioni tra l'utilizzo del territorio e l'industria creativa, aggiungendo valore ai singoli territori.

_240 L'obiettivo è la diffusione della cultura della sostenibilità utilizzando le nuove tecnologie, considerato che, affrontare e risolvere il complesso problema dei rifiuti non è solo una questione tecnica, di sistemi di raccolta e di impianti di smaltimento, ma è, soprattutto, una questione di carattere sociale. Non basta progettare efficienti sistemi di raccolta differenziata, occorre anche motivare e formare gli operatori, portare i cittadini ad acquisire più consapevolezza e ad essere più partecipi, in modo che siano in grado di utilizzare meglio i servizi, rendendoli veramente efficienti ed efficaci. Perciò appare evidente che per ottenere un corretto ed efficiente nonché efficace sistema di gestione dei rifiuti, occorre formare ed informare tutti gli attori che partecipano al complesso processo di produzione e smaltimento dei rifiuti, più segnatamente occorre intervenire non soltanto sugli addetti al settore ma anche e soprattutto sulle utenze, affinché possano acquisire maggiore consapevolezza e coscienza delle proprie azioni in relazione alla logica ambientale e del recupero energetico e del materiale. Si intende, pertanto, attivare una piattaforma informativa su Internet che contenga informazioni di dettaglio sulle azioni di prevenzione e minimizzazione dei rifiuti e sui servizi di raccolta differenziata integrata. La piattaforma includerà vari servizi quali: Un Osservatorio sull'attuale grado di percezione del problema dei rifiuti nel territorio salentino. Una sezione per le scuole che consentirà di accedere ad una serie di risorse informative e a servizi accattivanti quali Giochi e Concorsi a premi. In particolare, tramite apposite collaborazioni attivate con le scuole del territorio, saranno attivati dei Laboratori didattici inerenti la tematica ambientale ai quali le scolaresche potranno aderire attraverso la produzione di elaborati multimediali (filmati, presentazioni, ecc.) che verranno condivisi con le altre scuole attraverso pubblicazione sul Internet e premiati da una commissione di valutazione opportunamente composta da referenti dell'Ente ed esperti del settore. Campagne mirate rivolte ai giovani sui social network (facebook e twitter su tutti). Si ipotizza il lancio di un blog (o una sezione forum all'interno di un portale web) che si proponga come piazza virtuale da cui far arrivare proposte, suggerimenti, pareri circa il funzionamento dei servizi di raccolta etc. Una Biblioteca Virtuale che abbandoni il concetto comune di biblioteca, che identifica la stessa come semplice deposito di libri, ed siintesa come nuovo centro culturale che mette a disposizione dell'utenza, uno spazio libero e accessibile a tutti, contenente libri, materiale di consultazione e di informazione sull'agricoltura sostenibile, sull'enogastronomia e le tematiche ambientali con un ampio settore dedicato alla cultura della sostenibilità.

_241 Sul territorio pugliese non esistono attività di produzione di sottotitoli per progetti filmici a fronte di una richiesta effettiva e crescente anche grazie alla presenza del BIFEST e del Circuito di sale cinematografiche 'D'Autore' gestiti dalla Fondazione AFC. Si rende necessario sviluppare un software personalizzato che integri le traduzioni dell'audio e le sincronizzi con i contenuti video. Tale richiesta è condivisa anche dall'Università di Bari che ha un percorso formativo specialistico nell'ambito cinematografico e che vorrebbe creare un laboratorio ad hoc volto a favorire la conoscenza, la creazione di nuove expertise e l'adozione di nuove tecnologie. Il software permetterebbe la fruizione in particolare della produzione straniera gestite all'interno del circuito D'Autore.

_249 Attività importante per il nostro territorio che vede la presenza di 4 Case di Cura per Anziani, un Centro Sociale per Anziani gestito dal Comune di Capurso, molte attività inclusive di carattere sociale come servizio civico e cooperative sociali, collaborazione con l'Università della Terza e Libera Età in progetti Europei con Tecnopolis Owle 50+ Lifelong learning programme.

_250 Strategica per il Comune di Capurso, che sta investendo sul turismo religioso e sulla Basilica Reale della Madonna del Pozzo con interventi infrastrutturali come i progetti di "Rigenerazione Urbana" Prevedere uno sportello per il Turismo con locali messi a disposizione da parte del Comune. Attivare percorsi georeferenziati degli itinerari storici, culturali e religiosi promuovendo informazioni, percorsi culturali e turistici, mostre e contenuti redazionali multilingue. Promozione e Marketing territoriale in collaborazione con la Regione e Provincia tramite eventi, pubblicazioni e convegni. Attivare un PORTALE LOCALE per valorizzare l'Albergo locale ed i B&B, gli eventi culturali e religiosi (turismo religioso).

_251 Valorizzare gli Istituti Comprensivi locali, coinvolgendoli in attività di istruzione ed educazione tramite i Piani di Offerta Formativa Territoriali (POFT) con il Comune di Capurso.

_252 Valorizzazione dell'artigianato artistico locale attraverso un portale interattivo per la promozione, il marketing e l'e-commerce. Si ritiene di poter utilizzare le nuove tecnologie e in particolare la realtà aumentata e il rendering tridimensionale o strumenti innovativi di progettazione e design che consentano la contaminazione di nuovi prodotti con elementi artistici della tradizione. Il Portale potrà essere anche strumento per incentivare l'insediamento territoriale di realtà artigianali, commerciali e industriali su attività creative ed innovative. In questo senso si potrà utilizzare e valorizzare la presenza sul territorio dell'incubatore di imprese di Tecnopolis. Sono previste sinergie con i finanziamenti di "Principi Attivi" della Regione Puglia e degli incentivi per l'insediamento nel Centro Storico di attività artigianali da parte del Comune.

_253 Realizzazione di punti di soste tutti georeferenziati e scaricabili gratuitamente su satellitare. per piste ciclabili interne a Capurso e per collegamenti città attigue come Cellamare e Valenzano (prog. Rigenerazione urbana). Percorsi Georeferenziati : Piani di segnaletica. Controllo informatico e videosorvegliato della ZTL – Centro Storico, controllo PASS autorizzati tramite "QR Code". Gestione delle aree di sosta a pagamento (strisce blu) utilizzando formule innovative di pagamento della sosta tramite SMS - controllo tramite "QR Code" del pagamento abbonamenti direttamente da cellulari della Polizia Municipale- Potenziamento della Video Sorveglianza e della sala controllo della Polizia Municipale. Georeferenziazione del piano di gestione del traffico, percorsi alternativi per Camion e mezzi pesanti per evitarne l'ingresso nel Paese.

_254 Potenziamento della dotazione Tecnologica del Comune. Formazione permanente del personale sulla rete internet e intranet, casella postale PEC – posta certificata per tutti gli uffici e firma digitale. Potenziamento della rete per archivi comunali per il SUAP e dei relativi Responsabili tecnici degli endoprocedimenti. Potenziamento del settore ragioneria per i pagamenti on line da parte dei cittadini. Acquisto Palmari per la Polizia Municipale. Formazione congiunta del personale dell'Ufficio Tecnico e della Polizia Municipale, su "Telerilevamento" per contrastare gli abusivismi edilizi ed ambientali, Acquisto strumentazione per rilevare quantitativi velocemente discariche da materiali di risulta da lavori nel campo dell'edilizia, formazione di agenti P.M. Abbattimento costi per acquisti di nuovi PC, utilizzando forme di recupero attraverso nuovi assemblaggi da vecchi PC da smaltire.

_255 Nell'ottica di potenziare l'attuale sistema di raccolta dei rifiuti, attraverso forme innovative di raccolta differenziata e di isole ecologiche, si vuole realizzare un sistema di monitoraggio della quantità e qualità dei rifiuti. Il sistema dovrebbe permettere di: - identificare la tipologia dei rifiuti conferiti - rilevarne la quantità - controllare, attraverso tecniche di telerilevamento, le aree adibite a discarica, per contrastare quelle abusive (preservando, in particolar modo, le aree rurali, a tutela degli operatori agricoli) Infine, si dovrebbero prevedere adeguate azioni di formazione da rivolgere agli agenti di Polizia Municipale.

_256 Monitoraggio e controllo dell'efficienza energetica edifici pubblici e Pubblica Illuminazione, attraverso l'uso di ENERGIE ALTERNATIVE e nell'ambito di un PIANO ENERGETICO COMUNALE.

_257 Un bisogno molto diffuso è quello di affrancarsi dal debito. Viviamo in un mondo che ha dimenticato il senso del risparmio e che vive inseguendo l'indebitamento ad ogni costo. Il risparmio ha un intrinseco valore sociale: chi risparmia, può accumulare e chi ha accumulato una certa somma può creare qualcosa, ad esempio acquistare una casa in cui vivere oppure finanziare la formazione dei figli. Oggi invece siamo accerchiati da una massiccia spinta all'indebitamento, determinata sia da sempre più aggressive campagne promozionali e pubblicitarie, sia dall'impennata del costo di alcuni beni. La conseguenza è che le famiglie perdono il controllo della spesa, inseguono l'indebitamento per soddisfare bisogni apparentemente primari, trascurano affetti e relazioni. La via di uscita dalla morsa del debito è cercare di aumentare le entrate laddove è possibile. In alternativa subentra la frustrazione, lo sconforto, in alcuni casi gesti estremi. Finora l'intervento è stato solo sul piano del debito: Quanto debito hai? Con chi lo hai contratto? Quanti soldi hai a disposizione per ripianarlo? Facciamoci bastare questi soldi per trovare accordi e pagare i debitori. E' invece il caso di agire con un approccio innovativo, attraverso una azione a monte sui motivi che portano le famiglie a indebitarsi. Occorre lavorare sui costi, per aumentare i guadagni senza lavorare di più, in modo da aumentare anche la qualità della vita. A parità di busta paga, ottimizzando i costi si può essere più ricchi. Cambiare il proprio approccio alla spesa è una rivoluzione. Per vivere meglio, basterebbe riscoprire alcune nozioni di economia domestica ottimizzando i costi sulle esigenze del proprio nucleo familiare (gas, luce, telefono, acqua). Pensiamo a come invece una razionalizzazione delle auto in famiglia potrebbe abbassare i costi: una gestione di car sharing domestico in molte famiglie potrebbe rendere superflua la seconda o la terza autovettura posseduta. Imparare a razionalizzare le spese è più facile di quello che si possa pensare. Proviamo ad annotare ogni giorno, per 15 giorni, con quanti soldi usciamo di casa e con quanti soldi rientriamo a casa la sera. Annotiamo per cosa li abbiamo spesi: cosa abbiamo comprato e se era indispensabile comprare oggi proprio tutto, anche cose che oggi non mi servono. Si rende pertanto necessario procedere alla raccolta di dati sul nucleo familiare, sulle abitudini di spesa, sulla attitudine al risparmio. Tanto fatto si procederà all'analisi della spesa ed alla ottimizzazione, anche in relazione alle offerte di beni e servizi sul mercato. La liberazione di tali risorse dovute all'ottimizzazione della spesa, l'avviamento ad una spesa consapevole consentirà di generare ricchezza con la quale, in prima battuta eliminare i debiti, ed in un secondo tempo migliorare la qualità della vita sia in termini di relazione.

_259 Il bambino in ospedale è un bambino pieno di paure: da quella dell'ago e del dottore, a quelle ben più terribili dell'operazione e della morte. In più, sperimenta sulla propria pelle vissuti di separazione dai luoghi e dalle persone significative della sua vita (genitori, nonni, fratelli e sorelle, insegnanti, compagni di classe, ecc.), che, se non vengono adeguatamente gestiti e supportati con un adeguato intervento pedagogico e didattico possono trasformarsi in occasioni di regresso, quando non addirittura di arresto dello sviluppo psicofisico. Il Laboratorio di Ricerca e Studio sull'Infanzia del Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Foggia, ha attivo già da un anno un progetto di servizi educativi rivolti ai bambini dei Reparti di Pediatria e di Pediatria Universitaria degli "Ospedali Riuniti di Foggia", che consiste nella realizzazione di attività educative, che vanno dalla lettura, alla scrittura, al disegno, al gioco, alla drammatizzazione, finalizzate da un lato ad alleviare il malessere determinato dalla propria condizione, dall'altro ad aiutare il bambino a conferire senso alla propria esperienza di malattia e di ricovero e a trasformarla in una occasione personale di crescita e di maturazione, che, a lungo andare, può tradursi in un vero e proprio percorso di educazione alla salute. Proprio dal contatto diretto con i piccoli ricoverati è emerso un ulteriore bisogno: mantenere il contatto con l'ambiente esterno e, appunto, con le persone significative della propria vita. Il progetto si prefigge di offrire al bambino ospedalizzato degli strumenti tecnologici (tablet, ma anche software adatti alla formazione a distanza, ecc.) che possano consentirgli non solo di mantenere i contatti con il mondo esterno e con le persone per lui significative, ma anche la continuità didattica, indispensabile per non interrompere il proprio percorso di crescita e di formazione e per continuare a mantenere, anche in ospedale, un "pezzo" della propria infanzia.

_260 Conosciamo l'ospedale: dove si nasconde la salute L'esperienza della malattia e dell'ospedalizzazione è un evento traumatico per tutti, e a maggior ragione per un bambino, perché costringe, in maniera spesso repentina e inaspettata, a fare i conti con la realtà del dolore e ancor più con l'evenienza e la paura della morte. Momento carico di ansie e di paure sia per il bambino che per la famiglia. Si tratta, in molti casi – soprattutto quando tale esperienza è conseguente a un trauma improvviso – di un distacco lacerante, aggravato da alcune perdite (il distacco dai genitori, dai fratelli e dalle sorelle, dagli amici) e dall'incontro con persone estranee (i medici, gli infermieri) vissute quasi sempre come figure antagoniste e che comunque incutono timore e angoscia. Di qui l'importanza di sostenere i bambini in età scolare in un percorso che li aiuti a comprendere l'esperienza della malattia e dell'ospedalizzazione prima ancora di viverla personalmente o attraverso un parente (genitore, fratello, zio, nonno, ecc.). La finalità è promuovere una nuova cultura rispetto al tema dell'ospedalizzazione e sperimentare un modello culturale e pedagogico che favorisca nei bambini la comprensione dell'esperienza del ricovero. A tale scopo si intende promuovere un percorso didattico multidisciplinare finalizzato a sensibilizzare gli insegnanti, i genitori e i bambini ai temi dell'ospedalizzazione pediatrica e in particolar modo all'acquisizione da parte del bambino della capacità di gestire efficacemente le emozioni negative derivanti da un'eventuale esperienza di malattia e di ospedalizzazione. Il progetto si propone di offrire ai docenti un quaderno didattico interattivo, articolato in più unità didattiche, finalizzato a far conoscere ai bambini l'ospedale in quanto struttura, ma anche le pratiche diagnostiche e terapeutiche, l'esperienza dell'ospedalizzazione, e i diritti del bambino in ospedale. L'idea, supportata da una corposa letteratura scientifica di riferimento, è che un bambino adeguatamente preparato arriverà a vivere con minore ansia sia l'esperienza della malattia che quella dell'ospedalizzazione, risponderà meglio alle terapie e quindi potrà avere un recupero più veloce della propria condizione di salute. Senza contare che in questo modo l'ospedale tornerà ad essere, nel suo immaginario, un luogo "della salute" piuttosto che della malattia e della paura. Parlare di ospedale, in questo modo, significa anche parlare di educazione alla salute, con ricadute delle quali il soggetto beneficerà lungo tutto l'arco della sua vita.

_264 Sistema di segnalazione disservizi da parte dei cittadini Dare la possibilità al cittadino, attraverso differenti canali multimediali, di segnalare disservizi, malfunzionamenti o abusi presenti sul territorio comunale. Organizzare un sistema accessibile da tutti, ad esempio applicazioni su smartphone, numero verde telefonico, chiosco multimediale in piazza, che permetta al cittadino di segnalare facilmente la problematica e successivamente ricevere una risposta sull'esito della segnalazione, con rilevazione del grado di soddisfazione del cittadino stesso. Il sistema invierà la segnalazione agli organi o al settore di competenza, organizzando le varie segnalazione in gruppi secondo un algoritmo di ottimizzazione del tempo e delle risorse lavorative impiegate, al fine di ridurre i costi. Il sistema, rielaborando i dati ricevuti nei vari step, restituirà un report di analisi riferito anche alle tempistiche di risoluzione riportate nella propria carta servizi.

_265 Monitoraggio e razionalizzazione telematica delle risorse energetiche L'uso dell'energia e la razionalizzazione nelle scuole, meriterebbero maggiore attenzione di quanta non ne riceva oggi. Sia per un discorso formativo-culturale da trasmettere agli studenti a cui dare esempio e sia per un discorso puramente economico di risparmi sui costi di gestione di un istituto scolastico. Ridurre i costi energetici in una scuola non è interesse personale ma della collettività, purtroppo però, il personale in genere, che sia dipendente scolastico o di altro ente, ha poco interesse al contenimento dello speco delle risorse energetiche perchè non direttamente responsabile. Per contenimento delle risorse energetiche non intendiamo solo l'energia elettrica, ma soprattutto l'acqua e il sistema di climatizzazione. L'idea è quella di automatizzare, attraverso un software di monitoraggio, i sistemi di distribuzione delle risorse energetiche, ed intervenire sull'errata erogazione degli stessi con sistemi di automazione e domotica, telecontrollati e remotizzati. Il tutto finalizzato al controllo automatico e remoto sull'erogazione o meno della risorsa energetica in un determinato plesso e/o ufficio, in un determinato momento della giornata in base alle reali

esigenze e alla reale necessita di consumo. Ad esempio: se un dipendente è presente o meno in una stanza ad una determinata ora, l'illuminazione o il riscaldamento restano accesi, altrimenti vengono spenti o ridotti di intensità e temperatura automaticamente. Il sistema dovrebbe prevedere soprattutto un sistema di reportistica dove vengono evidenziano gli sprechi e il corrispondente risparmio monetario ottenuto. Ne deriva una riduzione dei consumi di energia ed acqua negli edifici scolastici in linea anche con gli obiettivi di Kyoto.

