Registrazione al Tribunale di Roma
n. 14 del 13/02/2014

REPUTATION today

NEL TUO NOME
IL TUO VALORE

marzo 2023 36

Tecnologia solidale. Concreta, partecipativa aperta al cambiamento

Cittadinanza digitale e nuove competenze per la formazione

Il "mercato" dell'innovazione sanitaria

Reputation Agency

INDICE

2 EDITORIALE
Tecnologia solidale: utopia o realtà?

4 DAL MERCATO

6 L'INTERVISTA
Tecnologia solidale
Concreta, partecipativa, aperta al cambiamento
Intervista ad Antonio Palmieri
a cura di Giuseppe de Paoli

9 INNOVAZIONE SANITARIA
Dal sogno transumano al "mercato"
dell'innovazione sanitaria
Marco Mozzoni

11 DIGITALE E SOCIETÀ
La via della consapevolezza per la cittadinanza digitale
Isabella Corradini

14 FORMAZIONE DIGITALE
Tecnologie digitali e apprendimento:
come lavora il formatore digitale?
Angela Macrì

18 PROGRAMMA IL FUTURO
Software libero e protezione dei dati personali
Francesco Lacchia

21 SALUTE E SICUREZZA
Oltre 25 anni di campagne EU-OSHA
per ambienti di lavoro sani e sicuri
a cura di Reputation Agency

Giuseppe de Paoli
Direttore responsabile

Tecnologia solidale: utopia o realtà?

In una società sempre più competitiva, la parola solidarietà sembra un residuo del tempo che fu eppure sono molte le opportunità offerte dalle nuove tecnologie per migliorare, a volte in modo eclatante, la vita delle persone e sono sempre di più le start up che guardano alla solidarietà e non solo al profitto.

Ne parliamo in questo numero con **Antonio Palmieri**, già deputato di Forza Italia e presidente della Fondazione Pensiero solido. Da attento conoscitore del mondo del web, racconta come in una società sempre più digitalizzata siano necessari l'apertura al cambiamento e una comunicazione "costruttiva".

Angela Macrì, psicologa del lavoro, si concentra sul tema dell'apprendimento digitale e sottolinea come l'efficacia degli strumenti digitali sia correlata alle capacità del formatore in termini di learning design nonché alla sua disponibilità ad esplorare nuove soluzioni.

"Apertura al cambiamento" è anche la parola d'ordine di **Marco Mozzoni**, direttore di Brainfactor, il quale auspica che le strutture sanitare diano vita ad una cultura organizzativa coerente con i cambiamenti in atto.

Isabella Corradini, psicologa sociale e direttore scientifico della presente rivista, sottolinea l'importanza di sviluppare consapevolezza digitale attraverso percorsi educativi ad hoc, a partire dalle scuole.

Francesco Lacchia, ingegnere informatico, ribadisce l'importanza dei percorsi educativi e racconta l'esperienza di Programma il Futuro, un punto di riferimento nazionale per insegnanti ed allievi delle scuole di ogni ordine e grado.

Infine una panoramica sulle campagne realizzate dall'agenzia UE per la sicurezza e la salute sul lavoro (**EU-OSHA**) perché riteniamo che la sensibilizzazione su queste tematiche sia uno step molto importante. La prossima campagna sarà dedicata al lavoro sicuro nell'era digitale. Noi ci saremo ancora, come media partner.

Buona lettura.

Immagine di rawpixel.com su Freepik

LA SOSTENIBILITÀ E L'ECO-TECNOLOGIA IN UN FESTIVAL

Dal 3 al 6 maggio torna a Roma l'Ecofuturo festival, l'iniziativa dedicata alle eco-tecnologie e agli stili di vita sostenibili. La manifestazione è giunta alla sua **decima edizione** e verrà ospitata presso la "Città dell'altra economia". Si potrà partecipare gratuitamente a workshop, convegni, corsi di formazione ed esposizioni sul tema dell'innovazione eco sostenibile, con ospiti italiani e internazionali che esporranno le loro opere e i loro progetti. Interverranno relatori afferenti da oltre 70 aziende, con cui sarà possibile attivare momenti di scambio e confronto.

