Innovazione inclusiva, accessibile e sostenibile

Idee e tecnologia “a misura d’uomo”

Rossella Romeo, | 29 agosto 2023

Tutti noi abbiamo esperienza di come l’innovazione digitale stia trasformando gli ambiti di vita delle persone e stia modificando i processi produttivi, assistenziali, educativi, formativi e sociali. Telemedicina, smart working, didattica integrata al digitale, robotica e intelligenza artificiale non sono più solo temi teorici o scenari futuribili, ma sono entrati pienamente a far parte della nostra vita quotidiana.

L’umanità messa alla prova da eventi catastrofici ne è uscita più consapevole della propria fragilità e bisognosa di tecnologie assistive e facilitanti. In occasione dell’emergenza sanitaria, per esempio, siamo stati costretti a ricorrere alla tecnologia per tutelare la nostra salute, conservare la socializzazione, ma anche per il diritto allo studio e al lavoro.

Il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza - lo strumento di ripresa e rilancio economico introdotto dall’Unione europea per risanare le perdite causate dalla pandemia - ha tra i suoi obiettivi fondamentali l’innovazione inclusiva. “Il digitale unisce non divide” è il *claim* scelto dal *Fondo per la Repubblica digitale*, nato per realizzare gli obiettivi di digitalizzazione del PNRR, promuovere le competenze dei cittadini e sviluppare la transizione digitale del Paese tramite il sostegno di progetti rivolti alla formazione e all’inclusione digitale.

Digitale non significa togliere personalità, ma avere molti più strumenti di crescita e molte più possibilità di comunicazione e collaborazione. E ci sono altri esempi di come la tecnologia risponde concretamente ai bisogni sociali.

L’Organizzazione Mondiale della Sanità stima l’esistenza di circa un miliardo di persone disabili in tutto il mondo che proprio nell’**innovazione tecnologica** possono trovare soluzioni alle loro esigenze: come protesi robotiche o strumenti di accesso semplificati a PC o smartphone, sistemi di geolocalizzazione per incoraggiare e mantenere le autonomie, software di stimolazione cognitiva e di rappresentazione simbolica per le difficoltà di comunicazione. Anche in questi casi rimane comunque fondamentale un’attività di mediazione “umana”, con specifiche competenze tecniche-relazionali-formative, per un corretto e personalizzato utilizzo di questi strumenti.