_268 L'esigenza della Istituzione Scolastica è primariamente di informatizzare il processo di creazione e di condivisione dei contenuti didattici digitali, per avviare concretamente quanto previsto dal MIUR con l'art.15 legge 133/2008. Questi libri multimediali creati devono supportare una didattica adatta a coinvolgere gli studenti digital natives. Si vede necessario dunque un servizio web, di semplice utilizzo, tramite il quale il docente o gli alunni, anche senza competenze tecniche specifiche, possano creare dei contenuti didattici multimediali (con audio, video, testo, formule, link, etc.) fruibili mediante i nuovi strumenti tecnologici presenti nelle scuole quali notebook, tablet, smartphone. La condivisione di questi contenuti creati dai docenti, sfruttando anche materiali già esistenti messi a disposizione dalle case editrici, deve avvenire in maniera online e offline. Inoltre si deve poter accedere ad una libreria di questi diversi contenuti della scuola o personale di ogni docente.

_269 Accanto all'esigenza di informatizzazione dei contenuti è importante rendere più semplice il processo di valutazione e feedback della didattica. I docenti hanno l'esigenza di stimolare, indagare e valutare rapidamente il processo di apprendimento in classe degli studenti. L'ideale, pertanto, sarebbe un software che consenta di creare quiz e test multimediali da poter inviare in tempo reale a tutti i diversi strumenti utilizzati dagli studenti (notebook, tablet, smartphone) e le cui risposte siano immediatamente visionabili e valutate, anche con il supporto di grafici e statistiche per ogni studente.

_270 Per aumentare e semplificare la gestione delle istituzioni scolastiche è importante per i Dirigenti Scolastici avere a disposizione un servizio di consulenza e di aggiornamento sulle complesse normative scolastiche e sulle news dal MIUR, dai sindacati e dagli Uffici Scolastici; creare e gestire autonomamente le delibere conformi alle normative e da utilizzare per le comunicazioni interne alla scuola. Questo servizio deve essere consultabile semplicemente e in qualsiasi momento.

_271 Monitoraggio di bisogni attraverso i sistemi di nuove tecnologie delle fasce deboli della popolazione, quali anziani, diversamente abili, etc. Oltre il monitoraggio, la possibilità per gli utenti di poter accedere alle informazioni di carattere generale e nello specifico servizi territoriali di carattere socio-sanitari. Tale servizio tecnologico sarebbe da localizzare presso le abitazioni di utenti particolarmente disagiati. Diversamente, il monitoraggio e l'invio di feedback sarà garantito da un operatore di centrale pronto a segnalare all'equipe multidisciplinare la richiesta pervenuta.

_272 Il Comune di Roseto Valfortore vive annualmente situazioni di disagio ambientale dovute alle abbondanti nevicate pertanto sarebbe auspicabile realizzare una stazione meteo per invio immediato di report al Comune e agli organi predisposti al primo soccorso per prevenire situazioni di pericolo e rischio di viabilità. Inoltre, grazie ad un server partirà l'invio gratuito di sms agli utenti iscritti al servizio (anche dei Comuni limitrofi).

_273 Il Comune di Roseto Valfortore gode del riconoscimento de "i Borghi più belli d'Italia". Per promuovere il turismo locale si potrebbero installare dei supporti tecnologici tipo info point per la pubblicizzazione delle bellezze archeologiche, culturali, ambientali ed enogastronomiche.

_275 Il Comune di Pietramontecorvino gode del riconoscimento di "Bandiera Arancione". Sarebbe auspicabile promuovere anche il turismo sociale per coloro che appartengono a fasce di utenza debole offrendogli strutture di accoglienza altamente tecnologiche che possano garantire una permanenza confortevole e rispondente ai bisogni dei soggetti con limitata autonomia fisica-psichica e sensoriale.

_276 Monitoraggio telematico delle aree di interesse ambientale finalizzato a produrre rapporti periodici sulle qualità dell'aria, delle acque, e lo stato dell'ambiente in generale. In particolare nelle aree a rischio di incendio sarebbe opportuno installare dei sensori di calore per prevenire incendi nei periodi più caldi.

_277 La possibilità di far usufruire ai soggetti con patologie fisiche, psichiche e sensoriali di strumentazioni tecnologiche al fine di garantire la piena integrazione nel tessuto sociale. Le nuove tecnologie informatiche e nello specifico nuove tecnologie assistive, abbatterebbero il divario esistente "digital divide verso digital include".

_278 Servizi di sostegno alla disabilità, genitorialità, anziani Scarsa attenzione alla devianza giovanile; Assenza di sportelli per il sostegno psicologico scarsità di accesso alle informazioni(attraverso le nuove tecnologia) per fasce di utenza con bassa solarizzazione e per soggetti con disabilità quindi no digital-include ma digital-divide; eccesso di barriere architettoniche; assenza di servizi per ipovedenti.

_279 Prevedere un sistema di monitoraggio per il conferimento dei rifiuti differenziati, installando nei centri di raccolta o isole ecologiche di conferimento delle bilance elettroniche con relativo identificatore utente fornito di beige, al quale viene attribuito un premio corrispondente al peso cumulato durante l'arco dell'anno.

_280 incrementare il sistema turistico/commerciale del territorio attraverso la promozione nei giovani della cultura imprenditoriale in tema di turismo, arte e food. dotazione e/o installazione presso gli operatori locali di attrezzature tecnologiche (info point) e conseguente messa in rete tra gli stessi con tour operator per la promozione e pubblicizzazione del patrimonio archeologico-culturale -storico nonché enogastronomico del territorio dei Monti Dauni.

_281 Monitoraggio dei bisogni attraverso i sistemi delle nuove tecnologie delle fasce deboli della popolazione, quali anziani, diversamente abili, ecc. Oltre al monitoraggio dare la possibilità ai soggetti con disabilità fisiche, psichiche e sensoriali di poter accedere tramite strumentazioni tecnologiche nello specifico "nuove tecnologie assistive" alle informazioni di carattere generale nonché di carattere socio-sanitario abbattendo il divario esistente "digital divide" verso la promozione del "digital include"

_284 Obiettivo: Creare occupazione nelle attività artigianali e artistiche tradizionalmente femminili di alta qualità per non dimenticare il fascino delle cose belle del passato e sviluppare il valore commerciale del made in Italy - Puglia oggi tanto richiesto dai paesi emergenti. CAMPI DI APPLICAZIONE: attività di realizzazione di ricami per biancheria della casa, della persona e della moda. OPERATORI: 1) Maestri esperti in tessuti,filati, merletti,perline ecc. 2) Modellisti (Disegnatori,architetti,fotografi) esperti di alta tecnologia. 3) Sarte, ricamatrici. 4) Esperti nella comunicazione telematica per la promozione dei prodotti che non saranno "in serie" ma possibilmente su richiesta personalizzata del cliente. 5) Esperti dei conti. Collaborazione principale sarà con Osel Consulting s.r.l., lo spin-off dell'Università di Bari per istituire la piattaforma tecnologica per ottimizzare le relazioni tra i soci e tra questi e gli utenti. METODOLOGIA: Si terranno: 1) lezioni teoriche (sui materiali,sui filati,sui ricami,ecc.) 2) laboratori di realizzazione,applicazione e confezionamento MEZZI E STRUMENTI: Il mezzo principale sarà quello informatico per l'organizzazione, il design, la realizzazione, il marketing, la verifica del customer care. FORMA GIURIDICA: Per attuare la conciliazione famiglia e lavoro si prevede di costituire una società cooperativa a.r.l.. I soci partecipano con il loro lavoro flessibile e decentrato in luoghi consoni a ciascuno, ma collegati tutti in rete per le varie fasi e per i laboratori.

_285 Obiettivo: Considerare la diversità non come ostacolo, ma come opportunità. Pertanto, si pensa di inserire i disabili (celebrolesi, autistici, down) in un contesto produttivo che, attraverso la socializzazione, permetta agli stessi di recuperare e valorizzare le capacità residue. CAMPI DI APPLICAZIONE: Potenziare le attività ricreativo – culturali che già i disabili svolgono nell'Associazione ARCHA e tradurli in creatività e realizzazione di oggetti artistici e artigianali (icone, decoupage su ceramica, piccoli oggetti di bigiotteria, disegni, oggetti di vetro stile liberty,

ecc.) OPERATORI: Ci si avvarrà della collaborazione di Osel Consulting s.r.l (spin-off dell'Università di Bari) che, attraverso una lettera di intenti con l'ARCHA, costituisca una piattaforma per il miglioramento tecnologico delle relazioni tra gli operatori: 1. Esperti per la progettazione di manufatti con conseguente divisione in fasi, le più semplici possibili 2. Esperti nell'assemblare i vetri colorati 3. Esperti in fotografia e cinepresa 4. Esperti in comunicazione e marketing 5. Esperti dei conti. METODOLOGIA: Gli esperti terranno lezioni pratiche ai disabili divisi in gruppi (possibilmente omogenei) a seconda delle capacità di ciascuno nelle diverse fasi del percorso e della realizzazione. MEZZI: Il mezzo informatico utilizzerà programmi specifici per individuare oggetti semplici di utilità comune. Macchina fotografica e cinepresa. STRUMENTI: Tele per quadri, tavolette di legno per icone, oggetti in ceramica, colori, coralli e perline per piccoli gioielli, vetri colorati e meccanismo a fuoco per assemblare pezzi di vetro perimetrati a piombo per oggetti stile liberty. FORMA GIURIDICA: società cooperativa a.r.l con soci: l'ARCHA, i genitori dei disabili e gli esperti. Gli incontri saranno quotidiani nella sede dell'ARCHA secondo un programma prestabilito. Partner saranno altre associazioni simili costituite in rete.

_288 In applicazione alla normativa di cui alla Legge n. 36 del 22/02/2001 "Legge quadro sulla protezione della esposizione a campi elettrici, magnetici ed elettromagnetici" e alla possibilità di adottare un regolamento per assicurare il corretto insediamento urbanistico e territoriale degli impianti che generano emissioni di campi elettromagnetici e minimizzare l'esposizione della popolazione ai campi elettromagnetici, l'Amministrazione Comunale si vuole dotare di un Piano comunale di monitoraggio ambientale dell'inquinamento elettromagnetico.

_289 La qualità dell'aria è tra le criticità ambientali che maggiormente affliggono la popolazione del territorio tarantino caratterizzato da un imponente tessuto industriale e dal traffico pesante (stradale e navale) da questo determinato. Il monitoraggio effettuato dall'ARPA permette alla popolazione di essere informata sullo stato della qualità dell'aria. Sarebbe opportuno, tuttavia, stimare il contributo dell'inquinamento industriale al deterioramento della qualità dell'aria, possibilmente valutandone le ripercussioni nel breve periodo. Si rende necessario, pertanto, sviluppare un sistema di monitoraggio delle emissioni inquinanti di origine industriale, in grado di fornire previsioni di breve periodo sulla qualità dell'aria, con la finalità di prevenire episodi acuti di inquinamento.

_291 Si vuole effettuare una valutazione qualitativa e quantitativa delle potenzialità degli impianti eolici e fotovoltaici sul territorio comunale, suggerita dalle nuove regole per ottimizzare gli usi elettrici e decidere le opportunità di sviluppo degli impianti, secondo le norme energetiche nazionali e regionali.

_293 Il bisogno è correlato all'esigenza di mettere in atto iniziative per la ricerca attiva del lavoro per le donne che si trovano in condizioni di svantaggio o che lo rischiano in seguito ad eventi modificativi il livello di vita; per migliorare l'istruzione e le competenze, per progettare azioni finalizzate a conciliare i tempi di vita con i tempi di lavoro.

_294 Il bisogno - costruzione di una anagrafe delle fragilità, promozione di sistemi di teleassistenza e di telesoccorso- è correlato alla finalità di monitorare le persone anziane e disabili in condizione di fragilità per attivare un sistema integrato di assistenza territoriale, informativo ed informatizzato, con il coinvolgimento delle ASL, degli Uffici di Piano degli Ambiti Territoriali, delle Associazioni di Volontariato, delle Organizzazioni sociali e del Terzo Settore.

_295 Si vuole provvedere al censimento e all'avvio di interventi di caratterizzazione e/o messa in sicurezza di siti contaminati da amianto, per i quali si configura un pericolo di rischio sanitario ed ambientale. Pertanto si manifesta la necessità di un sistema in grado di rilevare sistematicamente i siti con presenza di amianto, per consentire il censimento degli interventi necessari e la definizione delle relative priorità, nonché la successiva elaborazione del piano di rimozione e di bonifica per le aree e gli edifici pubblici e del piano di smaltimento dei materiali.

_296 il bisogno è correlato alla realizzazione di azioni integrate per la conservazione, recupero e valorizzazione della rete dei tratturi, di grotte di interesse naturalistico e di chiese rupestri

presenti sul territorio dei 13 comuni interessati nella provincia di Taranto. Le azioni d'apoteosi in essere possono rappresentare elementi di attrattività e sviluppo sostenibile del territorio.

_297 Il bisogno è l'integrazione mediante il turismo sociale è quell'insieme di attività che permettono di sviluppare un'azione di socializzazione per le diverse fragilità, soddisfare i bisogni di relazionalità e occasioni di arricchimento culturale valorizzando il proprio territorio provinciale. Gli ambiti privilegiati dai cittadini fragili e dai pazienti turisti sono legati all'ambiente, al verde e all'aria aperta, dove praticare attività ludiche adeguate alla loro condizione e godere le bellezze del paesaggio naturale con attenzione alla dimensione culturale in senso lato, con itinerari enogastronomici che attraversano luoghi di produzione e monumenti di valore artistico e religioso. Progetto di sistema Agriland. Tale progetto si ispira al Piano Regionale della Salute della Regione Puglia.

_298 il bisogno è correlato all'esigenza di valorizzare le risorse marine ai fini turistici nel versante orientale al fine di individuare una serie di attività in ambito marino costiero dell'area orientale tarantina con sinergie tra mondo produttivo (pesca, acquacoltura, turismo) e mondo della ricerca in un contesto mirato allo sviluppo economico e sociale di un'area ad elevate potenzialità turistiche, in collaborazione con organismi Universitari e CNR (Istituto Talassografico)

_299 Si richiede una piattaforma info-telematica in grado di monitorare qualità e quantità dell'energia prodotta dagli impianti FER residenti nel territorio dell'Altamura. Detta piattaforma, assimilabile ad un cruscotto o dashboard decisionale, deve costituire la banca dati territoriale su cui pianificare ed ottimizzare lo sviluppo degli impianti di produzione FER. Il cruscotto deve essere in grado di abilitare l'analisi di scenari attraverso modelli geo-referenziati e corredati di informazioni storiche provenienti dagli impianti. Si prevede la messa in rete di impianti solari, eolici e di biomasse. La raccolta e l'analisi dei dati andranno a costituire le basi per un rapporto annuale sulle prestazioni e le aspettative degli impianti stessi.

_300 Realizzazione di una Piattaforma di erogazione di servizi per la promozione e la valorizzazione del territorio in modalità multi-lingua: 1) Servizi informativi: - Degli attrattori turistico-culturali più rappresentativi del territorio - Degli itinerari turistico-culturali, per scoprire attraverso la cartografia di Google Maps, i beni storico-culturali distribuiti sul territorio e gli attrattori turistici. - Degli Appuntamenti, degli Eventi e dei Servizi offerti dal territorio. 2) Servizi di community per la condivisione della conoscenza sui luoghi visitati attraverso la trasposizione on line dei propri diari di viaggio, degli itinerari e del materiale multimediale prodotto durante le visite nel territorio con la possibilità di inserire commenti e suggerimenti a beneficio dei turisti che si apprestano a visitare l'area, in accordo alle modalità di utilizzo dei più comuni social network. 3) Servizi di accesso in mobilità alle informazioni pubblicate sul Portale - Applicazione per Iphone - App in grado di fornire al turista informazioni attraverso schede testuali e multimediali dei punti di interesse accessibili da una mappa interattiva e dalla fotocamera presente sul dispositivo sfruttando GPS, connettività e tecniche di realtà aumentata tipiche dell'iPhone con cui la realtà aumentata sarà possibile ricevere informazioni sui monumenti, i luoghi della cultura, gli alberghi censiti, i ristoranti, le attività produttive ecc. semplicemente inquadrando l'area di interesse con l'obiettivo del dispositivo presente sull'iPhone - Soluzione Mobile con QR Code - Tutti i punti di interesse presenti sul territorio dispongono di un codice identificativo che può essere utilizzato per generare un codice a matrice (QRCode) da applicare sui pannelli informativi di un qualsiasi attrattore e che, opportunamente inquadrato con il telefonino dotato di lettore QRCode, reindirizza in automatico l'utente all'URL del Portale con la scheda dell'attrattore e la possibilità di accedere ai contenuti multimediali e alla relativa audio-guida. - Audio-Guide sul canale telefonico mediante IVR - per gli utenti che, non dispongono di cellulari di ultima generazione è possibile prevedere un servizio di IVR che consente di raggiungere ugualmente le informazioni del punto di interesse semplicemente telefonando ad un numero telefonico presente sul pannello informativo per attivare l'audio-guida del punto di interesse da visitare seguendo le indicazioni del risponditore automatico 4) Servizi di promozione degli Operatori turistici e delle Attività produttive del territorio attraverso la realizzazione di un modulo che consenta: - agli operatori e

alle aziende del territorio, la costruzione della propria vetrina virtuale per promuovere la propria attività e inserire il catalogo dei servizi/prodotti offerti - all'utente finale, la possibilità di effettuare l'intera transazione online di prenotazione dei servizi/acquisto dei prodotti inseriti a catalogo dalle singole aziende.