Per partecipare sarà sufficiente prenotarsi.

https://www.ecofuturo.eu/festival/

GAMBERO ROSSO E INVITALIA PREMIANO LE ECCELLENZE DEL SUD ITALIA

Dall'incentivo alle Imprese Resto al Sud è nata una guida che raccoglie 62 storie di Imprese del settore food & beverage che operano nel Mezzogiorno.
Si intitola **"Il Mezzogiorno bello e buono"** ed è stata redatta da Invitalia, l'Agenzia nazionale per lo sviluppo che eroga gli incentivi, insieme al Gambero Rosso. La guida raccoglie storie di imprese etiche e virtuose, capaci di testimoniare il valore che può generare un investimento al sud.
Cinque le storie premiate durante l'evento di presentazione della guida, tenutosi a Napoli lo scorso 30 gennaio. Al Birrificio Parthenya di Avellino è stato assegnato il premio "Economia Circolare", mentre il premio "Innovazione Digitale" è andato a Breakapp di Valderice (TP). Il premio "Inclusione" è andato a Piazza Scammacca di Catania, quello sulla "Sostenibilità Ambientale" è stato consegnato a Forma Contemporary Restaurant de L'Aquila mentre il premio "Legalità" è stato conquistato da Cala la Pasta di Napoli.
Fonte: https://www.invitalia.it/chi-siamo/area-media/notizie-e-comunicati-stampa/mezzogiorno-bello-e-buono

NUOVI MONDI PER IL SALONE DEL LIBRO A TORINO

Come di consueto ogni anno a Torino si riunisce tutta la filiera del libro nella cornice del Lingotto Fiere: case editrici, scrittori, librai, bibliotecari, agenti, illustratori, traduttori e tanti, tantissimi lettori.

Attraverso lo specchio è il titolo di questa edizione, che si svolgerà dal 18 al 22 maggio 2023. Un titolo che rende omaggio all'universo meraviglioso di Lewis Carroll, stimolando tutti i lettori a saltare dentro nuovi mondi, anche grazie all'illustrazione creata da Elisa Tolentino per rappresentare la manifestazione.

Molti gli ospiti internazionali, tra i quali lo scrittore statunitense Peter Cameron e l'autrice francese Virginie Despentes. Non mancano già le prime sorprese di un calendario che prende forma ogni giorno: tra queste anche la grande atleta italiana Federica Pellegrini che, ad un anno dal suo ritiro, presenterà un'autobiografia letteraria.

https://www.salonelibro.it/il-salone-del-libro.html

UN PREMIO PER GLI ARTIGIANI ITALIANI

Si è aperta la prima edizione del **Premio Maestri d'Eccellenza**, promosso da Confartigianato, insieme con il Gruppo LVMH, Fendi e la Camera Nazionale della Moda Italiana. Il premio valorizzerà la creatività e l'alta qualità manifatturiera degli artigiani italiani nell'ambito del settore del lusso, operanti in particolare nel settore tessile, abbigliamento, calzatura, sartoria, occhialeria, gioielleria e componenti del prodotto moda.

Sono previste tre categorie: "Maestro Artigiano d'Eccellenza", dedicato ad artigiani con almeno 5 anni di esperienza che si distinguono per qualità dei progetti, percorso professionale, strategia di sviluppo e la trasmissione del sapere tradizionale; "Maestro Artigiano Emergente d'Eccellenza", in cui gareggeranno artigiani emergenti caratterizzati da un progetto promettente a cui hanno dato vita negli ultimi 5 anni; "Maestro dell'Innovazione d'Eccellenza", categoria in cui potranno partecipare le aziende e i professionisti che hanno saputo coniugare innovazione e tradizione, reinterpretando questo mix in chiave moderna.

Sarà possibile partecipare dal 15 febbraio al 14 maggio, mentre la premiazione avverrà nel mese di settembre 2023.

Fonte: https://www.confartigianato.it/2023/02/made-in-italy-al-via-il-premio-alleccellenza-del-saper-fare-artigiano/

A VICENZA IL FESTIVAL DEDICATO ALLE IMPRESE

Dal 13 al 16 aprile si svolgerà a Vicenza la sedicesima edizione del Festival Città Impresa, promosso da ItalyPost e *L'Economia* del *Corriere della Sera* in collaborazione con il Comune di Vicenza. Nato nel 2008, ha un focus privilegiato sullo sviluppo delle imprese e dei territori.