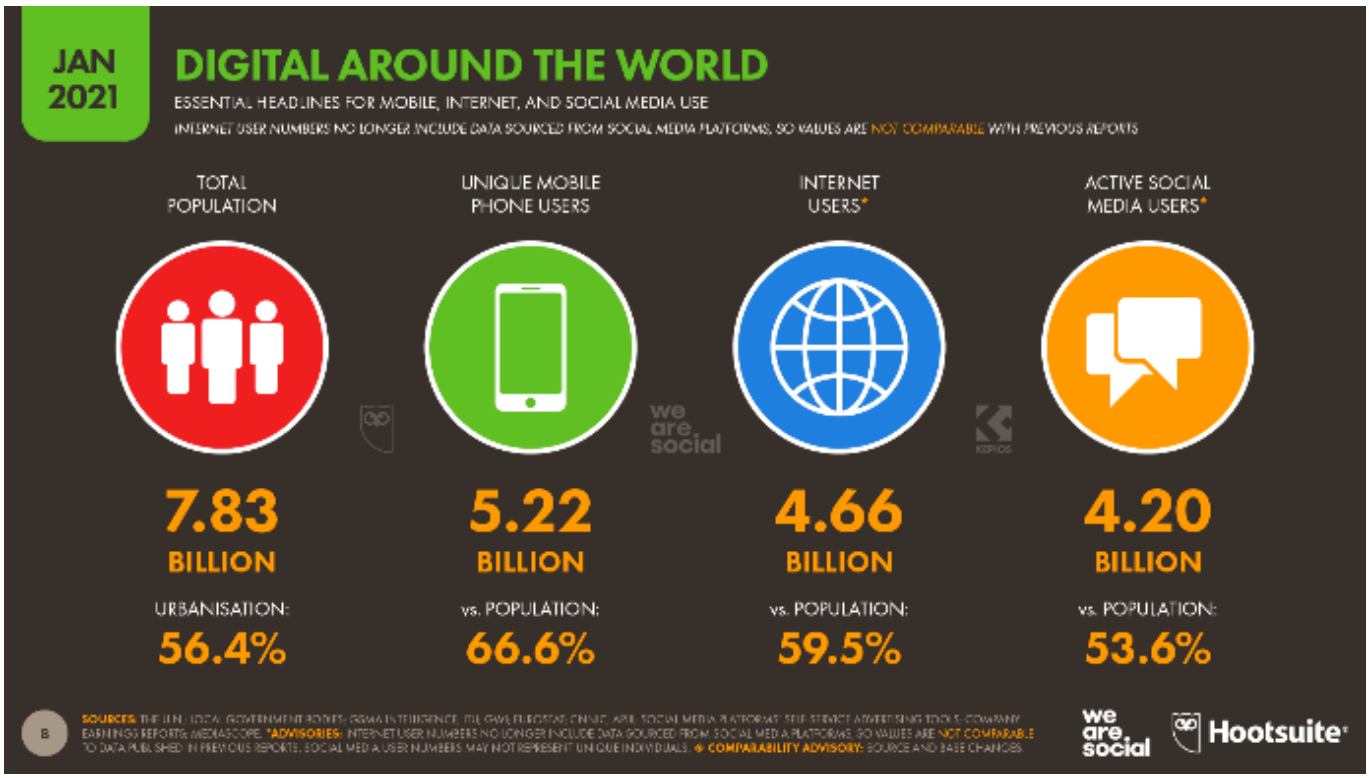
Ma quanto sono diffusi utilizzo e conoscenza del digitale?

Il ***Digital Report,*** un’indagine condotta da We Are Social già un paio di anni fa, in collaborazione con Hootsuite, aveva proprio l’obiettivo di studiare lo scenario digitale e di fornire dati sull’utilizzo di internet e delle piattaforme social, sia a livello mondiale che locale. Rileva fin da subito che le tecnologie siano diventate una componente sempre più importante della nostra vita quotidiana, soprattutto dopo l’emergenza sanitaria. Crescite significative registrate anche per quanto riguarda l’adozione e l’utilizzo delle piattaforme social, dell’e-commerce, dello streaming, del gaming.

Questi alcuni dati a livello globale:

- 7,83 miliardi il totale della popolazione mondiale da inizio 2021.
- 5,22 miliardi di persone utilizzano telefoni cellulari, vale a dire il 66,6% della popolazione.
- 4,66 miliardi di persone accedono ad internet, un incremento del 7,3% (o 316 milioni) rispetto a gennaio 2020.
- 4,20 miliardi gli utenti delle piattaforme social, un incremento del 13%, o di 490 milioni di persone.