_302 Seguendo la normativa, il Rischio Sismico deriva dalla combinazione dei seguenti processi:
a) Vulnerabilità, definita come la propensione di persone, edifici o attività a subire, per caratteristiche intrinseche, danni o modificazioni al verificarsi dell'evento sismico. La sua definizione prevede le seguenti fasi: 1. Mappatura delle diverse epoche di costruzione degli immobili della città di Bari, con associati, nel data base del GIS di riferimento, gli elementi pregnanti (tecnico-strutturali) della normativa sulle costruzioni vigente all'epoca di costruzione dell'immobile. Tutto ciò sempre in ambiente GIS congruente con il Sistema Informativo Territoriale già allestito dal Comune di Bari. 2. Realizzazione di un ulteriore strato informativo recante la mappatura dell'eventuale "deficit" che ci si deve aspettare per le suddette strutture. Ne consegue la relativa zonizzazione, per classi di vulnerabilità intrinseca, dipendente dal differenziale tra le regole costruttive dell'epoca di realizzazione e quelle previste oggi. Queste due fasi sono propedeutiche e perfettamente integrabili con una terza fase, attivabile con un eventuale prosieguo dello studio ed un successivo progetto che consenta di dettagliare l'analisi di vulnerabilità, attraverso informazioni sugli elementi costruttivi tipologici di edifici ritenuti particolarmente vulnerabili (fondazioni; strutture in elevazione; strutture di orizzontamento; coperture ecc.). b) Pericolosità Territoriale, intesa in senso probabilistico, è la probabilità che un certo valore di scuotimento si verifichi in un dato intervallo di tempo nel territorio comunale, indipendentemente dalla presenza o meno dei beni. Questo dato è fornito direttamente dalla classificazione operata dalla normativa (mappa di pericolosità sismica del territorio: Ordinanza PCM n.3519/2006). c) Esposizione, che tiene conto del valore e del "contenuto" del bene: grado di affollamento, presenza di elementi di pregio ecc. Anche questo tipo di informazione è suscettibile di integrazione al SIT, tramite apposito strato informativo.

_305 Da alcuni anni si nota un'inversione di tendenza da parte delle istituzioni pubbliche che si stanno mostrando sempre più attente, rispetto al recente passato, nei riguardi della protezione del patrimonio culturale sotto loro responsabilità. L'Agenzia per il Patrimonio Culturale Euromediterraneo, intende dare avvio a questo ambizioso progetto proprio attraverso una prima fase di censimento, studio, e catalogazione. La seconda fase del progetto propone, invece, di realizzare un data base "elettronico" contenente schede attive di immagini fotografiche del patrimonio architettonico del centro storico dei Comuni aderenti, rielaborate opportunamente, e fruibili dal pubblico in apposite sale virtuali 3d. Scolaresche, turisti e cittadini potranno, così, sperimentare il restauro virtuale e conoscere il tessuto storico originale quindi l'archetipo della città in esame. Il progetto si articola intorno all'immagine della città d'arte, con lo scopo di riprendere e valorizzare il concetto e la salvaguardia dell'identità dei luoghi del costruito, nonché il paesaggio storico. La tutela e la salvaguardia dei centri urbani costituiscono uno degli snodi più importanti dei progetti di qualità che possono attuare la ricomposizione delle nostre città al rispettivo territorio, ed assegnare ai cittadini una parte attiva nel progettare il futuro comune. Per mancanza di progettazione in tal senso i nostri centri storici e le città d'arte hanno subito evidenti processi di "banalizzazione", perdendo sistematicamente l'identità del luogo e l'archetipo del paesaggio storico. Il progetto prevede di catalogare lo stato attuale del tessuto storico-architettonico (banalità architettoniche) e quindi in un successivo progress, svelare il volto originale del centro storico ai fruitori (scuole, turisti, cittadini), riconsegnando virtualmente al suo paesaggio il ruolo originario di fulcro, di risorsa per l'economia locale valorizzando l'identità urbana. Il restauro virtuale renderà visibili e palesi le brutture e/o le stratificazioni inopportune prodotte dall'uomo allo scorrere del tempo generando allo stesso tempo un canovaccio utile alle amministrazioni comunali ed alle aziende coinvolte nel recupero e riqualificazione di edifici storici, per gli scopi di tutela ed interventi di natura preventiva. Allo scopo di sensibilizzazione e coinvolgimento sociale è prevista la creazione di un sito internet (user friendly), visibile sul portale

dei comuni partner del progetto, dove saranno implementate tutte le testimonianze fotografiche, anche inviate dai cittadini, e un modulo web open source "BANARCH VIRTUAL MORPHER) dove scorgere le banalità architettoniche, le soluzioni possibili ed il monitoraggio del paesaggio.

_306 Analisi del contesto: Le modalità di accesso ai beni culturali e la comunicazione del patrimonio per il pubblico in situazioni di disagio sono aspetti importanti che richiedono la giusta attenzione e sensibilità da parte di tutte le istituzioni interessate. Il problema della fruizione, nella accezione più ampia del termine, del patrimonio è stato affrontato da angolazioni diverse ma tutte confluenti verso un unico obiettivo: facilitare l'accesso al pubblico disabile, che vive un rapporto spesso difficile con il patrimonio culturale in termini di abbattimento delle barriere architettoniche. Un rapporto non sempre agevole per la mancanza di risorse sufficienti o per la carenza di strumenti adeguati al superamento di tali limitazioni. Idea progetto: Il progetto prevederà un sistema moderno e innovativo di comunicazione di utilità sociale. "L'utente" disposta alla fruizione di determinate informazioni (diversamente abili) troverà dislocati sul tessuto urbano e in punti strategici (centri di interesse), totem informativi ove saranno divulgati i nuovi barcode reader e dispositivi ICT per la realtà aumentata tramite tablet e smartphones. I dispositivi di realtà aumentata rappresentano un modo veloce e pratico di comunicare attraverso la lettura di un barcode per mezzo di un telefonino / tablet dotato di fotocamera, collegamento web e applicazione lettura di barcode. Le informazioni contenute potranno essere video, immagini (non solo in 3D ma anche tramite dispositivi di realtà aumentata), audio o semplicemente testi, illustrativi del punto di interesse (notizie storiche sul monumento) ma anche di utilità sociale o turistiche. Realizzato il sistema Barcode risultano poi infinite le applicazioni che potranno implementarsi e svilupparsi. Attraverso questo sistema il cittadino potrà accedere nei database di contenuto culturale e sociale e fruirli anche in modalità pod-cast. Nello specifico queste due tecnologie per la realtà aumentata aiutano il cittadino diversamente abile a superare le barriere architettoniche poiché sarà in grado di entrare virtualmente nei monumenti inaccessibili e visitarli in tutta la loro completezza; difatti attraverso il telefonino leggendo il Barcode, posto ad altezza e posizione opportuna (altezza uomo seduto su carrozzella), l'utente si può collegare al database contenente le immagini del monumento. Fabbisogno: La possibilità di poter osservare "oltre ogni barriera" può essere intesa come una vetrina espositiva virtuale dove trovare contenuti, immagini, audio, che consentano a quanti trovano limitata la loro possibilità di visitare all'interno un monumento o un luogo, di godere appieno della loro bellezza e ricchezza storica.

_307 Contesto: Il monastero dedicato a S. Giovanni Evangelista, fondato nel 1133 dal conte di Lecce, Accardo, è l'istituzione più antica presente sul territorio nazionale e forse europeo. Dal 29 Luglio 2006 e sino al 7 Gennaio 2007 l'Agenzia per il Patrimonio Culturale Euromediterraneo ha organizzato, nelle sale del monastero di San Giovanni Evangelista un'importante mostra, dal titolo: CARTE PER LA VITA E CARTE PER LA STORIA: le Benedettine in Lecce tra Medioevo ed Età Barocca. La mostra è stata concepita come un viaggio alla scoperta di una memoria dimenticata, ma quanto mai viva e vitale grazie alla preziosa documentazione custodita per secoli, che per un breve periodo è tornata a raccontare il suo affascinante passato, semplicemente mettendosi in mostra. La mostra è attualmente visionabile semplicemente digitando www.agenziaeuromed.it. Il link della mostra, ha permesso di aprire a tutti gli interessati (anche al di fuori del comune di Lecce) le porte millenarie del Monastero di San Giovanni Evangelista. Una piantina interattiva ha permesso di visualizzare le tre sale dell'esposizione e conoscere l'elenco di tutte le opere in essa presenti con relative immagini e descrizione in quattro lingue: italiano, inglese, francese e tedesco. Fabbisogno: Considerato il grande interesse dimostrato dalla cittadinanza, dai turisti e dagli appassionati in genere, sulla unicità dell'iniziativa, si è pensato di riproporre in una nuova ed innovativa veste ICT la mostra delle antiche pergamene ed aprire veramente a tutti l'opportunità di godere e ammirare il preziosissimo scrigno di tesori storici di cui le Benedettine sono state per secoli depositarie e custodi. Attraverso tale progetto, che può essere suddiviso in due fasi principali: 1. Una prima fase dedicata allo sviluppo di misure ed azioni destinate alla valorizzazione

dei beni artistici presenti all'interno del Monastero ad elevato potenziale turistico per l'intera città di Lecce. L'importante patrimonio artistico/culturale presente all'interno del monastero di San Giovanni Evangelista verrà interamente catalogato e digitalizzato. Attraverso nuovi strumenti ICT: sarà, così, dunque, possibile fare una mappatura dei tesori ancora sconosciuti al grande pubblico. 2. Si procederà poi alla elaborazione di una mostra espositiva attraverso il recupero e la valorizzazione del Monastero delle Benedettine, incrementando, di riflesso, la sua fruibilità; si intende colmare il vuoto di conoscenza di un importante arco di storia della Città di Lecce. Un evento, nell'evento, quindi, che donerebbe alla antiche carte una nuova vita. In questo modo sarà possibile ripercorrere la storia del monastero, in uno scorrere cronologico di affascinante richiamo, che consentirà all'archivio di parlare di se e di raccontarsi.

_308 Contesto: Il progetto proposto si ispira ad una nuova immagine del dialogo tra i cittadini, le PMI e le amministrazioni comunali; un filo conduttore basato su di una cultura condivisa e partecipata che arricchisce il dialogo tra gli attori della nostra società portando un valore aggiunto per lo sviluppo dei nostri territori. ComunInpiazza propone di ricollegare, in maniera immaginaria, una parte essenziale dell'esperienza di unificazione dei valori e delle specificità tipiche di una democrazia partecipativa, grazie ad un collegamento virtuale tra i comuni partner, le aziende ed i cittadini. Si cercherà dunque di ricollegare i fili del senso civico e di tutela del decoro urbano che riconducono idealmente ai principi guida del vivere comune. Il progetto, andando oltre la semplice piattaforma web si propone di contribuire ad un lavoro più ampio e strutturato, ricostruendo le fila del patrimonio artistico e culturale in una nuova ottica di tutela del decoro urbano. Un patrimonio fondamentale anche per lo sviluppo, non solo culturale, ma anche turistico ed imprenditoriale della regione Puglia. S'intende in tal modo sensibilizzare le comunità locale alla conoscenza ed al rispetto del patrimonio ambientale e culturale che hanno portato, negli anni, ad uno spirito condiviso di apertura, di accoglienza ed di solidarietà verso le altre culture. Tramite tale sensibilizzazione, s'intende anche coinvolgere la comunità pugliese nella riflessione più ampia sull'importanza delle tematiche di democrazia partecipata, in particolare quelle relative all'area del rispetto dell'ambiente cittadino e del dialogo tra attori economici ed amministrativi per lo sviluppo di un territorio più attento. Il progetto prevede: la creazione di un portale autonomo, ma collegato con tutti i comuni interessati (ComunInpiazza.it) dove ciascun cittadino attraverso delle webcam (anche ad infrarossi) installate nelle piazze dei vari comuni, potrà condividere immagini della propria città o quelle di altri comuni, in un sorta di piazza virtuale, riconoscendo i luoghi in cui scorre la vita cittadina ed identificandosi in essi, o apprezzandone la bellezza dei luoghi o semplicemente per curiosità. Chiunque, anche il concittadino emigrato all'altro capo del mondo, potrà aprire una finestra su queste piazze e, virtualmente, sentirsi parte di quel luogo. A latere, potranno essere sviluppate eventualmente altri servizi (forum, chat interattive, ecc.). Inoltre, la presenza di webcam nei principali luoghi di interesse architettonico servirà anche da deterrente per eventuali atti vandalici a salvaguardia di tale patrimonio. Fabbisogno: - Promozione e valorizzazione del patrimonio architettonico del comune; - Promozione turistica; - Salvaguardia patrimonio in termini di prevenzione atti vandalici.

_309 Da alcuni anni le amministrazioni comunali stanno cercando, non solo attraverso iniziative culturali e turistiche, ma anche in un'ottica di rinascita culturale, di far nascere una cultura della rivalutazione e riqualificazione del patrimonio artistico e culturale locale. Grazie al progetto "web4heritage" si intende dare avvio a questo ambizioso progetto di rivalutazione del patrimonio artistico e culturale comunale proprio attraverso una prima fase di censimento, studio, e catalogazione non solo dei beni artistici presenti sul territorio locale ma anche delle tradizioni culturali diffuse nell'area geografica di riferimento. La seconda ed ultima fase del progetto, invece, propone di utilizzare i più avanzati sistemi ICT per la valorizzazione e fruizione del patrimonio architettonico e culturale dei comuni partner. I comuni che aderiranno a questo progetto saranno destinatari delle seguenti attività: Valorizzazione del patrimonio culturale del comune in oggetto permettendo una maggiore fruizione del bene e divenendo occasione per

individuare i mezzi necessari alla sua tutela, attraverso l'utilizzo degli strumenti ICT e Web. L'aspettativa di fruizione di un monumento è proporzionale al grado di conoscenza che si ha di esso e dei servizi correlabili. La rivalutazione del patrimonio culturale è legato in parte alla capacità che si ha di fornire ogni tipo di informazione su di esso. Analisi tecnica dei diversi siti web dei comuni interessati alla produzione di strumenti di promozione ICT che mettano in luce il proprio patrimonio culturale, evidenziando le varie lacune di carattere funzionale e grafico. Una buona progettazione grafica crea logica visiva e cerca un equilibrio ottimale tra la sensazione visiva e le informazioni grafiche. Quindi il compito principale della progettazione grafica è creare una gerarchia visiva forte e coerente, nella quale gli elementi importanti vengono sottolineati ed il contenuto è organizzato in modo logico e prevedibile. Analisi del contesto culturale storico ed architettonico nel quale gli strumenti web ed ICT andranno a supportare la promozione e rivalutazione dei beni stessi. L'informazione deve essere ampia, chiara e comprendere tutti gli aspetti possibili: dalla informazione necessaria affinché il fruitore apprezzi al meglio la visita al monumento a quella che fa meglio comprendere gli aspetti storici, culturali e sociali del monumento e del contesto in cui esso è inserito. Formazione mirata a raggiungere un'autonomia di gestione dei contenuti pubblicati, e la gestione di segmenti o parti del sito istituzionale dedicate al patrimonio culturale. Le autorità locali non posseggono le conoscenze necessarie dal fine di sfruttare il Web per pianificare e gestire progetti che portano alla promozione del patrimonio, quindi fornire gli strumenti necessari al miglioramento della gestione delle risorse web attraverso corsi di formazione mirati alla gestione autonoma degli strumenti posseduti ed acquisiti.

_310 L'accelerazione del dialogo tra i cittadini (residenti e non) e gli attori istituzionali impegnati nello sviluppo dei territori rende necessario ed urgente la creazione di una piattaforma della conoscenza condivisa e fruibile da parte di tutti i cittadini. E' dunque importante creare le basi di nuovi motori per l'interlocuzione tra gli attori vivi del territorio che riesca ad essere anche un volano, reale e concreto, per lo sviluppo non solo culturale ma anche economico della nostra terra. Enti, istituti di ricerca, biblioteche (sia pubbliche ed in particolare quelle private) devono necessariamente moltiplicare la rete delle loro relazioni in funzione delle crescenti opportunità offerte non solo dall'innovazione tecnologiche ma anche dallo scambio "open" di conoscenza. La frammentazione e la discontinuità di questo fondamentale dialogo tra cittadini ed soggetti pubblici, come i musei o le biblioteche ed i privati "custodi" di una parte importante del patrimonio di conoscenza, necessita di un sistema di facilitatori (strumenti ICT) estremamente dinamici e accessibili che sappiano massimizzare il valore, non solo relazionale ma soprattutto culturale, che una condivisione allargata dei rispettivi patrimoni di "know-how" può garantire ai nostri territori. Il progetto OPENBi ha come obiettivo ampliare il patrimonio di conoscenza pubblico, presente nelle realtà locali delle nostre biblioteche, con quello rinvenibile nelle biblioteche dei privati e metterle in rete, attraverso gli strumenti ICT, creando così una piattaforma della conoscenza aperta e condivisibile. Il progetto poi andrà oltre la semplice catalogazione e fruizione tramite mobile-app di ciò che già è stato raccolto, convogliando tutti i partner che decideranno di raccogliere la sfida, verso nuove occasioni di sviluppo al fine arricchire il background delle aziende che insistono sul nostro territorio. Tramite il progetto OPENBi si riuscirà dunque a far fronte a quel comune senso di appartenenza che contraddistingue uno sviluppo sano e duraturo.

_311 Inadeguata informazione e pubblicizzazione dei servizi e delle opportunità presenti sul territorio. Messa in rete di tutte le strutture territoriali (per area Tematica) per l'attivazione di un sistema di rilevazione dei dati. Organizzare la raccolta delle informazioni e dei dati per la realizzazione del sistema di monitoraggio e valutazione in collaborazione con piani sociali di zona

_312 L'area vasta tarantina si caratterizza da sistemi di trasporto multimodali (ferro, gomma, acqua, aria). A livello locale occorre mettere a sistema la pluralità dell'offerta esistente per creare sinergie con il livello regionale. Il focus è concentrato sui seguenti obiettivi: innalzamento del livello di sicurezza, riduzione dei consumi energetici, promozione dell'utilizzo del trasporto

collettivo, armonizzazione della capacità del sistema dei trasporti in relazione alla domanda attuale e potenziale.

_313 All'interno dell'Obiettivo A2 del Piano strategico: sviluppo delle reti di innovazione e di ricerca scientifica e tecnologica, si rendono necessari la messa a punto e l'implementazione di iniziative specifiche di potenziamento dell'infrastruttura digitale e di fornitura di servizi innovativi per la PA, cittadini e imprese.