La manifestazione si svolge annualmente in due città, **Vicenza** per l'edizione di aprile e **Bergamo** per quella di novembre. Il Festival prevede l'assegnazione del Premio Letteratura d'Impresa: nel corso dell'edizione vicentina verrà ridotta a 5 la lista dei libri in concorso, attualmente formata da 12 titoli, grazie al lavoro della giuria scientifica. Tra i 5 finalisti verrà poi decretato il vincitore del Premio Letteratura d'Impresa, scelto tramite il voto della giuria dei lettori, composta da 100 studenti, laureandi e dottorandi di facoltà attinenti e 100 tra imprenditori, manager e rappresentanti di Associazioni di categoria. Il vincitore verrà annunciato e premiato nell'edizione bergamasca di novembre.

Fonte: https://www.festivalcittaimpresa.it

A cura di
Giuseppe de Paoli
Direttore responsabile Reputation Today

Tecnologia solidale

Concreta, partecipativa, aperta al cambiamento

Intervista ad Antonio Palmieri
presidente Fondazione Pensiero Solido

Capire i cambiamenti in atto e mettere a frutto le grandi possibilità offerte dalla rivoluzione tecnologica. È la "mission" della Fondazione Pensiero Solido fondata da Antonio Palmieri, già deputato (di Forza Italia), da sempre attento alle tematiche sociali.

La Fondazione è nata ufficialmente il 13 dicembre 2022, presso la sala del Cenacolo della Camera dei Deputati, in concomitanza con l'undicesima edizione del convegno "Tecnologia Solidale".
Ne parliamo col suo "creatore" Antonio Palmieri.

Cosa intende per pensiero solido?

È un pensiero che invita alla concretezza, alla partecipazione, a non avere paura dei cambiamenti. L'obiettivo è quello di aiutare a comprendere la grande trasformazione digitale, che è tra noi oramai da molti anni e che continuerà in modo esponenziale anche negli anni a venire.

Questo vale soprattutto per la classe dirigente (politica, media, impresa) che ha il dovere di comprendere le paure delle persone e di predisporre e attuare le misure necessarie ad accompagnare il cambiamento, affinché non sia occasione di nuove discriminazioni.
Pensiero solido è anche una missione nel senso che abbiamo l'intenzione di mettere insieme una comunità di persone che voglia assumersi un di più di responsabilità e mettere le proprie competenze al servizio del bene comune, coinvolgendosi nelle attività della Fondazione.

Come vi muoverete per favorire lo sviluppo delle tecnologie digitali?

Vogliamo innanzitutto far circolare buona riflessione sul modo in cui le tecnologie digitali vanno comprese e utilizzate.
A riguardo, in questo nostro primo anno di atti-

vità, abbiamo in programma molteplici iniziative. Da gennaio è partito un ciclo mensile di incontri digitali che si chiama "Dialoghi solidi". Una volta al mese incontriamo una persona che ha "condensato" in un libro una riflessione importante e di attualità. Il libro è per definizione il luogo in cui un pensiero diventa solido.
Sempre da gennaio è partito un altro ciclo di incontri digitali che si chiama "Permacrisi? No permacambiamento!" nel quale incontriamo persone che condividono con noi esperienze di buon uso della tecnologia.
Inoltre venerdì 19 maggio saremo a Milano al Teatro dei Filodrammatici per un evento di sistema il cui titolo è "Noi e l'intelligenza artificiale. Sfide opportunità responsabilità".
Sarà una giornata nella quale i grandi produttori di intelligenza artificiale come IBM, Microsoft, Amazon web Services, Google e Meta ci diranno a che punto sono. Avremo poi il contributo di coloro che studiano l'intelligenza artificiale, a partire dal CNR e dall'Istituto Italiano di Tecnologia, assieme all'Università La Sapienza con il consorzio Cini, il Politecnico di Milano e Luiss data Lab. Avremo poi una rassegna di startup italiane che adoperano l'intelligenza artificiale nei vari settori e una carrellata di interventi di pensatori come il filosofo del digitale Cosimo Accoto, padre Larrey, Marco Bentivogli e altri ancora.

Quali sono gli obiettivi principali al momento?