Tav. 1 - Dati sul digital a livello globale

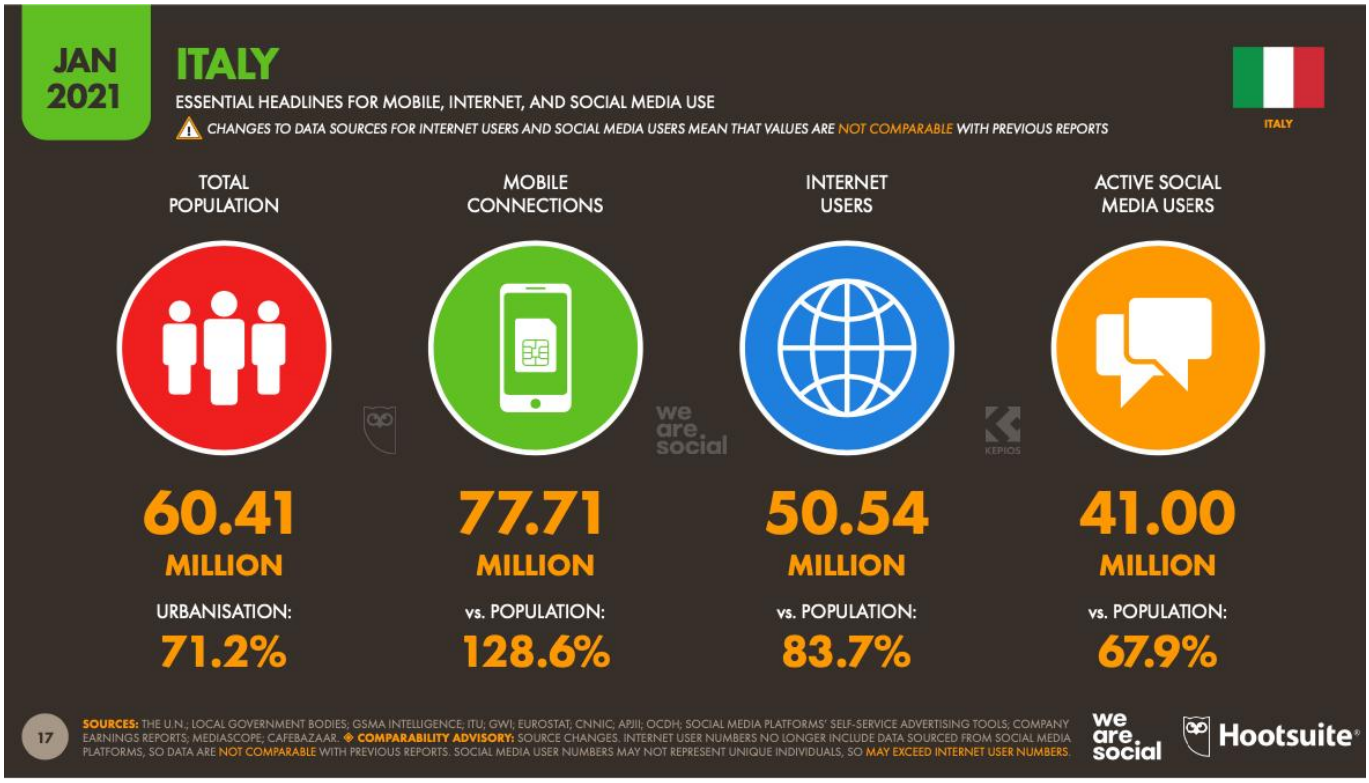


(Fonte: We Are Social, Global Digital Report 2021)

Per quanto riguarda l'Italia, nel nostro Paese sono più di 50 milioni le persone che accedono a Internet ogni giorno e 41 milioni quelle attive sui social media.

Si registra ancora un trend in crescita per quanto concerne l'adozione di Internet e delle piattaforme social. Il tempo trascorso in rete si attesta a circa **sei ore al giorno**, di cui almeno **due spese sui social network**. Mentre continua ad essere alto il numero di persone che fruiscono di contenuti come **video** (92,6%) e anche **audio,** con il 60,8% che ascolta **musica** in streaming e il 25% che sente i **podcast**. Successo anche del **gaming** con l'81% degli Italiani. Complice forse il lockdown che ha spinto gli utenti ad ascoltare trasmissioni digitali e a passare il tempo con i giochi online.

Fig. 2 - Dati sul digital in Italia



(Fonte: We Are Social, Digital Report Italia 2021*)*

Un maggiore approfondimento sul tema lo fornisce l'ISTAT con il report **Cittadini e ICT in Italia** . La "Rilevazione sulle tecnologie dell'informazione e della comunicazione da parte delle famiglie e degli individui" realizzata dall'Istat, fornisce un ampio e articolato insieme di informazioni relative all'utilizzo delle suddette tecnologie da parte della popolazione italiana. Assieme all'omologa indagine sulle imprese, è la base concettuale e metodologica per la misurazione della società dell'informazione. La rilevazione è annuale e campionaria e realizzata nel rispetto del Regolamento Ue n. 2019/1700 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 10 ottobre 2019, che istituisce un quadro comune per le statistiche europee sulle persone e sulle famiglie, basate su dati a livello individuale ottenuti su campioni. La rilevazione, compresa tra le rilevazioni statistiche di interesse pubblico, è inserita nel Programma statistico nazionale