_316 Sono ormai diversi anni che il concetto di agricoltura non si limita alla semplice produzione di materie prime a scopo alimentare, ma punta ad integrare in un più ampio quadro d'insieme una serie di funzioni e servizi aggiuntivi a beneficio dell'intera società. L'idea di agricoltura multifunzionale si sta affermando come uno dei principali orizzonti di riferimento per l'evoluzione futura del mondo agricolo. Non si tratta di una novità in assoluto, bensì della riscoperta di un modo tradizionale di fare agricoltura reinterpretato alla luce delle esigenze della società contemporanea. La moderna multifunzionalità rappresenta per certi versi un ritorno al passato e, per altri, un passo deciso verso il futuro. Un ritorno al passato, in quanto si tratta di una riscoperta della natura complessa dell'attività agricola, non limitata alla mera applicazione di cognizioni agronomiche alla sola fase della produzione. Ma ci si trova di fronte, nel contempo, ad un approccio del tutto nuovo, in quanto il mondo agricolo e l'opinione pubblica nel suo complesso si stanno rendendo conto che quanto prima era considerato come un semplice elemento accessorio del momento produttivo, ora acquista un'importanza anche autonoma e un valore di per sé. A tutto ciò si aggiunge una gamma di servizi sempre più evoluti che le imprese agricole mettono a punto costantemente al fine di soddisfare le richieste di un pubblico sempre più esigente e attento alle dinamiche del mondo rurale. Le imprese multifunzionali si occupano prevalentemente di trasformazione e di vendita diretta dei prodotti aziendali, di salvaguardia del territorio rurale, di agriturismo, di recupero e messa a coltura di antiche varietà vegetali e razze animali, nonché di didattica rurale. La frammentarietà delle organizzazioni professionali e dei centri di assistenza agricoli impone la nascita di uno strumento che, senza sovrapporsi alle realtà esistenti, attraverso le TIC faciliti la creazione di una rete di servizi volti a sviluppare un'agricoltura sempre più protesa verso la multifunzionalità. Sarebbe auspicabile pensare ad un sistema informativo che agevoli scambi di informazioni utili a garantire il supporto iniziale per intraprendere percorsi di diversificazione nell'ambito dell'impresa agricola, oppure aiuti a progettare e realizzare iniziative educative e promozionali. Intraprendere percorsi di crescita aziendali sfruttando le sinergie di una rete di scambi di servizi, informazioni e collaborazioni. Tutto ciò, anche al fine di superare un problema importante dell'agricoltura italiana e locale: l'eccessivo frazionamento del comparto agricolo a livello produttivo e distributivo, informazione che viene riconfermata da alcuni dati emersi dall'ultimo Censimento dell'Agricoltura effettuato dall'Istat.

_328 Una moderna e calibrata organizzazione di vendita, oggettivamente mancante alla miriade di PMI italiane, per questo penalizzate da sempre nella commercializzazione dei prodotti, oggi viene resa possibile grazie alle nuove tecnologie. Tale fase di commercializzazione è ancor più deficitaria nel meridione d'Italia dove, a fronte di notevoli risultati produttivi, le proposte di vendita stentano ad organizzarsi in modo strutturato, sinergico e competitivo. Deficit avvertito maggiormente oggi, mentre gli orizzonti di scambio europei e frontalieri mediterranei tendono ad allargarsi rapidissimamente. La proposta in questione si chiama: COLLETTORI di PRODOTTO. Essa vuole surrogare le funzioni di tante singole figure commerciali, a volte scarsamente professionalizzate, andando a svolgere il ruolo polifunzionale di informazione, promozione e, principalmente, vendita. Certamente questa proposta prevede l'impiego di figure atte a svolgere una funzione operativa e promozionale anche sul piano fisico, ma fondamentalmente il perno principale, intorno al quale ruotano le migliori aspettative, è quello virtuale. Ossia il mondo della rete. Un mondo al quale si rivolgerà tutta l'attività di vendita in modo radiale e sistematico.

_329 a. Applicazione per smartphone (apple, android, symbian, windows mobile). Realtà aumentata con fotocamera. Un layer di informazioni geolocalizzate viene sovrapposto alle immagini reali viste attraverso la fotocamera. La realtà tangibile si arricchisce di «informazioni»

provenienti da diverse fonti web: culturali, commerciali e sociali. Arricchimento dell'esperienza di viaggio nel territorio. Accessibilità alle informazioni. Promozione non invasiva: raggiunge il turista nel posto giusto al momento giusto. Condivisione tra reti e individui Crowdsourcing territoriale: la ricchezza informativa aumenta con il contributo di tutti. Possibilità di interazione diretta e fruibilità real-time delle informazioni visualizzate. Interazione in background con social network (twitter, facebook), google maps. L'obiettivo è la promozione turistica del territorio, uno strumento utile al turista e non solo a fornire informazioni culturali, commerciali e sociali del territorio, in maniera immediata. Si tratta quindi di un progetto di promozione e fruizione del territorio. Un livello di Realtà Aumentata, permette a tutti coloro che scaricano gratuitamente l'applicazione di poter utilizzare il proprio smartphone per muoversi nella città e nel territorio. Parliamo di Realtà Aumentata, ovvero un sistema di grafica interattiva che permette di intervenire in tempo reale sul flusso di immagini riprese dalla fotocamera del proprio cellulare, modificando la realtà con l'aggiunta di contenuti, animazioni virtuali, dati geolocalizzati, etc. L'intento principale è di promuovere ulteriormente a livello nazionale il turismo nel territorio: un'applicazione avanzata, un servizio all'avanguardia promotore di un turismo sempre più interattivo che, grazie soprattutto alla diffusione massiccia degli smartphone, potrebbe divenire una "risorsa di punta" nell'ambito dell'offerta turistica, quel qualcosa in più che, al momento, solo pochi sono in grado di offrire. I turisti avranno la possibilità di accedere all'elenco dei soggetti convenzionati (ristoranti, alberghi, aziende, etc.) nelle cui strutture potranno trovare sconti e agevolazioni. L'idea nasce come progetto multimediale che coinvolge diversi canali di comunicazione e di diffusione; lo scopo è quello di portare innovazione all'approccio tradizionale della promozione istituzionale: la creazione di un livello gratuito per gli utenti di Realtà Aumentata costituisce un esempio di questo principio che permette di raggruppare all'interno di un unico percorso di comunicazione, marketing, tecnologia, turismo ed economia. Stato dell'arte: applicazione olandese per iphone e android "Layar". Si tratta di un reality browser in grado di visualizzare informazioni digitali in tempo reale, attraverso la realtà inquadrata dalla fotocamera dello smartphone.

_330 Spesso nella pubblica amministrazione le procedure, che afferiscono ad uno stesso procedimento amministrativo, non sono adottate in maniera uniforme ed integrata tra uffici dello stesso ente ed uffici appartenenti ad enti diversi. La disomogeneità dei linguaggi e delle procedure rallenta la comunicazione interna e quella esterna a danno dell'efficacia stessa dell'operato della P. A. Favorire la creazione di un sistema integrato e coordinato di formazione a cui possono accedere i dipendenti pubblici in forma guidata, consentirebbe sia di superare questo gap comunicativo e di disomogeneità procedurale e sia di identificare le procedure più efficaci per la soluzione delle problematiche comuni, che possono essere rese disponibili al fine di migliorare la qualità degli atti amministrativi. In tal senso si potrebbe ipotizzare la creazione di una piattaforma e-learning per la formazione dei dipendenti pubblici per omogeneizzare i saperi ed un forum interattivo per lo scambio di buone prassi e saperi o altri sistemi.

_331 La ricerca di informazioni corrette e facilmente accessibili rappresenta la difficoltà maggiore che incontrano i cittadini e le imprese, quando approcciano i servizi erogati dalla pubblica amministrazione. Nel caso delle attività produttive l'iniziativa imprenditoriale esterna su un territorio è fortemente condizionata dalla difficoltà di ottenere informazioni in modo semplice sulla disponibilità di siti ove localizzare le attività produttive, sui vincoli che su di esse ricadono, sulle procedure amministrative da attivare per ottenere le autorizzazioni e gli organismi preposti al procedimento amministrativo. Per i servizi sociali è complicato individuare i soggetti e le strutture esistenti e gli uffici preposti alla erogazione di servizi alla persona. Per i servizi di pubblica utilità come ad esempio i trasporti sono frammentate le informazioni al sistema dei servizi di viabilità. Si auspica l'adozione di un sistema GIS che con un semplice click su una mappa virtuale consenta di accedere ad una lista di informazioni organizzate.

_332 L'obiettivo da raggiungere è : 1) fondare una concreta coscienza e conoscenza per la produzione e l'utilizzo dell'H2 direttamente da mini-impianti installati presso i singoli cittadini,

piccole comunità ed in accordo coi migliori principi di design, efficienza, ed applicazioni provenienti da energie rinnovabili (eolico – fotovoltaico) da utilizzarsi come vettore energetico (energia termica – elettrica) raccolto e distribuito in mini-reti e depositi tra loro comunicanti ed interagenti per provvedere a sopperire ai consumi e necessità energetiche proprie creando scorte da re-indirizzare e utilizzare ai bisogni energetici dell'intera collettività. 2) trasformare il consumatore di energia in potenziale ed attivo produttore, capace di sopperire con la propria produzione allo specifico fabbisogno e a quello della intera comunità. 3) creare professionalità capaci di conoscere, gestire e intervenire sugli impianti con l'ausilio di sistemi informatici ed innovativi per la gestione e controllo anche a distanza della migliore efficienza di produzione, conduzione, sicurezza stoccaggio e gestione delle scorte energetiche 4) disporre l'unificazione degli standard per la generazione e l'impiego dell'idrogeno, dei relativi processi di installazione-distribuzione, e dei materiali da utilizzarsi, regolamentando ogni disposizione in materia di sicurezza quale efficace metodologia indirizzata ad uno standard di certificazione in ambito regionale, nazionale ed europeo puntando ad una legislazione favorevole ad incentivare e promuoverne la diffusione di tale tecnologia; 5) attivare una soluzione intelligente di finanziamento capace di non richiedere alcun investimento iniziale al consumatore e di permettere allo stesso l'autofinanziamento per tramite dell'energia prodotta, dell'efficienza dell'impianto e del risparmio energetico, contribuendo con tali strumenti alla crescita di PIL e contribuire ad ottenere i risultati di riduzione di CO2 previsti dal protocollo di Kyoto.

_333 Si intende promuovere e sviluppare nel territorio di Capitanata la produzione di energia elettrica da moto ondoso attraverso il perseguimento dei seguenti obiettivi: 1) studio di prefattibilità rivolto alla individuazione della tecnologia maggiormente appetibile i termini di efficienza e di efficacia; 2) realizzazione di una "wave farm" che rappresenti un primo impianto pilota per puntare all'implementazione di questa forma di produzione energetica sostenibile nel territorio provinciale; 3) creazione di professionalità capaci di conoscere, gestire e intervenire sugli impianti con l'ausilio di sistemi informatici ed innovativi per la gestione e controllo anche a distanza della migliore efficienza di produzione, conduzione, sicurezza stoccaggio e gestione delle scorte energetiche; 4) contribuzione alla crescita del PIL e riduzione di CO2 in accordo alle prescrizioni del protocollo di Kyoto

_334 La realizzazione di un CUP di Area Vasta che garantisca i seguenti vantaggi strategici per il servizio socio- sanitario di Capitanata: • servizio di prenotazione più efficiente ed esteso su un territorio più ampio, per cui sarà possibile prenotare una prestazione ambulatoriale da un qualunque punto del territorio di AV, su una qualsiasi struttura ivi presente; • migliore matching tra domanda e offerta di prestazioni sanitarie • riduzione dei casi di prenotazione multipla per una stessa prestazione ambulatoriale (a fronte di una sola prescrizione); • aumento della trasparenza sui procedimenti di prenotazione; • valutazione sull'adeguatezza della localizzazione dell'offerta rispetto al numero richieste di prestazione; • monitoraggio dei tempi di attesa delle prestazioni e dell'offerta ambulatoriale presente sul territorio La realizzazione di un CUP su scala di Area Vasta consentirà il conseguimento dei seguenti risultati: - realizzazione di un Sistema Integrato per la prenotazione delle prestazioni su tutto il territorio di Area Vasta; - realizzazione delle interfacce verso i sistemi di prenotazione esistenti; - monitoraggio dei tempi di attesa ed dell'offerta ambulatoriale presente sul territorio

_338 Il Salento e più in generale la Puglia hanno visto, nel corso degli anni, uno sviluppo costante del flusso di turisti verso i propri territori. Uno sviluppo che è stato accompagnato anche da una crescente richiesta di strutture ricettive che sappiano rispondere ai canoni dell'ospitalità "autentica / tradizionale"; un tipo di ospitalità fatta di valori semplici, condivisi e distante dall'omologazione delle grandi catene alberghiere. L'offerta turistica in Puglia oggi, offre una grande opportunità di fare sviluppo turistico sostenibile, sfruttando la valorizzazione e recupero di aree urbane, borghi rurali o agricoli ed orientandoli al "servizio" di accoglienza diffusa. Un nuovo stile integrato di ospitalità dove i valori chiave dei nostri territorio e dei nostri borghi rurali possano essere esaltati e rivalutati grazie al contatto nuovo, diretto e multicanale tra turista e

cultura contadina con i suoi tempi e le sue peculiarità. La best-practice dell'Albergo diffuso, del Bed & Breakfast, dell'Agriturismo, delle Dimore Storiche, che sono strutture integrate nel territorio ed espressione dello stesso, hanno dimostrato come si possa creare cultura di impresa, redditività partecipata e nello stesso tempo recupero e tutela del patrimonio del territorio e cultura dell'accoglienza. La Puglia è dunque pronta per mettere a sistema le migliori espressioni esistenti nel campo dell'ospitalità, attorno ad una piattaforma condivisa. Una piattaforma "open" in grado di poter essere strumento di promozione per l'intero territorio e volano per l'economia locale. La Puglia ha, infatti, bisogno di un nuovo motore dell'"ospitalità diffusa inserita nell'identità dei territori". Serve dunque una piattaforma ICT che sappia andare oltre la semplice catalogazione di ciò che già il territorio offre, per sviluppare e promuovere nuovi percorsi turistici, destagionalizzati e capaci di catalizzare e convogliare una sempre maggiore richiesta di ospitalità. Si otterrebbe così l'importante traguardo di fare sistema tra attori economici ed istituzioni locali. Grazie agli strumenti ICT si potrebbe stabilire una nuova forma di "ospitalità diffusa" che faccia da collettore tra domanda ed offerta nel pieno rispetto non solo dei turisti ma anche e soprattutto dei territori. Grazie ad uno strumento ICT sviluppato in maniera "open" si potrà creare nuovo sviluppo e nuove possibilità anche per quelle piccolissime strutture (B&B o case vacanza) che altrimenti continueranno ad essere tagliate fuori dal grande sistema dell'ospitalità. Si potrebbe così dare una risposta concreta alla crescente segmentazione dell'offerta turistica pugliese convogliandola verso un turista evoluto, che cerca una vacanza autentica, vera, esperienziale, sfaccettata, ricca di spunti di conoscenza ed emozionali.

_339 L'accelerazione del dialogo tra i cittadini (residenti e non) e gli attori istituzionali impegnati nello sviluppo dei territori rende necessario ed urgente la creazione di una piattaforma della conoscenza condivisa e fruibile da parte di tutti i cittadini. E' dunque importante creare le basi di nuovi motori per l'interlocuzione tra gli attori vivi del territorio che riesca ad essere anche un volano, reale e concreto, per lo sviluppo non solo culturale ma anche economico della nostra terra. Enti, istituti di ricerca, biblioteche (sia pubbliche ed in particolare quelle private) devono necessariamente moltiplicare la rete delle loro relazioni in funzione delle crescenti opportunità offerte non solo dall'innovazione tecnologiche ma anche dallo scambio "open" di conoscenza. La frammentazione e la discontinuità di questo fondamentale dialogo tra cittadini ed soggetti pubblici, come i musei o le biblioteche ed i privati "custodi" di una parte importante del patrimonio di conoscenza, necessita di un sistema di facilitatori (strumenti ICT) estremamente dinamici e accessibili che sappiano massimizzare il valore, non solo relazionale ma soprattutto culturale, che una condivisione allargata dei rispettivi patrimoni di "know-how" può garantire ai nostri territori. Il progetto OPENBi ha come obiettivo ampliare il patrimonio di conoscenza pubblico, presente nelle realtà locali delle nostre biblioteche, con quello rinvenibile nelle biblioteche dei privati e metterle in rete, attraverso gli strumenti ICT, creando così una piattaforma della conoscenza aperta e condivisibile. Il progetto poi andrà oltre la semplice catalogazione e fruizione tramite mobile-app di ciò che già è stato raccolto, convogliando tutti i partner che decideranno di raccogliere la sfida, verso nuove occasioni di sviluppo al fine arricchire il background delle aziende che insistono sul nostro territorio. Tramite il progetto OPENBi si riuscirà dunque a far fronte a quel comune senso di appartenenza che contraddistingue uno sviluppo sano e duraturo.