L'obiettivo è far pensare, porre domande, arrivare a generare un cambiamento di mentalità. Dobbiamo diventare più "intelligenti". Big data e intelligenza artificiale stanno già radicalmente cambiando il mondo e il modo con cui noi viviamo e agiamo.
Nei prossimi anni dobbiamo accrescere la nostra capacità di impiegare queste tecnologie al servizio della libertà e della dignità di tutti. Non sono semplicemente belle parole, concetti astratti o utopici, sono una necessità.

Il "cambiamento" è una delle vostre parole chiave. Come vi attiverete in questo senso?

I primi che devono cambiare siamo noi... e lo stiamo facendo giorno dopo giorno, con le nostre attività e con i progetti che stiamo realizzando. Impariamo ogni giorno qualcosa di nuovo e lo mettiamo a disposizione della comunità.

Immagine di katemangostar su Freepik

Prevedete ostacoli particolari?

Siamo di fatto una startup, quindi affrontiamo tutte le incognite connesse. La Fondazione nasce dal conferimento della mia liquidazione come deputato e non ha alle spalle nessuno, se non la cofonda-

trice, mia moglie. Siamo partiti a novembre dello scorso anno, senza aspettare di essere pronti. Sono le due condizioni peggiori possibile e, al tempo stesso, sono le migliori possibili, perché ci rendono pienamente liberi e ci danno la flessibilità di provare ed eventualmente correggere agilmente la direzione intrapresa, dove fosse necessario.
Con noi operano validamente gli altri componenti del Consiglio di Amministrazione e le undici persone che compongono attualmente il nostro comitato scientifico. Hanno avuto fiducia in me e quindi non posso che ringraziarli di cuore e operare per dare concretezza a queste mie parole.

Nel vostro programma parlate anche di comunicazione costruttiva: come influirà sulla vostra azione?

La comunicazione costruttiva è la comunicazione che fa crescere la società rendendola più coesa.
Per raccontarla e spiegare come la si pratica è online il prototipo del sito comunicazionecostruttiva.it.
Nelle nostre intenzioni, questo sito diventerà l'hub di questo tipo di comunicazione, punto di aggregazione di una comunità di comunicatrici e di comunicatori costruttivi.
In ottobre organizzeremo il primo Festival della Comunicazione costruttiva, dove ragioneremo sul perché essa sia cosa buona e giusta e sul come praticarla. Inoltre assegneremo i premi comunicazione costruttiva 2023 a una serie di persone che hanno diffuso buona comunicazione.

Nel suo volume "Tecnologie solidali" cita molte persone che hanno fatto buon uso di queste tecnologie: ci vuol fare un esempio?

Eccolo. Dieci anni fa Lorenzo Caccio era un giovane tecnico informatico, progettava software per automobili. Una sera vede in Tv la storia di Gabriele. Dopo un incidente stradale notturno Gabriele deve chiamare aiuto, ma non può, perché è sordo e non riesce a dialogare con l'operatore. Scosso da questa vicenda, Lorenzo decide di impedire che succedano altre disavventure simili.
Per dare corpo alla sua idea, Lorenzo non finisce la tesi specialistica, si licenzia, investe la sua liquidazione, coinvolge due amici, Stefano La Cesa ed Alessandro Gaeta, lavorano come matti, senza sosta e così nasce la startup a vocazione sociale Pedius, ora diventata una PMI innovativa i cui servizi si stanno velocemente diffondendo anche all'estero (www.pedius.org).

Dice Lorenzo Ciaccio: "Se hai un progetto valido devi impegnarti fino in fondo. Le idee non valgono nulla, se non hai il coraggio di portarle avanti". ◘