La popolazione di interesse è costituita dalle famiglie residenti in Italia e dagli individui che le compongono, (sono escluse le persone che risiedono in istituti di convivenza). La famiglia è intesa come famiglia di fatto, ossia un insieme di persone coabitanti e legate da vincoli di matrimonio, parentela, affinità, adozione, tutela o affettivi. L'indagine è condotta su un campione di circa 24 mila famiglie.

ISebbene non siano pubblicati dati relativi alle disabilità, è interessante segnalare che nelle famiglie composte da soli anziani si rileva una minore diffusione: solo una su due (49,8%) dispone di un accesso, a fronte del 98,8% di quelle in cui è presente almeno un minore e del 93,4% di quelle senza minori ma i cui componenti non siano solo anziani. In questi ultimi anni, nonostante l'accelerazione nell'utilizzo delle ICT, le famiglie costituite da soli anziani non sono riuscite a recuperare il gap di partenza.

L'**inclusione scolastica degli alunni con disabilità** è l'oggetto di un altro report sempre curato da ISTAT che fotografa una situazione in cui è ancora poco diffusa la formazione in tecnologie educative nel mondo della scuola. Gli strumenti tecnologici a supporto della didattica sono numerosi e in continua evoluzione ed è fondamentale il progressivo aggiornamento degli insegnanti per favorirne un uso corretto. La formazione dei docenti per il sostegno in tecnologie educative specifiche per gli alunni con disabilità risulta però ancora poco diffusa. In una scuola su 10 nessun insegnante per il sostegno ha mai frequentato un corso specifico di aggiornamento per l'utilizzo di tali tecnologie; nel 62% delle scuole soltanto alcuni docenti hanno frequentato corsi mentre nei restanti casi (28%) tutti gli insegnanti hanno frequentato almeno un corso. Le scuole in cui tutti i docenti per il sostegno utilizzano questi strumenti sono soltanto il 54%, un valore ancora lontano dalla copertura totale[note]*Fonte:* Rapporto Istat "L'inclusione scolastica degli alunni con disabilità | A.S. 2021-2022, [/note].

Sul tema delle **competenze digitali** un documento fondamentale è il *DigComp 2.1*, il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, recentemente tradotto in italiano dall'AGID (Agenzia per l'Italia Digitale) elaborato dalla Human Capital and Employment Unit (Joint Research Centre) su incarico del Direttorato Generale Occupazione, Affari Sociali e Inclusione della Commissione Europea

Gli argomenti centrali del DigComp riguardano la comunicazione ed il lavoro collaborativo, il reperimento e l'interpretazione di dati e informazioni, la produzione di contenuti, la protezione della propria privacy e la risoluzione dei problemi[note]*Fonte:* www.agid.gov.it[/note].

Le competenze digitali favoriscono l'inclusione e creano innovazione sociale e nuove opportunità di partecipazione se messe a disposizione di tutti i cittadini.

Fondazione ASPHI onlus: missione innovazione sociale

Un progresso sociale e culturale deve diventare occasione di maggiore inclusione tenendo conto dei bisogni delle persone più fragili. Questo è il messaggio che lancia Fondazione ASPHI, un'organizzazione piuttosto originale nel panorama nazionale, una Fondazione costituita da imprese, prevalentemente private, fin dalla sua nascita nel 1980 in seno a IBM. Allora la sfida fu usare in modo inaspettato la tecnologia per permettere alle persone cieche di diventare programmatori informatici, contribuendo alle loro emancipazioni professionali e affermazioni sociali.

Una vocazione alla ricerca di soluzioni partendo sempre dall'ascolto dei bisogni per rispondere a bisogni reali, che accompagna ancora le attività di scouting tecnologico, sperimentazioni e progetti.