_340 Il monastero dedicato a S. Giovanni Evangelista, fondato nel 1133 dal conte di Lecce, Accardo, è l'istituzione più antica presente sul territorio nazionale e forse europeo. La sua storia, quasi millenaria, si può leggere anche attraverso la sua architettura pur nei vari rimaneggiamenti proposti in epoche diverse.. Noi vorremmo donare a tutti l'opportunità di godere ed ammirare il preziosissimo scrigno di tesori storici di cui le Benedettine sono state per secoli depositarie e custodi. Tra questi vi sono anche delle preziose Pergamene. L'associazione università dei Terroni in partnership con L'Agenzia si pone l'obiettivo di organizzare un vero e proprio viaggio nella memoria che si snoderà attraverso tre itinerari diversi, ripercorrendo e raccontando la storia del monastero, in uno scorrere cronologico di affascinante richiamo, che consentirà all'archivio di

parlare di se e di raccontarsi. Il nostro Progetto è supportato e qualificato da una brillante esperienza che il nostro partner, l'Agenzia per il Patrimonio Culturale Euromediterraneo ha messo in campo dal 29 Luglio 2006 e sino al 7 Gennaio 2007; nelle sale del monastero di San Giovanni Evangelista, infatti si è spesa un'importante mostra, dal titolo: CARTE PER LA VITA E CARTE PER LA STORIA: le Benedettine in Lecce tra Medioevo ed Età Barocca. Per tutto il periodo della mostra fu reso disponibile sul sito dell'Agenzia per il Patrimonio Culturale Euromediterraneo, un tour virtuale ed una piantina interattiva che ha permesso di aprire a tutti gli interessati le porte millenarie del Monastero di San Giovanni Evangelista. Dato il grande successo registrato durante tutti i mesi di apertura al grande pubblico, l'Agenzia ha pensato anche di riproporre in una nuova veste ICT la mostra delle antiche pergamene, coinvolgendo in partnership la nostra Associazione. Il progetto nel suo complesso si articolerà in due momenti: Una prima fase sarà dedicata allo sviluppo di misure ed azioni destinate alla valorizzazione dei beni artistici presenti all'interno del Monastero ad elevato potenziale turistico per l'intera città di Lecce. L'importante patrimonio artistico / culturale presente all'interno del monastero di San Giovanni Evangelista verrà interamente catalogato e digitalizzato attraverso nuovi strumenti ICT. La vera ambizione è quella di realizzare una mappatura dei tesori ancora sconosciuti al grande pubblico. Si procederà poi alla elaborazione di una mostra espositiva attraverso il recupero e la valorizzazione dei tesori del Monastero delle Benedettine, incrementando, di riflesso, la sua fruibilità. In questa fase saranno coinvolte soprattutto associazioni culturali locali dotate di pluriennale esperienza nel campo della tutela e salvaguardia del patrimonio culturale. La mostra non sarà indirizzata solo agli studiosi ed agli addetti ai lavori ma, al contrario, sarà finalizzata al coinvolgimento di tutti i cittadini ed i turisti.

_341 Il Salento e più in generale la Puglia hanno visto, nel corso degli anni, uno sviluppo costante del flusso di turisti verso i propri territori. Uno sviluppo che è stato accompagnato anche da una crescente richiesta di strutture ricettive che sappiano rispondere ai canoni dell'ospitalità "autentica / tradizionale"; un tipo di ospitalità fatta di valori semplici, condivisi e distante dall'omologazione delle grandi catene alberghiere. L'offerta turistica in Puglia oggi, offre una grande opportunità di fare sviluppo turistico sostenibile, sfruttando la valorizzazione e recupero di aree urbane, borghi rurali o agricoli ed orientandoli al "servizio" di accoglienza diffusa. Un nuovo stile integrato di ospitalità dove i valori chiave del nostro territorio e dei nostri borghi rurali possano essere esaltati e rivalutati grazie al contatto nuovo, diretto e multicanale tra turista e cultura contadina con i suoi tempi e le sue peculiarità. La best-practice dell'Albergo diffuso, del Bed & Breakfast, dell'Agriturismo, delle Dimore Storiche, che sono strutture integrate nel territorio ed espressione dello stesso, hanno dimostrato come si possa creare cultura di impresa, redditività partecipata e nello stesso tempo recupero e tutela del patrimonio del territorio e cultura dell'accoglienza. La Puglia è dunque pronta per mettere a sistema le migliori espressioni esistenti nel campo dell'ospitalità, attorno ad una piattaforma condivisa. Una piattaforma "open" in grado di poter essere strumento di promozione per l'intero territorio e volano per l'economia locale. La Puglia ha, infatti, bisogno di un nuovo motore dell'ospitalità diffusa inserita nell'identità dei territori". Serve dunque una piattaforma ICT che sappia andare oltre la semplice catalogazione di ciò che già il territorio offre, per sviluppare e promuovere nuovi percorsi turistici, stagionalizzati e capaci di catalizzare e convogliare una sempre maggiore richiesta di ospitalità. Si otterrebbe così l'importante traguardo di fare sistema tra attori economici ed istituzioni locali. Grazie agli strumenti ICT si potrebbe stabilire una nuova forma di "ospitalità diffusa" che faccia da collettore tra domanda ed offerta nel pieno rispetto non solo dei turisti ma anche e soprattutto dei territori. Grazie ad uno strumento ICT sviluppato in maniera "open" si potrà creare nuovo sviluppo e nuove possibilità anche per quelle piccolissime strutture (B&B o case vacanza) che altrimenti continuerebbero ad essere tagliate fuori dal grande sistema dell'ospitalità. Si potrebbe così dare una risposta concreta alla crescente segmentazione dell'offerta turistica pugliese convogliandola verso un turista evoluto, che cerca una vacanza autentica, vera, esperienziale, sfaccettata, ricca di spunti di conoscenza ed emozionali.

_342 La riduzione dei giorni di ricovero nella struttura ospedaliera, potenziando percorsi integrati di cure domiciliari per soggetti fragili dimissibili una volta definito il percorso terapeutico, può rappresentare un'opportunità per ridurre i costi del ricovero nella struttura ospedaliera. Spesso i pazienti vengono trattenuti nella struttura ospedaliera, oltre il tempo necessario, a causa di mancanza di assistenza territoriale integrata, che sarebbe lo strumento più idoneo per una presa in carico globale del paziente anche di quello con patologie complesse, attivando un rapporto virtuoso tra struttura ospedaliera e territorio. Questa necessità è tanto più forte quando la riferiamo a soggetti affetti da patologie invalidanti importanti come l'ictus cerebrale che rappresenta la condizione tra le più sfavorevoli dal punto di vista clinico, determinando la necessità di cure complesse, integrate e multidirezionali. Per far fronte a questo problema, nella prospettiva di Continuità delle cure Ospedale/Territorio, si avverte la necessità di creare un SISTEMA INFORMATIZZATO accessibile a tutti gli attori/operatori afferenti alle organizzazioni ONLUS che si occupano di assistenza domiciliare e cure integrate nel territorio che entrano in contatto con il paziente. Il Sistema Informatizzato ipotizzato potrebbe consentire di raccogliere tutte le informazioni mediche e socio-sanitarie sul paziente, dal momento delle dimissioni dall'ospedale, fino al termine del percorso terapeutico, sia esso riabilitativo, infermieristico o semplicemente medico. Tali informazioni riguardano il passaggio di consegne tra il reparto ospedaliero e l'associazione che eroga il servizio di assistenza domiciliare con presa in carico, i dati relativi al progetto terapeutico contenenti la definizione delle procedure, gli strumenti e le tecniche da utilizzare, gli obiettivi da raggiungere, le verifiche intermedie e finali dei risultati, l'eventuale ricalibrazione del progetto terapeutico in itinere. In questo modo si potrebbe -Gestire e raccogliere tutti i dati relativi al numero e tipologia di interventi effettuati a favore del cittadino, non solo quelli effettuati a domicilio ma anche nelle strutture del distretto Socio-Sanitario per i controlli di medicina specialistica fino alla fine del percorso terapeutico. -Evitare duplicazioni di atti e fogli aumentando l'efficacia dell'intervento post-ospedaliero, riducendo la burocrazia e il tempo/operatore, ottimizzando l'intervento nei riguardi del paziente attraverso l'utilizzo di un'unica fonte di informazione. -Realizzazione della effettiva presa in carico globale del paziente che viene costantemente monitorato attraverso i dati messi a disposizione degli operatori che si alternano a domicilio ed integrati dalle nuove informazioni immesse nel Sistema, man mano che il percorso terapeutico si svolge. Questi dati potranno essere eventualmente consultati anche dai responsabili del reparto ospedaliero da cui il paziente è stato dimesso.

_343 NELLA GESTIONE DEI SISTEMI AMBIENTALI E CULTURALI L'ICT DEVE SVOLGERE UN RUOLO FONDAMENTALE. LA PROGETTAZIONE DI UN SISTEMA ICT CHE SODDISFI I BISOGNI DELL'UTENZA/DOMANDA DA UNA PARTE E DI CHI GESTIRÀ L'OFFERTA DALL'ALTRA È UN BISOGNO PRIMARIO. LA CATALOGAZIONE DI TUTTI I BENI AMBIENTALI E CULTURALI SU SUPPORTI MULTIMEDIALI FRUIBILI CON I PIÙ COMUNI E DIFFUSI MEZZI DI COMUNICAZIONE, SVILUPPO E REALIZZAZIONE DI GUIDE MULTIMEDIALI (ES. MOBILE APPLICATION) TRADOTTE SIMULTANEAMENTE IN DIVERSE LINGUE IN PARTICOLARE QUELLE DEI NUOVI PAESI CON FORTE POTERE D'ACQUISTO (RUSSO, CINESE), SISTEMI DI PRENOTAZIONE ON LINE E SISTEMI DI POSIZIONAMENTO STRATEGICO SUL WEB. SVILUPPO E REALIZZAZIONE DI UN SISTEMA INTEGRATO DI GESTIONE DELLA SICUREZZA E DEL CONTROLLO DEI BENI ATTRAVERSO VIDEOSORVEGLIANZA CON WEBCAMS E ANTIFURTI MUNITI DI LOCALIZZATORI GPS PER EVENTUALI MEZZI IN NOLEGGIO.

_344 Attualmente si riscontra una forte necessità da parte degli enti pubblici di avere una banca dati georiferita facilmente consultabile anche via web, a sostegno delle attività di pianificazione e di sviluppo locale e territoriale. Attraverso la realizzazione di un Sistema Informativo Territoriale consultabile anche sul Web (webgis) è possibile supportare in tal senso gli Enti Pubblici e Privati. I Sistemi Informativi si pongono sempre più come strumento gestionale di supporto a innumerevoli attività degli Enti Pubblici e Privati; la rappresentazione e la modellazione dei processi evolutivi del Territorio, costituiscono l'elemento più forte di integrazione delle attività di governo, di pianificazione e di gestione. La catalogazione e

sistematizzazione di dati sovrapponibili attraverso un webgis permette di agevolare la conoscenza del territorio e la valutazione della congruità delle scelte pianificatorie e delle azioni puntuali e locali nella dimensione di area vasta, oltre che a verificare la compatibilità rispetto ai sistemi ambientali sovracomunali. I dati inseriti sul webgis territoriale saranno di tipo tematico (acque, rifiuti, energia, emissioni, biodiversità, mobilità, vincoli paesaggistici, ecc.) e in scala di dettaglio rispetto ai Sistemi Informativi esistenti, diventando così fruibili in scala locale attraverso una facile consultazione e correlazione con tutte le altre informazioni territoriali. Nel WEBGIS confluiranno anche tutte le rappresentazioni cartografiche del Territorio (Aerofotogrammetria, Catasto, Strumento Urbanistico, Carta Geologica, Ortofoto, etc.) che, georeferenziate in un unico sistema di riferimento e nelle loro peculiarità, apportano, ognuna, uno specifico livello di informazione; al dato geometrico poi, vengono associate le relative banche dati alfa-numeriche; la sedimentazione di tutti questi livelli restituisce all'unisono, la realtà fisica del Territorio, permettendone una puntuale analisi spaziale, sulla base del realizzato modello informatico che ne contempla, contestualmente, tutti i diversi aspetti. Tra le molteplici opportunità che il S.I.T. offre, vi è in particolare, quella di facilitare le operazioni di continuo monitoraggio dello stato di attuazione degli strumenti urbanistici, delle condizioni dell'ambiente naturale e antropico e della situazione delle reti infrastrutturali, che rappresentano elementi-chiave per il perseguimento di uno "sviluppo sostenibile". Per la strutturazione del webgis e la pubblicazione dei dati spaziali si provvederà ad utilizzare tecnologie open-source come Mapserver fruibile da qualsiasi ambiente operativo con implementazione di un sistema di accesso Intranet per Enti Locali e PA del Territorio.

_345 In relazione al dominio di riferimento, si evidenziano alcune problematiche che incidono negativamente sul decoro urbano, sull'accessibilità e sulla qualità della vita in generale. Nello specifico, ed a scopo meramente esemplificativo, ci si riferisce a: • Affissioni abusive: locandine, manifesti affissi ovunque su edifici pubblici, palazzi storici, etc. • Atti di vandalismo a beni pubblici e privati. • Randagismo. In Puglia sono più di 70 mila i randagi che girano tra città e campagne. Le cattive condizioni di vita di questi animali (mancanza di cibo, di acqua, ...) possono provocare aggressioni a volte anche fatali. • Barriere architettoniche. L'eliminazione delle barriere architettoniche è un diritto del cittadino sancito dalla Costituzione (legge del 1989). Eppure in Italia sono tre milioni i cittadini che praticamente "reclusi" a causa della presenza di barriere architettoniche. Circa il 20% della popolazione della Unione Europea, secondo una ricerca realizzata dalla stessa Unione, è investita in modo più o meno diretto dalla limitazione derivante dalla presenza di barriere. In questa analisi si fa riferimento oltre che alle persone con handicap fisici permanenti, anche ad anziani con difficoltà deambulatoria, persone obese e, perfino, genitori con i passeggini. Si ritiene che le predette problematiche possano trovare adeguata soluzione attraverso lo sviluppo di un'applicazione mobile mirata in grado di incentivare la cittadinanza a partecipare allo sviluppo e tutela del territorio urbano. Uno strumento gratuito per il cittadino, rappresentato da un sito web ed un'applicazione mobile, per la segnalazione di disagi, eventi e possibili situazioni di degrado urbano in relazione a: • rifiuti abbandonati o non raccolti; • dissesto stradale; • aree verdi attrezzate come parchi, giardini, prati, aree attrezzate per i bambini • atti di vandalismo; segnaletica stradale; • affissioni abusive; • randagismo; • presenza di barriere architettoniche; • inquinamento acustico. Tutte le segnalazioni verrebbero pubblicate su una mappa all'interno di un'apposita interfaccia di amministrazione, consentendo agli operatori di monitorare costantemente il territorio ed intervenire al meglio per la risoluzione dei problemi, ed al cittadino attivo di venire a conoscenza della risoluzione dei problemi segnalati.

_346 In materia di tutela ambientale e territoriale, assume dimensione sempre più rilevante il tema della corretta informazione e comunicazione sul ciclo di raccolta e smaltimento dei rifiuti. Si evidenziano, in particolare, problematiche relative a: • Rifiuti abbandonati (realtà che da sempre danneggia la nostre città); • Scarsa informazione sulla raccolta differenziata in città; • Scarsa informazione per la raccolta dei rifiuti speciali, ingombranti e RAE; Si ritiene che nuove metodologie di comunicazione (ispirate anche alla metafora del social network), unitamente allo

sviluppo di soluzioni applicative di tipo "smart", possano contribuire positivamente alla mitigazione delle predette problematiche, mettendo a disposizione dell'utente un canale informativo ed interattivo per fornire indicazioni utili in ordine a:

- Raccolta differenziata (database nel quale cercare e individuare un determinato rifiuto e sapere in quale bidone va conferito, quando e dove si trova il bidone);
- Rifiuti ingombranti e/o RAE: l'utente dovrà avere a disposizione un calendario, grazie al quale potrà sapere come, dove e quando avviene il ritiro dei rifiuti ingombranti e RAE. Inoltre dovrà essere possibile contattare il supporto (telefonicamente o via mail) e richiedere informazioni o orari. Dovrà inoltre essere possibile inviare foto o descrizione del rifiuto da smaltire per il quale deve essere richiesto il ritiro, in modo da rendere più facile, per l'operatore, sapere di che tipo di supporto l'utente ha bisogno;
- Rifiuti speciali: l'utente dovrà essere informato e sensibilizzato relativamente a questo tipo di rifiuto. In particolar modo dovranno essere studiate forme e modalità di informazione circa le modalità di smaltimento;
- Eco-centri, piattaforme, dovrà essere possibile dare all'utente la possibilità di sapere dove si trovano le piattaforme e gli eco-centri, in modo da mettere lo stesso nelle condizioni di poter individuare e raggiungere la destinazione.

_347 Attualmente si riscontra una forte necessità da parte degli enti pubblici di avere una banca dati georiferita facilmente consultabile anche via web, a sostegno delle attività di pianificazione e di sviluppo locale e territoriale. Attraverso la realizzazione di un Sistema Informativo Territoriale consultabile anche sul Web (webgis) è possibile supportare in tal senso gli Enti Pubblici e Privati. I Sistemi Informativi si pongono sempre più come strumento gestionale di supporto a innumerevoli attività degli Enti Pubblici e Privati; la rappresentazione e la modellazione dei processi evolutivi del Territorio, costituiscono l'elemento più forte di integrazione delle attività di governo, di pianificazione e di gestione. La catalogazione e sistematizzazione di dati sovrapponibili attraverso un webgis permette di agevolare la conoscenza del territorio e la valutazione della congruità delle scelte pianificatorie e delle azioni puntuali e locali nella dimensione di area vasta, oltre che a verificare la compatibilità rispetto ai sistemi ambientali sovracomunali. I dati inseriti sul webgis territoriale saranno di tipo tematico (acque, rifiuti, energia, emissioni, biodiversità, mobilità, vincoli paesaggistici, ecc.) e in scala di dettaglio rispetto ai Sistemi Informativi esistenti, diventando così fruibili in scala locale attraverso una facile consultazione e correlazione con tutte le altre informazioni territoriali. Nel WEBGIS confluiranno anche tutte le rappresentazioni cartografiche del Territorio (Aerofotogrammetria, Catasto, Strumento Urbanistico, Carta Geologica, Ortofoto, etc.) che, georeferenziate in un unico sistema di riferimento e nelle loro peculiarità, apportano, ognuna, uno specifico livello di informazione; al dato geometrico poi, vengono associate le relative banche dati alfa-numeriche; la sedimentazione di tutti questi livelli restituisce all'unisono, la realtà fisica del Territorio, permettendone una puntuale analisi spaziale, sulla base del realizzato modello informatico che ne contempla, contestualmente, tutti i diversi aspetti. Tra le molteplici opportunità che il S.I.T. offre, vi è in particolare, quella di facilitare le operazioni di continuo monitoraggio dello stato di attuazione degli strumenti urbanistici, delle condizioni dell'ambiente naturale e antropico e della situazione delle reti infrastrutturali, che rappresentano elementi-chiave per il perseguimento di uno "sviluppo sostenibile". Per la strutturazione del webgis e la pubblicazione dei dati spaziali si provvederà ad utilizzare tecnologie open-source come Mapserver fruibile da qualsiasi ambiente operativo con implementazione di un sistema di accesso Intranet per Enti Locali e PA del Territorio.