Marco Mozzoni
Scrittore e attivista

Dal sogno transumano al "mercato" dell'innovazione sanitaria

A volte non devi essere un "influencer" per anticipare tendenze. Capita a tutti, ogni tanto anche a me. Un po' di anni fa, mosso da necessità clinica, pubblicavo un libro sul possibile utilizzo dell'Intelligenza Artificiale nella diagnosi precoce dell'Alzheimer [1]. Il razionale era che, non essendo una condizione curabile, sapere per tempo e con buona probabilità che sarebbe un giorno toccata a qualcuno, in modo da procrastinarne il prima possibile l'insorgenza (seppure con soluzioni tampone), gli avrebbe permesso di vivere più a lungo libero da sintomi debilitanti, preservandone quanto basta la qualità della vita.
Facevano al caso nostro le "reti neurali artificiali", dei software complessi che emulano il sistema nervoso umano, in grado di tirar fuori indicatori clinicamente utili da una pletora di variabili (dagli esami del sangue, ai diversi punteggi dei test cognitivi ecc.), attraverso una "analisi non lineare" dei dati, superando di molto i limiti della statistica tradizionale.
Eravamo in un periodo in cui anche chi si occupava di scienza non disdegnava qualche "visione" del futurologo Ray Kurzweil [2] sull'imminente arrivo dell'era "GNR" in cui Genetica Nanotecnologie e Robotica avrebbero spalancato le porte al "transumano", cioè – detto in parole povere – un'umanità potenziata, sempre giovane, sana, serena.

Le promesse erano davvero allettanti, in ambito clinico e non solo. Qualcuno ci ha creduto come a un sogno a occhi aperti. Altri hanno continuato a impegnarsi nella ricerca, a testa bassa, sviluppando applicazioni che hanno poi davvero conquistato il pianeta. Chi non ha mai portato un "wearable"? I dispositivi indossabili dotati di sensori sempre più sofisticati capaci di monitorare il nostro funzionamento H24, hanno un mercato oggi stimato in 29 miliardi di dollari, che nel 2025 toccherà i 74 miliardi. Ne parla Roberto Ascione in un ottimo volume, fresco di stampa, sul futuro della salute in cui spiega ai non addetti ai lavori come le nuove tecnologie renderanno le cure "più accessibili, più sostenibili, più umane" [3]. Dai "big data" per gli screening di massa, alle interfacce uomo-computer, dalla telemedicina al monitoraggio da remoto, dalle piattaforme web per facilitare la gestione delle cartelle cliniche e delle prescri-

zioni alla "genomica personalizzata", dalla robotica in sala operatoria a quella per la riabilitazione, solo per citare alcune delle novità emergenti.