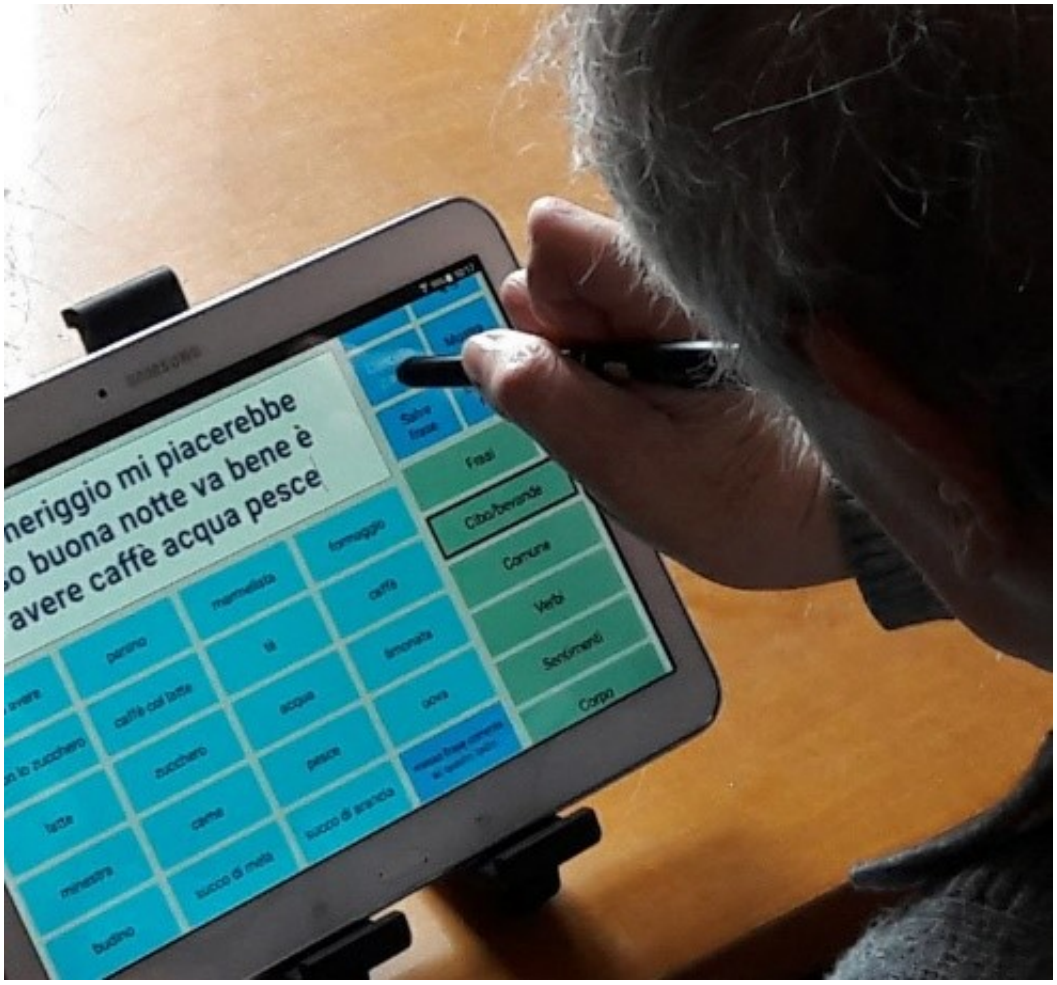
Pioniera anche nel realizzare dei modelli di collaborazione e interazione tra i mondi profit, non profit e pubblica amministrazione, tutti i principali protagonisti chiamati a lavorare insieme per realizzare la grande opportunità contemporanea di sviluppo sostenibile, indicato dalla Agenda 2030.

Negli anni la Fondazione ha lavorato per diventare un punto di riferimento per le competenze digitali necessarie per realizzare l'inclusione delle persone con disabilità in tutti i contesti di vita, per l'accessibilità e usabilità digitale, come anche le disposizioni legislative prevedono e per la digitalizzazione del terzo settore, in un'ottica di innovazione dei servizi sociosanitari.