_348 Ipotizzando l'impiego delle più innovative tecnologie dell'informazione e della comunicazione che il mercato rende oggi disponibile, si propone lo sviluppo di una Piattaforma Integrata di servizi finalizzata alla promozione e valorizzazione del territorio. In estrema sintesi, lo sviluppo di un sistema multi-lingue finalizzato ad erogare:

- Servizi informativi: attrattori, itinerari turistico-culturali, POI, Appuntamenti, Eventi, Servizi offerti dal territorio, etc.
- Servizi di community per la condivisione della conoscenza sui luoghi visitati attraverso la trasposizione on line dei propri diari di viaggio, degli itinerari e del materiale multimediale prodotto durante le

visite nel territorio con la possibilità di inserire commenti e suggerimenti a beneficio dei turisti che si apprestano a visitare l'area, in accordo alle modalità di utilizzo dei più comuni social network. • Servizi di accesso in mobilità: - Applicazione per Iphone - App in grado di fornire al turista informazioni attraverso schede testuali e multimediali dei punti di interesse accessibili da una mappa interattiva e dalla fotocamera presente sul dispositivo sfruttando GPS, connettività e tecniche di realtà aumentata tipiche dell'iPhone con cui la realtà aumentata sarà possibile ricevere informazioni sui monumenti, i luoghi della cultura, gli alberghi censiti, i ristoranti, le attività produttive ecc. semplicemente inquadrando l'area di interesse con l'obiettivo del dispositivo presente sull'iPhone - Soluzione Mobile con QR Code - Tutti i punti di interesse presenti sul territorio dispongono di un codice identificativo che può essere utilizzato per generare un codice a matrice (QRCode) da applicare sui pannelli informativi di un qualsiasi attrattore e che, opportunamente inquadrato con il telefonino dotato di lettore QRCode, reindirizza in automatico l'utente all'URL del Portale con la scheda dell'attrattore e la possibilità di accedere ai contenuti multimediali e alla relativa audio-guida. - Audio-Guide sul canale telefonico mediante IVR - per gli utenti che, non dispongono di cellulari di ultima generazione è possibile prevedere un servizio di IVR che consente di raggiungere ugualmente le informazioni del punto di interesse semplicemente telefonando ad un numero telefonico presente sul pannello informativo per attivare l'audio-guida del punto di interesse da visitare seguendo le indicazioni del risponditore automatico • Servizi di promozione degli Operatori turistici e delle Attività produttive del territorio attraverso la realizzazione di un modulo che consenta: - agli operatori e alle aziende del territorio, la costruzione della propria vetrina virtuale per promuovere la propria attività e inserire il catalogo dei servizi/prodotti offerti; - all'utente finale, la possibilità di effettuare l'intera transazione online di prenotazione dei servizi/acquisto dei prodotti inseriti a catalogo dalle singole aziende.

_349 Quando un grande evento è costituito da più "sotto-eventi" (mostre, concerti, seminari, etc.) che si svolgono parallelamente, è importante riuscire a organizzare i sotto-eventi in modo che le sovrapposizioni siano di minimo impatto per la potenziale utenza. I criteri con cui si programmano le sovrapposizioni possono essere i più diversi, si può, ad esempio, decidere di minimizzare la sovrapposizione tra eventi affini nei contenuti e nella tipologia e di collocarli, piuttosto, in sequenza (perché è molto probabile che siano di interesse per la stessa gamma di utenti). Si propone dunque la realizzazione di uno strumento software basato su una base di conoscenza semantica che, sulla base della descrizione dei sotto-eventi e di eventuali vincoli organizzativi, generi delle ipotesi di pianificazione nonché dei percorsi di fruizione personalizzati sulla base del profiling di utente.

_350 Gli ultimi anni della vita politica italiana hanno determinato una profonda disaffezione dei cittadini verso i partiti e un crollo verticale nei consensi e nella fiducia in quasi tutte le Istituzioni, provocando una sempre minore partecipazione attiva del cittadino alla vita sociale e politica della propria comunità. In una società in cui comunicazione, relazioni e collaborazione diventano aspetti sempre più centrali e importanti, il cittadino ha bisogno di essere ascoltato e informato. Ha bisogno di un sistema di comunicazione con la Pubblica Amministrazione che sia bidirezionale, e che gli consenta di interagire con le istituzioni e di partecipare attivamente alla vita politico-sociale (electronic town meeting). Il Comune di Lecce avverte dunque la necessità di aumentare il livello di interazione con la cittadinanza, avendo come principi generali di riferimento la trasparenza e la valutazione continua dell'efficacia della propria azione politica e amministrativa rispetto ai bisogni primari della popolazione. Si propone quindi la realizzazione di un portale web che favorisca la partecipazione attiva del cittadino nel processo decisionale delle proprie istituzioni (anche attraverso interfacce intuitive (accessibile tramite pc, tablet, smartphone) e/o l'utilizzo della metafora del gioco) e che: - consenta uno scambio paritario di idee tra un gruppo di persone e le Istituzioni. (es: Io Partecipo!); - offra l'opportunità di trovare un gruppo tra migliaia già esistenti, in base ad un argomento o interesse (per es. politica, lingue straniere, ecologia, amici) e alla propria città di residenza; - permetta di segnalare problemi nel proprio

quartiere/città (strada dissestata, parcheggio in zona disabili) e di inviare alert alle autorità competenti, inoltre consente il monitoraggio delle segnalazioni effettuate; - permetta ai cittadini di sostenere una causa, petizione, class action, ecc, in maniera trasparente; - consenta la consultazione di documenti ufficiali e di opinioni di altri cittadini, nonché di pubblicare i propri commenti (che dovranno essere automaticamente notificati agli uffici pubblici competenti e al comitato cittadino di riferimento); In questo modo sarà possibile incentivare la comunicazione e lo scambio culturale tra cittadini ed istituzioni al fine di accrescere le conoscenze di ognuno e migliorare l'ambiente in cui vivono. Il tutto attraverso: - open source, cioè di libero accesso; - open publishing, permettendo di aggiungere notizie o contenuti in maniera trasparente; - open content, dando la possibilità di copiare o modificare i contenuti pubblici. (Possibili esempi: MeetUp, SeeClickFix, Valma, "App Io Partecipo").

_351 Il Comune di Lecce, come numerosi enti locali italiani, ha pubblicato il piano delle alienazioni del patrimonio immobiliare comunale, programmando una serie di bandi pubblici finalizzati alla dismissione dei cespiti "non valorizzati". Lo smobilizzo ha lo scopo di assicurare un contributo di liquidità al bilancio dell'Ente e al contempo, evitare che gli esosi oneri di gestione e manutenzione del patrimonio immobiliare incidano negativamente sui Conti Pubblici. L'esigenza del Comune è quella di disporre, anche tramite un gestore del servizio, di una piattaforma su cui vengano inseriti ed opportunamente descritti i beni oggetto delle dismissioni patrimoniali, al fine di consentire l'accesso per via telematica dei partecipanti. Il sistema dovrebbe essere in grado di gestire procedure competitive di selezione del migliore acquirente, assicurando molteplici vantaggi rispetto alla procedura tradizionale di vendita: dalla maggiore trasparenza ed accessibilità alle procedure di vendita, alla significativa riduzione dei costi di trasferta per il partecipante fuori sede, all'ampliamento notevole (anche oltre i confini del territorio nazionale) del bacino dei possibili offerenti: • Impulso alla legalità (il sistema dovrebbe assicurare rigore, trasparenza e massima visibilità dei beni e della procedura di partecipazione all'asta, offrendo uno strumento capace di assicurare la libera competizione e accesso alle procedure di gara, da parte degli offerenti); • Contenimento del pregiudizio o "giudizio" sociale d'illegalità delle aste (L'accesso tramite web ad una sala virtuale in cui si svolge la vendita può contribuire a superare quella atavica ritrosia e diffidenza del pubblico verso il mondo delle aste pubbliche); • Risparmio e vantaggio economico per il partecipante "fuori sede" (E' questo un importante contributo alla delocalizzazione delle vendite giudiziarie. I costi della trasferta per la partecipazione all'asta vengono valutati negativamente dal partecipante fuori sede e potrebbe limitare il bacino di possibili acquirenti all'asta con inevitabile impatto negativo sull'esito della gara, in termini di minore realizzo, nell'interesse della procedura di alienazione); • Innovazione nelle modalità di accesso all'asta, di versamento della cauzione e del saldo prezzo (La partecipazione all'asta dovrebbe essere resa possibile attraverso strumenti telematici di ricezione dell'offerta; l'identificazione avverrebbe con strumenti digitali di riconoscimento, il versamento della cauzione e del saldo prezzo, attraverso pagamenti telematici. Il sistema deve essere in grado di produrre report delle operazioni di gara, il verbale di vendita contenente l'esito della gara, indicatori e parametri sul maggior prezzo di realizzo rispetto al prezzo base, un contatore sul numero di esperimenti di vendita per ciascun lotto venduto e ogni variabile utile a monitorare lo stato delle vendite del Comune).

_352 L'esigenza dell'Ente consiste nello sviluppo e nell'integrazione, all'interno di una più ampia piattaforma di eGov, di una componente per la gestione delle procedure di riscossione delle entrate sia di natura tributaria sia di natura extra-tributaria (quali ad esempio i servizi a tariffa, i canoni di locazione, ecc.). Consentirebbe all'Ente di disporre di un unico strumento condiviso e generalizzato per la gestione dell'intero processo di carico, emissione provvedimenti e registrazione dei pagamenti, attraverso logiche e meccanismi che permettono di relazionare e mantenere sotto controllo i vari flussi informativi provenienti dai diversi sistemi interni all'Ente, i gateway e i canali di pagamento esterni, i servizi integrati nei Portali per il Cittadino e altri sistemi esterni all'Ente (ad esempio per il ruolo coattivo). All'interno di un'unica banca dati sarebbero

disponibili i dettagli di tutte le possibili entrate dell'Ente e i dati del processo di riscossione in una visione centrata sul singolo contribuente con la definizione di "documento di pagamento" che, astraendosi dalle peculiarità della singola tipologia di entrata, permette l'identificazione di ciascuna "voce di debito" (sistema competente del credito, soggetto debitore, tipo di entrata, scadenza e relativa entità del pagamento, canale di riscossione, ecc.), nonché la completa gestione e tracciatura del ciclo di vita (iter) del documento stesso. Tale piattaforma consentirebbe, inoltre, l'erogazione di un servizio di sportello fiscale per i cittadini e le imprese con informazioni certificate ed aggiornate dei crediti vantati dall'Ente. Il sistema dei pagamenti realizzerebbe un'architettura univoca e standardizzata per l'incasso di qualunque debito di natura tributaria ed extratributaria effettuato con una varietà di sistemi e di intermediari di pagamento. Tale sistema migliorerebbe il rapporto cittadino-amministrazione e l'ottimizzazione del processo di pagamento e di controllo di tutte le fasi legate alla riscossione e rendicontazione. La transazione dovrebbe essere effettuata previa identificazione del debito da saldare (l'utente identificato può visualizzare la propria posizione debitoria interrogando la piattaforma di riscossione), ovvero mediante pagamento spontaneo. La piattaforma dei pagamenti dovrà provvedere alla notifica dell'avvenuto pagamento. Dovrà consentire ai cittadini di effettuare pagamenti usando il canale web, attraverso la rete degli intermediari (SISAL, Tabaccherie, Banche, Poste, ecc.) e con qualsiasi strumento di pagamento.

_353 La sempre più rapida e capillare diffusione dei sistemi di comunicazione wireless quali quelli di telefonia mobile, sistemi wi-fi pubblici e quelli radiotelevisivi, determina una presenza nell'ambiente di energia elettromagnetica, che, per la natura "broadcast" dei servizi in questione, è disponibile sempre ed ovunque seppure in quantità variabile nel tempo e nello spazio. In accordo con queste osservazioni, si intende sviluppare una centralina che raccolga l'energia elettromagnetica dispersa nell'ambiente, la converta in corrente continua, e la accumuli laddove non immediatamente utilizzata. Tale centralina, opportunamente collocata in ambiente urbano in una o più posizioni ritenute strategiche, sia per i livelli di campo EM disponibile che per l'utilità della centralina stessa, costituirebbe una postazione (Energy Harvesting Spot) o una griglia di postazioni (Energy Harvesting Spot Grid) direttamente fruibile dai cittadini per l'alimentazione (possibilmente in modalità wireless) di comuni dispositivi elettronici.

_354 Si propone la realizzazione di un portale "Active People" capace di mettere in collegamento chi cerca micro-lavori e chi li offre. Si pensa ad esempio a studenti universitari e/o di scuola superiore, ma anche soggetti "anziani", che mettono a disposizione il proprio tempo libero e le proprie competenze ed abilità per: - servizi verso la terza età, anche per brevi lassi di tempo, pomeriggio o serata, quali servizi di "fammi la spesa" (passare da casa, ritirare la lista, e fare la spesa portando lo scontrino); - servizi di babysitting e/o servizi di "doposcuola"; - servizio di recapito medicinali; - servizi di "cucino per te". Dovrà garantirsi l'identificazione della prestazione mediante il tracciamento di chi lavora per chi. Ogni utente che si registra per "offrire" lavoro sarà obbligatoriamente identificato fisicamente presso gli uffici convenzionati (comune, segreteria studenti, officine Cantelmo, ecc.). E' previsto un meccanismo di feedback per valutare sia chi offre che chi compra i servizi. Active People funziona da hub per il pagamento delle prestazioni: chi compra paga ad ActivePeople (in anticipo), chi esegue la prestazione riceve una ricevuta consuntiva di tutte le prestazioni effettuate a fine mese (se somma > 0) riportando nella legalità quei lavoretti che sarebbero altrimenti "a nero".

_355 In relazione al dominio di riferimento, si evidenziano alcune problematiche che incidono negativamente sulla mobilità sostenibile e sulla qualità della vita. Ci si riferisce, in particolare, a: - Alto inquinamento dell'aria dovuto al traffico cittadino. Il valore delle emissioni complessive registrate nell'Ue nel corso del 2009 si è attestato al 24%. In Italia le emissioni del settore dei trasporti rappresentano complessivamente il 26% (Eurispes). - Costo elevato del carburante e dei mezzi di trasporto pubblici e privati e quindi necessità di risparmiare. - Elevata congestione urbana. I trasporti detengono un alto primato di pressione sull'ambiente, basta osservare il valore del tasso di motorizzazione che caratterizza il nostro Paese rispetto gli altri Stati membri dell'Ue:

al 2008 l'Italia contava 60,81 autovetture ogni 100 abitanti. Nel 2009 tale valore, anche se di poco, è cresciuto al 61,32% per diminuire nel 2010 al 60,84% contro una media europea del 46%. - Trasporti poco sicuri (ad es di notte, ...). Si ritiene che le predette problematiche possano trovare adeguata soluzione attraverso lo sviluppo di portali che permetta: - la condivisione di mezzi di trasporto (es social carpooling, bike-sharing ...), in questo modo gli utenti possono inserire annunci inerenti diverse aree tematiche: concerti, sport, manifestazioni ed eventi sportivi, per dare e cercare un passaggio in auto o moto o per mettere a disposizione un mezzo inutilizzato (bicicletta,...). - la pianificazione dell'itinerario, con la schedulazione real time del percorso ottimo, per poter raggiungere le diverse destinazioni nel minore tempo possibile e col minor costo. Sempre in totale sicurezza. - di incentivare la domanda debole. Oltre al portale, si pensa anche alla realizzazione di un'app collegata direttamente con i trasporti urbani locali che consenta di muoversi più facilmente con i mezzi pubblici in Lecce e Provincia, ossia di: - visualizzare il percorso delle linee sulla mappa e l'elenco delle fermate; - elaborare i tuoi percorsi delle fermate dell'itinerario - controllare gli orari, i tempi di attesa, le coincidenze e la presenza di modifiche di percorso di tutte le fermate; - salvare le tue fermate preferite; - informare i cittadini circa le zone ZTL; - informare i cittadini circa disposizioni di chiusure al traffico, lavori in corso, con indicazione delle zone e dei percorsi alternativi. Si pensa, naturalmente, anche alla predisposizione di idonei strumenti per garantire la sicurezza di ogni utente, ad esempio: Viaggi donna per donna; Utente certificato; Feedback; Tracking dei contatti. Esempio: Bring-Me.it, IATM Milano di Azienda Trasporti Milanese s.p.a.

_356 Dare la possibilità al cittadino, attraverso differenti canali multimediali, di segnalare disservizi, malfunzionamenti o abusi presenti sul territorio comunale. Organizzare un sistema accessibile da tutti, ad esempio applicazioni su smartphone, numero verde telefonico, chiosco multimediale in piazza, che permetta al cittadino di segnalare facilmente la problematica e successivamente ricevere una risposta sull'esito della segnalazione, con rilevazione del grado di soddisfazione del cittadino stesso. Il sistema invierà la segnalazione agli organi o al settore di competenza, organizzando le varie segnalazione in gruppi, secondo un algoritmo di ottimizzazione del tempo e delle risorse lavorative impiegate, al fine di ridurre i costi. Il sistema, rielaborando i dati ricevuti nei vari step, restituirà un report di analisi riferito anche alle tempistiche di risoluzione riportate nella propria carta servizi.

_357 Formare i giovani e il personale scolastico ad un uso responsabile delle utenze (energia elettrica, acqua, climatizzazione) e contribuire al risparmio energetico. L'idea è quella di automatizzare, attraverso un software di monitoraggio, i sistemi di distribuzione delle risorse energetiche, ed intervenire sull'errata erogazione degli stessi con sistemi di automazione e domotica, telecontrollati e remotizzati. Il tutto finalizzato al controllo automatico e remoto sull'erogazione o meno della risorsa energetica in un determinato plesso e/o ufficio, in un determinato momento della giornata in base alle reali esigenze e alla reale necessità di consumo. Ad esempio: se un dipendente è presente o meno in una stanza ad una determinata ora, l'illuminazione o il riscaldamento restano accesi, altrimenti vengono spenti o ridotti di intensità e temperatura automaticamente. Il sistema dovrebbe prevedere soprattutto un sistema di reportistica dove vengono evidenziati gli sprechi e il corrispondente risparmio monetario ottenuto

_358 Con cadenza periodica sullo smart phone i cittadini ricevono un invito a leggere i libri della settimana, che un pony express porta al destinatario e poi ritira dopo un tempo prestabilito. Costruzione della pagina face book per promuovere il circuito delle biblioteche di paese dei cinque reali siti.