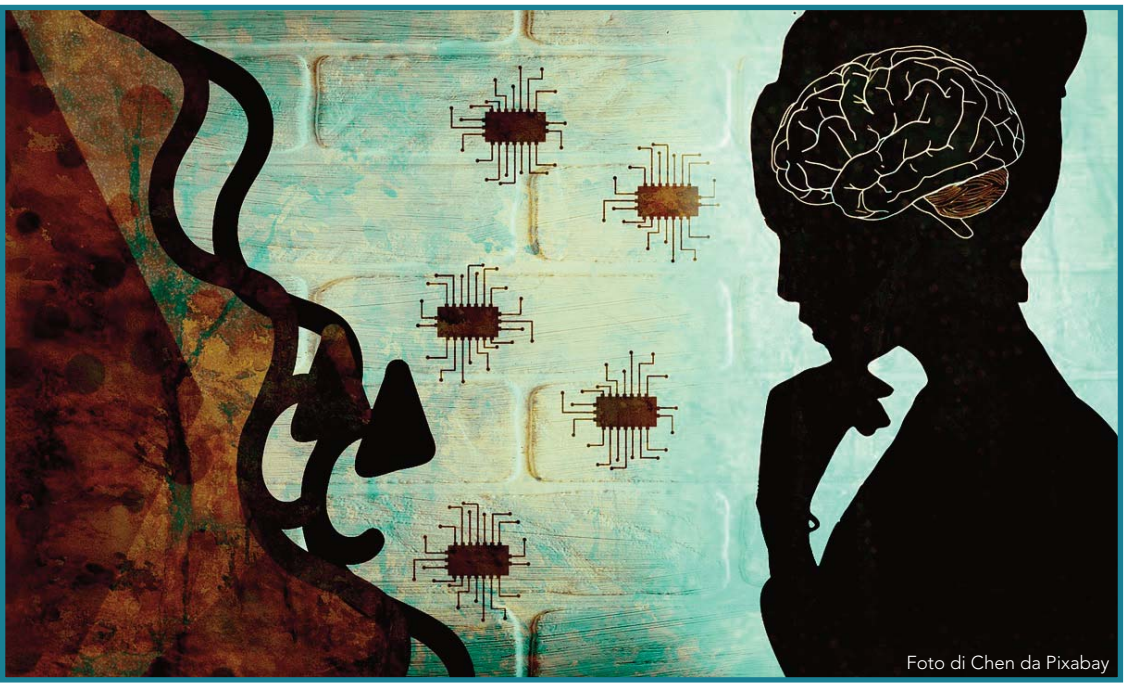
Foto di Chen da Pixabay

In questo "business" (come è corretto chiamarlo) si sono buttate non solo le startup fatte dai giovani talenti, ma anche i colossi dell'industria farmaceutica. E allora, un giorno i medici spariranno? Assolutamente no, dice il nostro; anzi, saranno "potenziati" nel loro ruolo proprio grazie a questa "trasformazione in atto".

Degli avanzamenti della ricerca tecnologica nel campo della diagnosi e della terapia fa il punto anche il monografico della rivista *Frontiers in Medical Technology*, uscito lo scorso mese di febbraio [4]. Ma, sottolineano all'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), nonostante i progressi di alcuni paesi, molti ancora necessitano di "supporto istituzionale per lo sviluppo, il consolidamento e l'attuazione di strategie di salute digitale". Per aiutare chi segna ancora il passo, l'OMS ha prodotto apposite linee guida [5]. Tra le diverse raccomandazioni, merita notare che "per essere parte integrale delle priorità sanitarie e giovare davvero alle popolazioni, la *digital health* dovrà essere etica, sicura, affidabile, equa e sostenibile"; inoltre dovrà essere sviluppata in modo "trasparente, accessibile, scalabile, replicabile, rispettoso della privacy". Anche in questo contesto, come in ogni ambito del vivere contemporaneo, la "cybersecurity" avrà sempre maggiore attenzione. Ogni struttura sanitaria è invitata a "instillare e sostenere una cultura organizzativa della sicurezza", perché ancora oggi "l'anello più debole di ogni sistema informatico resta chi lo usa" [6].

Note

[1] Marco Mozzoni, "Alzheimer. Come diagnosticarlo precocemente con le reti neurali artificiali", Franco Angeli Editore, 2010

[2] Ray Kurzweil, "The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology", Viking, USA, 2005

[3] Roberto Ascione, "The Future of Health. How Digital Technology Will Make Care Accessible, Sustainable, and Human", Wiley, 2022

[4] Yangzhi Zhu et al., "Editorial: Highlights in diagnostic and therapeutic devices 2021/22", *Frontiers in Medical Technology*, 22 February 2023

[5] World Health Organization (WHO), "Global strategy on digital health 2020-2025", 2021

[6] James Chambers (editor), "Health Technology Sourcebook", Omnigraphics, NYC, 2023

Isabella Corradini
Presidente Centro Ricerche Themis,
Direttore scientifico Reputation Today

La via della consapevolezza per la cittadinanza digitale

Da qualche anno ad oggi, l'espressione "cittadinanza digitale" viene evocata da più parti per far fronte alle sfide educative rese necessarie da una società fortemente digitalizzata.
Tutti siamo consapevoli che – fatta eccezione per i nativi digitali che vivono già l'epoca della tecnologia digitale, senza dover fare paragoni con il passato – il digitale ha cambiato per sempre le nostre vite e continuerà a farlo in modo sempre più esteso.

Termini ormai entrati a far parte del linguaggio quotidiano, come l'Intelligenza Artificiale e il recente ChatGPT, un esempio di sistemi di IA generativi, se da un lato spaventano perché le potenzialità di cui dispongono sono tali da preoccupare per il futuro lavorativo dell'essere umano, dall'altro fanno comprendere come il tema del digitale e dello sviluppo di competenze in materia sia da affrontare in modo ormai sistematico.

Va fatta prima di tutto una riflessione sull'espressione "competenze digitali", dal momento che la sua interpretazione è andata via via evolvendosi nel corso degli anni e, probabilmente, vedrà un'ulteriore crescita. Se nella sua accezione iniziale, l'attenzione era posta sull'avere dimestichezza e usare con spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, 2006), successivamente il concetto ha incluso una varietà di competenze, come la capacità di usare le tecnologie digitali per la comunicazione e la collaborazione, il loro uso sicuro, la risoluzione di problemi e il pensiero critico (Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, 2018)

Inoltre, si sono estesi anche gli obiettivi relativi alla necessità di dotarsi di competenze digitali. Nella Comunicazione della Commissione europea relativa al Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027, si legge ad esempio, che " l'uso delle tecnologie digitali è fondamentale per conseguire gli obiettivi del Green Deal europeo e la neutralità climatica entro il 2050".