Attraverso una intensa attività di formazione e comunicazione ASPHI trasferisce conoscenza, valorizza e diffonde i risultati delle sue progettualità per dare continuità e moltiplicare buone pratiche per realizzare i cambiamenti attesi all'interno delle organizzazioni, sia culturali che sociali.

Una delle nostre storie

La storia di Maria e Raimondo



(Fonte: Strumenti per la stimolazione cognitiva e la socializzazione per anziani fragili nel progetto Domicilio 2.0)

Al primo incontro Maria, una signora di 77 anni, non sembra attratta dal tablet, sul quale un operatore formato da ASPHI installa qualche gioco della app di stimolazione cognitiva *Dynseo Sofia*. Maria è appassionata di arte egizia, e così vengono installate *Arts & Culture*, *Smartify* e *Artly*. Contenta di vedere le opere esposte, non le importa molto di non riuscire a riconoscerle. Lei e il marito Raimondo hanno viaggiato molto, e così l'esperto di ASPHI installa anche *World Traveller*. Raimondo e Maria utilizzano il tablet quasi tutti i giorni, sia per scoprire tramite Google i posti in cui hanno viaggiato, sia per vedere fotografie, brevi documentari o video amatoriali su YouTube. Maria gioca anche con Dynseo, mentre le ricerche sui viaggi vengono effettuate soprattutto da Raimondo: entrambi poi guardano insieme foto e video. L'operatore installa WhatsApp per fare in modo che Maria possa videochiamare la figlia Veronica. Un giorno, alla visione di alcune immagini su Google Maps, i coniugi sembrano essere molto interessati e fantasticano sulla possibilità futura di viaggiare ancora insieme. Maria continua, nel tempo, a giocare con Dynseo, ascoltare musica e podcast sull'arte e fare ricerche con Raimondo sui luoghi visitati o da visitare. L'operatore propone ai coniugi, in chiusura progetto, di installare ulteriori giochi in stile Memory, utili a stimolare ulteriormente la memoria di Maria. Entrambi potranno contare sull'aiuto della nipotina, che già utilizza dispositivi simili in autonomia.

In questa narrazione si possono ricondurre tanti elementi che sono stati descritti sopra: la necessità di portare maggiore conoscenza della tecnologia nelle famiglie delle persone anziane, le competenze degli operatori che sanno ascoltare i bisogni e analizzare il contesto, la conoscenza delle tecnologie e la personalizzazione.

Uno studio di impatto sociale, curato dall'Università di Padova, ha valutato la capacità del progetto *Domicilio 2.0* di trasformare i contesti, per una migliore qualità della vita sia delle persone anziane fragili, con problemi di salute, sia delle persone conviventi o che si occupano di loro.

Gli anziani direttamente coinvolti riferiscono di aver percepito l'efficacia degli interventi, l'utilità della tecnologia che ha

permesso di incrementare le autonomie, fronteggiare le eventuali difficoltà della vita quotidiana ma anche la possibilità di svolgere delle nuove attività gradevoli e basate sugli interessi personali. Inoltre, dimostrano di aver gradito la presenza degli operatori a domicilio, con cui si sono instaurate delle relazioni molto utili.

Caregiver e familiari segnalano, dal loro punto di vista, di aver osservato il mantenimento delle abitudini e della qualità della vita, pur dovendo convivere con persone con gravi patologie progressive, con un miglioramento del benessere percepito. Questo dato è particolarmente significativo perché nei contesti di vulnerabilità la progettazione futura rischia infatti di essere meno articolata e di diventare negativa.

Tutti i soggetti coinvolti riferiscono di aver apprezzato molto l'incontro con professionisti diversi e lo sforzo della personalizzazione degli interventi e delle soluzioni in tutto l'arco di tempo del progetto.

Si è osservata inoltre la costruzione di una rete di supporto *friendly* attorno a queste famiglie.

Questa è una storia che rappresenta un metodo di innovazione sociale, che opportunamente declinato e personalizzato può essere applicato a tutti i contesti di vita rendendoli più inclusivi.