_359 Ogni esame che svolge il paziente nella struttura ospedaliera, convenzionata, privata viene registrato in una cartella virtuale per aggiornare la storia della sua situazione in tempo reale: vengono registrati esami, visite mediche, esiti, cure mediche, ricoveri, ecc. tutto contenuto in una smart card a disposizione del paziente che può consegnare, di volta in volta, al medico che legge la sua cartella virtuale sempre aggiornata.

_361 In considerazione della presenza sul territorio di Andria e Corato (comuni rientranti nel Gal Le Città di Castel del Monte) di beni culturali e artistici del valore del Castel del Monte, del Dolmen di Corato, di chiese e palazzi d'epoca, del Parco Nazionale dell'Alta Murgia e di numerose aziende agrituristiche che possono complessivamente e stabilmente sostenere lo sviluppo turistico ed economico dell'area, si avverte il bisogno di individuare moderni ed efficaci sistemi capaci di convogliare in queste zone i flussi turistici che transitano annualmente in Puglia, promuovendone strategicamente bellezze artistiche ed eccellenze agroalimentari. A tal riguardo sarebbe utile pensare a strumenti tecnologici che attraverso le piattaforme web forniscano informazioni utili ed efficaci al turista e agli operatori commerciali dell'area, sfruttando la connessione diretta con i più importanti portali di settore e con le applicazioni gestite sui moderni devices anche attraverso la tecnologia bluetooth, QR e GPS (ad esempio con punti di diffusione di informazioni e servizi).

_362 Si avverte il fabbisogno di individuare strumenti e percorsi capaci di promuovere efficacemente e congiuntamente il territorio (cultura, architettura etc.) e i suoi prodotti. Attraverso strategie comuni di comunicazione che partono dal connubio prodotti territorio, individuare sostegni tecnologici che richiamino e informino sull'identità e la qualità del sistema produttivo del nord barese, apprezzato in loco ma con enormi potenzialità ancora non sfruttate sui mercati esteri. In questo ambito sarebbe opportuno dunque immaginare attività e/o campagne di internazionalizzazione che come accade per altri casi anche al Nord Italia, potenzino il riconoscimento dei valori qualitativi dell'offerta agroalimentare locale e facciano da traino per la crescita dell'offerta turistica. In tal senso sarebbe necessario pensare a sistemi tecnologici capaci di "comunicare e certificare" la tracciabilità di un prodotto e delle sue qualità (vedi ad esempio le produzioni olivicole e casearie dell'area del Gal Le Città di Castel del Monte).

_363 In vista del miglioramento complessivo della competitività delle aziende agricole del territorio murgiano, con specifico riferimento all'Alta Murgia e alle aree rurali di Andria e Corato, sarebbe opportuno immaginare strumenti e applicazioni capaci di potenziare i livelli di sicurezza delle aziende e dei borghi rurali anche al fine di limitare fenomeni di abbandono e con l'obiettivo di sostenere l'attrattività delle attività agricole per le nuove generazioni.

_364 Il tema dell'educazione e della formazione è strettamente legato al futuro e al miglioramento delle condizioni di vita delle aree rurali della nostra regione. L'istruzione in questo senso gioca un ruolo decisivo per offrire e creare opportunità di formazione e aggiornamento per gli operatori del settore agricolo. In vista di questo fabbisogno, direttamente legato ai temi dell'occupazione e della sussistenza delle attività agricole, elemento caratterizzante e imprescindibile dei nostri territori, sarebbe opportuno pensare a supporti tecnologici capaci di facilitare l'accesso alle fasi di aggiornamento tecnologico dei sistemi ICT nel settore agricolo. L'educazione si lega poi anche ai temi del benessere psico fisico della popolazione residente e direttamente all'uso dei prodotti locali e al potenziamento delle politiche di filiera corta. In tal senso sarebbe utile immaginare applicazioni e strumenti a sostegno di percorsi stabili ed efficaci di educazione alimentare ed ambientale per studenti e adulti oltre a laboratori specifici finalizzati anche attraverso l'uso e l'efficacia delle nuove tecnologie ad avvicinare le nuove generazioni alle attività tipiche del proprio territorio (es.laboratori agricoli).

_365 In un particolare contesto territoriale come quello del nord barese, caratterizzato da grossi centri urbani ubicati in prossimità della campagna murgiana, sarebbe opportuno ideare strumentazioni capaci di ottimizzare e integrare l'uso dei mezzi di trasporto sia in città che nelle campagne periferiche. Esempi per ridurre l'impatto ambientale dell'uso dell'auto potrebbe essere (come già accade al nord), sistemi di prenotazione di biglietti per le linee di autobus o sistemi combinati di acquisto di grattini e di indicazione delle aree libere per la sosta tramite i più comuni cellulari o devices in modo da limitare tempi di ricerca parcheggio e conseguentemente inquinamento specie nei centri storici. Le applicazioni dovrebbero essere in grado anche di monitorare i flussi di traffico in vista della pianificazione integrata delle esigenze di mobilità di un territorio fornendo soluzioni e alternative al decisore politico.

_366 La ricerca di informazioni corrette e facilmente accessibili rappresenta la difficoltà maggiore che incontrano i cittadini e le imprese del territorio di Foggia, quando approcciano i servizi erogati dalla pubblica amministrazione. Nel caso delle attività produttive l'iniziativa imprenditoriale esterna su un territorio è fortemente condizionata dalla difficoltà di ottenere informazioni in modo semplice sulla disponibilità di siti ove localizzare le attività produttive, sui vincoli che su di esse ricadono, sulle procedure amministrative da attivare per ottenere le autorizzazioni e gli organismi preposti al procedimento amministrativo. Per i servizi sociali è complicato individuare i soggetti e le strutture esistenti e gli uffici preposti alla erogazione di servizi alla persona. Per i servizi di pubblica utilità come ad esempio i trasporti sono frammentate le informazioni al sistema dei servizi di viabilità. Si auspica l'adozione di un sistema GIS che con un semplice click su una mappa virtuale consenta di accedere ad una lista di informazioni organizzate.

_367 Spesso nella pubblica amministrazione della provincia di Foggia, le procedure, che afferiscono ad uno stesso procedimento amministrativo, non sono adottate in maniera uniforme ed integrata tra uffici dello stesso ente ed uffici appartenenti ad enti diversi. La disomogeneità dei linguaggi e delle procedure rallenta la comunicazione interna e quella esterna a danno dell'efficacia stessa dell'operato della P. A. Favorire la creazione di un sistema integrato e coordinato di formazione a cui possono accedere i dipendenti pubblici in forma guidata, consentirebbe sia di superare questo gap comunicativo e di disomogeneità procedurale e sia di identificare le procedure più efficaci per la soluzione delle problematiche comuni, che possono essere rese disponibili al fine di migliorare la qualità degli atti amministrativi. In tal senso si potrebbe ipotizzare la creazione di una piattaforma e-learning per la formazione dei dipendenti pubblici per omogeneizzare i saperi ed un forum interattivo per lo scambio di buone prassi e saperi o altri sistemi.

_368 La realizzazione di un CUP dell'Area Vasta Capitanata 2020 che garantisca i seguenti vantaggi strategici per il servizio socio- sanitario di Capitanata: • servizio di prenotazione più efficiente ed esteso su un territorio più ampio, per cui sarà possibile prenotare una prestazione ambulatoriale da un qualunque punto del territorio di AV, su una qualsiasi struttura ivi presente; • migliore matching tra domanda e offerta di prestazioni sanitarie • riduzione dei casi di prenotazione multipla per una stessa prestazione ambulatoriale (a fronte di una sola prescrizione); • aumento della trasparenza sui procedimenti di prenotazione; • valutazione sull'adeguatezza della localizzazione dell'offerta rispetto al numero richieste di prestazione; • monitoraggio dei tempi di attesa delle prestazioni e dell'offerta ambulatoriale presente sul territorio La realizzazione di un CUP su scala di Area Vasta consentirà il conseguimento dei seguenti risultati: - realizzazione di un Sistema Integrato per la prenotazione delle prestazioni su tutto il territorio di Area Vasta; - realizzazione delle interfacce verso i sistemi di prenotazione esistenti; - monitoraggio dei tempi di attesa ed dell'offerta ambulatoriale presente sul territorio.

_369 Nel territorio foggiano, l'obiettivo da raggiungere è : 1) fondare una concreta coscienza e conoscenza per la produzione e l'utilizzo dell'H2 direttamente da mini-impianti installati presso i singoli cittadini, piccole comunità ed in accordo coi migliori principi di design, efficienza, ed applicazioni provenienti da energie rinnovabili (eolico – fotovoltaico) da utilizzarsi come vettore energetico (energia termica – elettrica) raccolto e distribuito in mini-reti e depositi tra loro comunicanti ed interagenti per provvedere a sopperire ai consumi e necessità energetiche proprie creando scorte da re-indirizzare e utilizzare ai bisogni energetici dell'intera collettività. 2) trasformare il consumatore di energia in potenziale ed attivo produttore, capace di sopperire con la propria produzione allo specifico fabbisogno e a quello della intera comunità. 3) creare professionalità capaci di conoscere, gestire e intervenire sugli impianti con l'ausilio di sistemi informatici ed innovativi per la gestione e controllo anche a distanza della migliore efficienza di produzione, conduzione, sicurezza stoccaggio e gestione delle scorte energetiche 4) disporre l'unificazione degli standard per la generazione e l'impiego dell'idrogeno, dei relativi processi di installazione-distribuzione, e dei materiali da utilizzarsi, regolamentando ogni disposizione in

materia di sicurezza quale efficace metodologia indirizzata ad uno standard di certificazione in ambito regionale, nazionale ed europeo puntando ad una legislazione favorevole ad incentivare e promuoverne la diffusione di tale tecnologia; 5) attivare una soluzione intelligente di finanziamento capace di non richiedere alcun investimento iniziale al consumatore e di permettere allo stesso l'autofinanziamento per tramite dell'energia prodotta, dell'efficienza dell'impianto e del risparmio energetico, contribuendo con tali strumenti alla crescita di PIL e contribuire ad ottenere i risultati di riduzione di CO2 previsti dal protocollo di Kyoto.

_37 Si propone la BiblioMediateca come modello in evoluzione, al passo con la domanda, sempre crescente, dei servizi espressa dalla collettività. Creare una sinergia fra servizi diversi tra enti partner e soggetti privati in grado di crearsi un'immagine di moderno centro culturale integrato, basato sulle nuove tecnologie, con scansione e masterizzazione di tutti i documenti, in modo da creare una libreria informatica capace di risolvere i problemi informativi superando il solo servizio di prestito librario. Obiettivi primari -Accrescere la cultura dei giovani o di altri gruppi socio-demografici; -Rivalorizzare le biblioteche come centri di intermediazione culturale; -Favorire l'alfabetizzazione all'informatica ed educare alla multimedialità come supporto e all'inserimento nel mondo del lavoro; -Favorire la nascita di luoghi di aggregazione sociale -Creare uno spazio dove esplorare una didattica innovativa rispetto ad una visione tradizionale della trasmissione della cultura. Area Informatica Gestione degli archivi, catalogazione, scansione e indicizzazione Area Editoria tecnica Libri/file . organizzati in collane specifiche e specializzate, il lettore potrà trovare strumenti puntuali e aggiornati, per approfondire e studiare le tematiche di suo interesse. Banche Dati CD Rom Editoria elettronica. Strumenti off-line e on-line documentazione giuridica organizzata, indicizzata e aggiornata in tempo reale (leggi, prassi, giurisprudenza, normativa tecnica UNI e CEI) insieme a sezioni di pratica utilità (scadenzari, schede tecniche, commenti , articoli di approfondimento, casi pratici, formulari, capitoli, e altro ancora). Area Emeroteca Vasta area tematica che comprende i contenuti che vanno dall'ambiente fino agli immobili, passando per la sicurezza, gli appalti, l'edilizia, l'urbanistica e la progettazione Ricerca documentaria Consentita da postazioni appositamente allestite per usufruire di questo servizio: previo riconoscimento tramite password l'utente può domandare e ricevere direttamente il materiale richiesto. Permettendo l'acquisizione, la memorizzazione, la conservazione e l'accesso agevolato a documenti digitali quali articoli tratti da giornali, riviste specializzate tecnico/giuridiche. Document Delivery Creare un servizio di document delivery o consegna dei documenti, che consente attraverso l'impiego di data base specializzati di reperire documentazione che interessa l'utente o localmente, se il documento è tra quelli posseduti dalla biblioteca, o in remoto se la pubblicazione deve essere richiesta a fornitori diversi dalla biblioteca (altre biblioteche o agenzie specializzate) promuovendo una maggiore reciprocità, efficienza e cooperazione tra biblioteche, per quanto attiene al servizio di document delivery.

_370 Si intende promuovere e sviluppare nel territorio di Capitanata la produzione di energia elettrica da moto ondoso attraverso il perseguimento dei seguenti obiettivi: 1) studio di prefattibilità rivolto alla individuazione della tecnologia maggiormente appetibile i termini di efficienza e di efficacia; 2) realizzazione di una "wave farm" che rappresenti un primo impianto pilota per puntare all'implementazione di questa forma di produzione energetica sostenibile nel territorio provinciale; 3) creazione di professionalità capaci di conoscere, gestire e intervenire sugli impianti con l'ausilio di sistemi informatici ed innovativi per la gestione e controllo anche a distanza della migliore efficienza di produzione, conduzione, sicurezza stoccaggio e gestione delle scorte energetiche; 4) contribuzione alla crescita del PIL e riduzione di CO2 in accordo alle prescrizioni del protocollo di Kyoto

_371 L'erogazione di un servizio di assistenza socio-sanitaria a persone non autosufficienti è un processo complesso che coinvolge l'erogatore di servizi socio-assistenziali, l'erogatore della tecnologia ed il paziente destinatario dell'intervento. Le necessità da soddisfare sono: Fornitore di servizi sanitari e sociali (Comuni, Regioni, ASL, ecc.) •Prescrizione efficiente (no prescrizioni inutili/inutilizzate) •Riduzione di assistenza post-prescrizione •Selezione efficiente dei fornitori di

servizi/prodotti • Riduzione impatto spesa sociale per anziano e disabile (es. sistemi tecnologici di monitoraggio da remoto) Fornitore di servizi/prodotti tecnologici • Favorire l'adozione di tecnologie innovative • Adattare/Ottimizzare la tecnologia attorno al paziente • Informare gli operatori sanitari sulle tecnologie a propria disposizione • Ridurre gap tecnologico tra paziente/familiari Anziano/disabile (o familiari) • Venire in contatto (provando) con soluzioni tecnologiche che possono contribuire alla sua vita indipendente • Sentirsi parte di un processo assistenziale integrato e completo che ruota attorno alle sue necessità Attualmente tali necessità vengono soddisfatte parzialmente, dato che la mancanza di adeguati trial in condizioni reali non permette di definire correttamente indicazioni e limiti all'applicazione di supporti tecnologici. Il conseguente uso "episodico" o basato su circostanze particolari, setting dipendenti, fa sì che molti potenziali utenti ne restino esclusi e non di rado se ne avvalgano soggetti che meno possono trarne beneficio. Ciò si ripercuote anche sulla qualità prescrittiva dell'ente sanitario e influenza negativamente tutto il percorso assistenziale socio-sanitario dei soggetti più fragili. Ciò che si propone è la realizzazione di un vero e proprio Laboratorio Vivente delle tecnologie ICT per il paziente non autosufficiente. Tale luogo, individuato all'interno della Cittadella della Carità, potrebbe essere strutturato come una casa domotica in cui vengano mostrate e "testate" tutte le moderne tecnologie ICT per la vita indipendente di diverse tipologie di pazienti. La casa domotica potrebbe comprendere una serie di 4-5 stanze e spazi comuni "arredati" per fornire soluzioni a determinati handicaps, quali ad es. limitazioni funzionali stabilizzate secondarie a deficit segmentari (es. paraplegia) o sensoriali (es. cecità) o generali (es. insufficienza respiratoria). Inoltre risulterebbero fondamentali strumenti di monitoraggio remoto dell'impiego e dell'efficacia dei mezzi tecnologici, nel rispetto della privacy. La casa domotica potrebbe anche essere fucina di nuove idee tra PMI locali, enti sanitari, associazioni di categoria per l'ideazione e la realizzazione di altri progetti finalizzati all'assistenza dell'anziano e del disabile. Infine potrebbe essere il luogo ideale per percorsi formativi integrati in cui si fondono conoscenze scientifiche e tecnologiche, sanitarie e assistenziali e di natura sociale.

_376 A causa della futura soppressione della Provincia Bat e quindi dei relativi servizi di monitoraggio e sintesi è funzionale e auspicabile costruire un webgis territoriale sociale che interagisca anche con altre tematiche e che sia in scala di dettaglio rispetto ai Sistemi informativi già esistenti. Questo permetterebbe agli enti pubblici e privati e ai singoli utenti di avere sempre un quadro aggiornato e di dettaglio di tutti i servizi e strutture esistenti sul territorio a seconda del bisogno espresso in un sistema informatico geo-referenziato.

_377 Sviluppo di un innovativo sistema a supporto del traffico basato su tecnologie ITS e capace di garantire una migliore accessibilità alle aree urbane ed un migliore uso delle strade del territorio.

_378 Sviluppo e realizzazione di un impianto e relativa struttura informativa per la connessione vigilanza e protezione del territorio provinciale

_379 Azioni a supporto della realizzazione di una piattaforma logistica con funzioni retroportuali di potenziamento e interconnessione con i porti logistici produttivi territoriali mirata a facilitare l'organizzazione portuale ed il movimento merci e passeggeri. Azioni tese a favorire la messa in rete dei porti con gli altri sistemi di mobilità

_380 Creare la rete dei servizi e delle strutture sociali, sociosanitarie e socioeducative presenti sul territorio degli Ambiti dell'Area Vasta al fine di fare sistema e rendere più efficace l'incontro tra la domanda e l'offerta

_381 Esigenza di creare un sistema informativo che metta in collegamento le biblioteche pubbliche e private nonché i centri di documentazione presenti nel territorio al fine di favorire una migliore conoscenza del patrimonio culturale presente nel territorio e la fruibilità del patrimonio librario.

_382 Sviluppo del suolo nelle sue diverse declinazioni e applicazioni finalizzate al mantenimento di una condizione di riconoscibilità ambientale, paesaggistica, insediativa dei centri

urbani della Provincia, nel rispetto di un sistema urbano equilibrato.

_383 La valorizzazione dello spazio rurale in chiave turistica passa attraverso la messa a sistema di elementi centrali del paesaggio e dei beni del territorio , dunque la creazione di una piattaforma informatica che permetta una migliore organizzazione e fruibilità dei borghi rurali, dei tratturi e delle masserie è fondamentale per lo sviluppo delle economie locali e per favorire il turismo verde e nei piccoli borghi e nelle masserie.

_384 Necessità di creare una rete telematica attraverso una piattaforma, social network, tra pubbliche amministrazioni al fine di promuovere lo scambio di informazioni, di esperienze, di best practice, nonchè facilitare la costruzione di partenariati per la partecipazione a bandi pubblici.

_386 Il nostro ente è interessato ad ottenere un sistema che permetta di monitorare il patrimonio boschivo di notevole pregio ed entità per l'intera comunità e quindi prevenire il propagarsi di principi d'incendio. Molto urile sarebbe la tempestiva rilevazione di questi ultimi per attivare un pronto intervento da parte delle autorità preposte al servizio antincendio.

_388 Il comune di Locorotondo è dotato di svariate strade di sera poco illuminate. In tali condizioni nasce l'esigenza di tutelare in maniera più efficace la salvaguardia e l'incolumità dei pedoni che attraversano dette strade nelle fasce orarie serali e notturne.

_39 Sintesi Centro servizi territoriale di area vasta, coinvolgendo: Associazioni, Enti locali, Istituti formativi, ecc. avviando in questo modo, un processo di concertazione, configurando, una rete organizzativa di sostegno al processo di decentramento, che orienta i cittadini e il tessuto economico verso nuove e più efficaci forme di servizi, comunicazione, formazione, basate su tecnologie multimediali, in linea con l'evoluzione della Società dell'Informazione esaltando il ruolo della P.A. tanto nella erogazione dei servizi ai cittadini, quanto nella partecipazione attiva della stessa. Realizzazione un sistema informativo e di comunicazione telematica tra soggetti istituzionali e cittadini/ imprese con sportelli decentrati, attrezzati per l'accesso telematico, ai contenuti e servizi istituzionali della rete, dotare il territorio di un'importante risorsa tecnologica e culturale, Si propone di Creare una rete di centri / sportelli polifunzionali, con una grande connotazione tecnologica, dotati di adeguati supporti informatici e telematici per sviluppare attività creative , formative e di sviluppo socio-economico del territorio, diventando un potente motore di sviluppo per il territorio. Rafforzare il rapporto tra le istituzioni , le associazioni e le esigenze del territorio, confrontarsi con la dimensione comunitaria, utilizzando in maniera efficace gli strumenti e le risorse che l'Unione europea mette a disposizione, collegarsi alla rete d'informazione europea, convenzionandosi con le antenne o sub/antenne che agiscono come intermediario locale tra le istituzioni comunitarie e i cittadini. Istituire cantieri/laboratorio, che consenta di promuovere, consolidare e sviluppare singoli nodi comunali, coordinati da un unico laboratorio . Mettere in Rete servizi, con un unico marchio identificativo il più alto numero di dati e contenuti, in modo che il cittadino possa disporre senza doversi fisicamente recare negli uffici pubblici, attivando un circolo virtuoso, dove la semplicità dell'accesso, la qualità e velocità del servizio creeranno nuova domanda Alleggerire gli uffici pubblici di una parte dei contatti con gli utenti Introdurre una logica dove sono le esigenze dei cittadini-clienti a guidare le tipologie di beni e servizi pubblici e le modalità con cui questi sono erogati, garantendo : capillarità del servizio, economicità di gestione, qualità del servizio, riduzione delle condizioni di marginalità e "vicinanza" al cittadino. Migliorare i processi di comunicazione e condivisione dei contenuti e delle informazioni tra i diversi soggetti del territorio (amministrazioni, imprese, utenti), aumentando, quindi, la qualità dei processi e il livello d'integrazione tra gli attori. Favorire il riuso dei contenuti sfruttando le risorse del "grande albero dell'informazione pubblica" creando archivi digitali sul patrimonio locale (arte, cultura, gastronomia, produzioni, ecc.)

_391 Il Comune ha la necessita di aumentare il proprio livello di trasparenza nei confronti dei cittadini puntando a condividere in modo continuo lo stato dei provvedimenti amministrativi e delle discussioni consiliari sui temi strategici e di maggiore impatto sulla quotidianità, come ad esempio ambiente, mobilità urbana, etc. E' necessario operare in modo da informare e allo stesso

tempo coinvolgere la cittadinanza attraverso strumenti ad elevata interattività che consentano ad ogni singolo cittadino di esprimere parere, spunti critici ed osservazioni rispetto all'operato del Comune ed alle decisioni in fieri dell'Ente.

_392 Considerati i vincoli imposti dai patti di stabilità e le limitazioni previste dai recenti interventi legislativi volti a contenere sempre di più la spesa pubblica, il Comune detiene la vitale esigenza di reingegnerizzare una molteplicità di processi al fine di una razionalizzazione degli stessi e di un netto risparmio di spesa. Considerate le ottime esperienze, anche non italiane, con pieno valore legale nel campo del voto elettronico, una linea di azione finalizzata alla citata razionalizzazione e al risparmio di spesa può essere quella della sperimentazione e progressiva introduzione di sistemi informatici di votazione, sia per le elezioni di ogni ordine e grado che per i referendum. Ciò comporterebbe anche una piena attuazione dei principi di partecipazione democratica elettronica di cui al Codice dell'Amministrazione Digitale, nonché una chiara attuazione dei dettami in tema di trasparenza, qualità dei servizi e performance indicati dalla Riforma Brunetta.

_393 La gestione organizzativa e funzionale del sistema di allertamento regionale per il rischio idrogeologico ed idraulico ai fini di protezione civile avviene sulla base degli "Indirizzi operativi" stabiliti dalla Direttiva del Presidente del Consiglio dei Ministri 27.02.2004 e s.m.i. ed il relativo servizio è svolto dalla rete dei Centri Funzionali (Centro Funzionale Centrale-CFC presso il Dipartimento della protezione civile e Centri Funzionali Decentrati-CFD regionali) secondo una fase di previsione (assimilazione dei dati osservati, previsione degli effetti al suolo e valutazione del livello di criticità atteso) ed una fase di monitoraggio e sorveglianza, da svolgere anche per il tramite dei Presidi territoriali, idrogeologici ed idraulici, per quanto attiene all'attività di reperimento in loco di informazioni, strumentali o meno, che consentano di formulare e/o di confermare gli scenari previsti e di aggiornarli a seguito dell'evoluzione dell'evento in atto. Le attività dei richiamati Presidi territoriali richiedono una efficace e tempestiva raccolta e successiva comunicazione delle informazioni progressivamente raccolte sul territorio in corso di evento, ai fini di un conseguente utile processamento presso il Centro Funzionale Decentrato regionale. A tali fini si ritiene utile sperimentare processi che riescano a coinvolgere soggetti presenti sul territorio (operatori specializzati, ma anche cittadini, agricoltori, etc.), i quali avvalendosi anche di strumenti di comunicazione tipo tablet, smartphone e altro, possano contribuire alla raccolta e trasmissione di informazioni utili quali la geolocalizzazione dell'evento, immagini fotografiche e video, eventuali dati descrittivi ed alfanumerici resi secondo format prestabiliti. Le informazioni raccolte dovranno essere successivamente processate ai fini di una efficace integrazione con il complesso di ulteriori dati raccolti con alcuni sistemi già disponibili e trattati presso il CFD regionale.

_394 Si intende qui manifestare la problematica relativa alla valutazione di rischi di natura idrogeologica e al loro eventuale manifestarsi con un diverso grado di gravità in relazione all'interpretazione di dati raccolti in tempo reale e al confronto con dati storici. La probabilità che il verificarsi di alcuni eventi si traducano in un rischio reale con uno specifico livello di criticità può essere spesso ricondotto all'analisi e all'interpretazione di informazioni a volte note o storicamente disponibili. In questo scenario può essere certamente interessante valutare eventuali soluzioni infotelematiche di trasformazione di dati e informazioni in conoscenza in grado di costituire dei veri e propri sistemi per il supporto alle decisioni basati anche su datawarehouse, che conservano e censiscono le qualità informative del dato.

_395 Il Comune ha la necessità di aumentare il proprio livello di trasparenza nei confronti dei cittadini puntando a condividere in modo continuo lo stato dei provvedimenti amministrativi e delle discussioni consiliari sui temi strategici ed il maggiore impatto sulla quotidianità, come ad esempio ambiente, mobilità urbana, etc. È necessario operare in modo da informare e allo stesso tempo coinvolgere la cittadinanza attraverso strumenti ad elevata interattività che consentano ad ogni singolo cittadino di esprimere parere, spunti critici ed osservazioni rispetto all'operato del Comune ed alle decisioni in fieri dell'Ente.

_396 Considerati i vincoli imposti dai patti di stabilita e le limitazioni previste dai recenti interventi legislativi volti a contenere sempre di piu la spesa pubblica, il Comune detiene la vitale esigenza di reingegnerizzare una molteplicita di processi al fine di una razionalizzazione degli stessi e di un netto risparmio di spesa. Considerate le ottime esperienze, anche non italiane, con pieno valore legale nel campo del voto elettronico, una linea di azione finalizzata alla citata razionalizzazione e al risparmio di spesa puo' essere quella della sperimentazione e progressiva introduzione di sistemi informatici di votazione, sia per le elezioni di ogni ordine e grado che per i referendum. Cio comporterebbe anche una piena attuazione dei principi di partecipazione democratica elettronica di cui al Codice dell'Amministrazione Digitale, nonche' una chiara attuazione dei dettami in tema di trasparenza, qualita dei servizi e performance indicati dalla Riforma Brunetta

_397 Il Comune ha la necessita di aumentare il proprio livello di trasparenza nei confronti dei cittadini puntando a condividere in modo continuo lo stato dei provvedimenti amministrativi e delle discussioni consiliari sui temi strategici ed maggiore impatto sulla quotidianita, come ad esempio ambiente, mobilita urbana, etc. E' necessario operare in modo da informare e allo stesso tempo coinvolgere la cittadinanza attraverso strumenti ad elevata interattivitativa che consentano ad ogni singolo cittadino di esprimere parere, spunti critici ed osservazioni rispetto all'operato del Comune ed alle decisioni in fieri dell'Ente.

_398 Considerati i vincoli imposti dai patti di stabilita e le limitazioni previste dai recenti interventi legislativi volti a contenere sempre di piu la spesa pubblica, il Comune detiene la vitale esigenza di reingegnerizzare una molteplicita di processi al fine di una razionalizzazione degli stessi e di un netto risparmio di spesa. Considerate le ottime esperienze, anche non italiane, con pieno valore legale nel campo del voto elettronico, una linea di azione finalizzata alla citata razionalizzazione e al risparmio di spesa puo' essere quella della sperimentazione e progressiva introduzione di sistemi informatici di votazione, sia per le elezioni di ogni ordine e grado che per i referendum. Cio comporterebbe anche una piena attuazione dei principi di partecipazione democratica elettronica di cui al Codice dell'Amministrazione Digitale, nonche' una chiara attuazione dei dettami in tema di trasparenza, qualita dei servizi e performance indicati dalla Riforma Brunetta.

_399 Il Comune ha la necessita di aumentare il proprio livello di trasparenza nei confronti dei cittadini puntando a condividere in modo continuo lo stato dei provvedimenti amministrativi e delle discussioni consiliari sui temi strategici ed maggiore impatto sulla quotidianita, come ad esempio ambiente, mobilita urbana, etc. E' necessario operare in modo da informare e allo stesso tempo coinvolgere la cittadinanza attraverso strumenti ad elevata interattivitativa che consentano ad ogni singolo cittadino di esprimere parere, spunti critici ed osservazioni rispetto all'operato del Comune ed alle decisioni in fieri dell'Ente.

_400 Il Comune ha la necessita di ridurre i consumi di Pubblica Illuminazione. E' necessario rimodernare l'impianto di Pubblica Illuminazione attraverso strumenti ed attrezzature innovative che combinino efficienza e riduzione della spesa pubblica.

_401 Considerati i vincoli imposti dai patti di stabilita e le limitazioni previste dai recenti interventi legislativi volti a contenere sempre di piu la spesa pubblica, il Comune detiene la vitale esigenza di reingegnerizzare una molteplicita di processi al fine di una razionalizzazione degli stessi e di un netto risparmio di spesa. Considerate le ottime esperienze, anche non italiane, con pieno valore legale nel campo del voto elettronico, una linea di azione finalizzata alla citata razionalizzazione e al risparmio di spesa puo' essere quella della sperimentazione e progressiva introduzione di sistemi informatici di votazione, sia per le elezioni di ogni ordine e grado che per i referendum. Cio comporterebbe anche una piena attuazione dei principi di partecipazione democratica elettronica di cui al Codice dell'Amministrazione Digitale, nonche' una chiara attuazione dei dettami in tema di trasparenza, qualita dei servizi e performance indicati dalla Riforma Brunetta.

_402 Il Comune ha la necessita di aumentare il proprio livello di trasparenza nei confronti dei cittadini puntando a condividere in modo continuo lo stato dei provvedimenti amministrativi e delle discussioni consiliari sui temi strategici ed maggiore impatto sulla quotidianita, come ad esempio ambiente, mobilita urbana, etc. E' necessario operare in modo da informare e allo stesso tempo coinvolgere la cittadinanza attraverso strumenti ad elevata interattivitvita che consentano ad ogni singolo cittadino di esprimere parere, spunti critici ed osservazioni rispetto all'operato del Comune ed alle decisioni in fieri dell'Ente.

_403 Il Comune ha l'esigenza di valorizzare i numerosi siti di interesse archeologico presenti sul territorio comunale attraverso una loro messa a sistema con la creazione di percorsi turistico-culturali sia materiali che immateriali per una più agevole fruizione.

_404 Il Comune ha la necessità di aumentare il proprio livello di trasparenza nei confronti dei cittadini

_405 Il Comune ha la necessita di aumentare il proprio livello di trasparenza nei confronti dei cittadini puntando a condividere in modo continuo lo stato dei provvedimenti amministrativi e delle discussioni consiliari sui temi strategici ed maggiore impatto sulla quotidianita, come ad esempio ambiente, mobilita urbana, etc. E' necessario operare in modo da informare e allo stesso tempo coinvolgere la cittadinanza attraverso strumenti ad elevata interattivitvita che consentano ad ogni singolo cittadino di esprimere parere, spunti critici ed osservazioni rispetto all'operato del Comune ed alle decisioni in fieri dell'Ente.

_406 Considerati i vincoli imposti dai patti di stabilita e le limitazioni previste dai recenti interventi legislativi volti a contenere sempre di piu la spesa pubblica, il Comune detiene la vitale esigenza di reingegnerizzare una molteplicita di processi al fine di una razionalizzazione degli stessi e di un netto risparmio di spesa. Considerate le ottime esperienze, anche non italiane, con pieno valore legale nel campo del voto elettronico, una linea di azione finalizzata alla citata razionalizzazione e al risparmio di spesa puo' essere quella della sperimentazione e progressiva introduzione di sistemi informatici di votazione, sia per le elezioni di ogni ordine e grado che per i referendum. Cio comporterebbe anche una piena attuazione dei principi di partecipazione democratica elettronica di cui al Codice dell'Amministrazione Digitale, nonche' una chiara attuazione dei dettami in tema di trasparenza, qualita dei servizi e performance indicati dalla Riforma Brunetta.

_407 Il Comune ha la necessità di aumetare il proprio livello di trasparenza nei confronti dei cittadini puntando a condividere in modo continuo lo stato dei provvedimenti amministrativi e delle discussioni consiliari sui temi strategici e di maggior impatto sulla quotidianità, come ad esempio ambiente, mobilità urbana, etc... E' necessario operare in modo da informare e allo stesso tempo coinvolgere la cittadinanza attraverso strumenti ad elevata interattività che consentano ad ogni singolo cittadno di esprimere pareri, spunti critici ed osservazioni rispetto all'operato del Comune ed alle decisioni dell'Ente.

_409 La necessità di disporre una rete di comunicazione elettronica con connettività capillare è conseguente all'obbligo di rimanere competitivi sui mercati internazionali e di favorire lo sviluppo delle attività turistiche e culturali del territorio pugliese, anche a seguito delle politiche intraprese dalla Regione Puglia negli ultimi anni. Aumenta dunque la necessità di produrre e disporre di beni e/o servizi a maggior valore aggiunto (o con un maggior contenuto tecnologico): è quindi essenziale sviluppare, sul territorio pugliese, una piattaforma che riesca ad integrare la dimensione fisica (spazi/luoghi) a quella virtuale (internet): l'obiettivo è lo sviluppo di applicativi/servizi innovativi che abbiano un effetto sensibile sulla geografia e sul contesto socio-economico del territorio, che favorisca la diffusione e la conoscenza dei beni ed opportunità presenti sul territorio ai visitatori presenti, ed integri anche la possibilità di svolgere nuove funzioni lavorative con una maggiore efficienza nei settori tradizionali già presenti (innovazione di prodotto e di processo). Applicazioni concrete sono: ☐ Sistemi di geolocalizzazione e di promozione turistica di aree fisiche limitate, collegate a servizi multimediali aventi un approccio "bottom-up", con applicativi e sistemi sviluppati dagli stakeholders ed integrabili in una piattaforma che faccia da "framework", e che assicuri a sua volta coerenza al sistema; ☐ Sviluppo di sistemi multinodali di controllo e di sicurezza basati su reti di comunicazioni (intranet/web) con basso impatto finanziario (deployment e gestione), con la creazione di una rete di videosorveglianza con sensori capaci di segnalare eventuali intrusioni, con relativo aumento dell'automazione del processo.