È quindi evidente che l'istruzione digitale costituisce una priorità assoluta per qualunque paese. Ne consegue l'inderogabile azione da parte di tutti gli Stati membri di mettere in campo politiche adeguate allo scopo.

Parlando di istruzione, il primo pensiero va al mondo scolastico. Gli attuali studenti e futuri cit-

tadini digitali sono chiamati a sviluppare un set di competenze digitali (e non solo), poiché qualunque lavoro svolgeranno un domani, tali competenze saranno necessarie.

In proposito, appare quanto mai rilevante ricordare la legge n. 92/2019, che ha introdotto l'insegnamento trasversale dell'educazione civica nelle scuole di ogni ordine e grado del nostro Paese, nella quale è prevista l'educazione alla cittadinanza digitale, basata sull'insegnamento di alcune abilità e conoscenze digitali essenziali, da sviluppare tenendo conto del livello scolastico degli studenti (si veda tabella).

Va poi evidenziato come i cosiddetti nativi digitali, pur usando con sorprendente abilità gli strumenti tecnologici, manchino spesso della consapevolezza necessaria a comprenderne il funzionamento, i vantaggi e soprattutto i rischi connessi ad un loro uso non sicuro. È pertanto importante supportarli nello sviluppo di un pensiero critico verso le tecnologie digitali, che non implica una "criminalizzazione" delle stesse, bensì una loro maggiore comprensione per poterle governare e trarne i maggiori benefici possibili. Così, non si può individuare la forma migliore di comunicazione online se prima non si ha chiarezza della varietà degli strumenti di comunicazione in rete che è possibile utilizzare, con i pro e i contro che essi comportano. Così come non è possibile difendersi dalle truffe e dai furti di identità se prima non si ha consapevolezza delle modalità con cui i cybercriminali agiscono.

Sintesi delle abilità e conoscenze digitali (dall'art. 5, Legge 92/2019)

a) Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di contenuti digitali.

b) Interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto.

c) Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati.

d) Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali.

e) Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali.

f) Conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali.

g) Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo.

Diventa quanto mai prioritario però formare e/o aggiornare i docenti su tali tematiche e fornire loro strumenti utili allo scopo, al fine di facilitare il loro compito nelle scuole e nell'interazione con gli studenti: ad esempio, quanti social network conoscono e utilizzano i giovanissimi che magari i docenti non hanno mai sentito nominare? Inoltre, parlando di adulti, non si può trascurare la formazione di chi, uscito dal percorso scolastico ormai da tempo, non è in grado di stare al passo con le sfide del mondo digitale.

Che si tratti di studenti delle scuole o adulti che lavorano nelle organizzazioni, la questione – che è anche la soluzione – è di natura culturale e richiede adeguamenti e costanti investimenti in programmi estesi di formazione e aggiornamento. E non solo per sviluppare competenze digitali, ma anche per promuovere un diverso atteggiamento mentale, una nuova consapevolezza rispetto al contesto in cui opera e in una prospettiva futura, che sarà sempre più permeata da innovazioni tecnologiche.
Il più delle volte, si parla di trasformazione digitale riducendola ad una mera questione tecnologica, dimenticando che al centro di qualsiasi processo di cambiamento c'è sempre l'essere umano.
Non può esserci alcuna trasformazione digitale senza il coinvolgimento delle persone, che devono "trasformarsi" anch'esse in cittadini digitali a tutti gli effetti. Ma ciò non accade dall'oggi al domani. Bisogna investire nella preparazione delle persone e, soprattutto, crederci. ◘

SOMMARIO

INTRODUZIONE....7

LEZIONE 1 L'ATTENDIBILITÀ DELLE FONTI....11
LEZIONE 2 PROGETTARE CONTENUTI PER LA RETE....29
LEZIONE 3 INTRODUZIONE ALLA COMUNICAZIONE ONLINE....51
LEZIONE 4 I METODI DI COMUNICAZIONE....65
LEZIONE 5 CONSIGLI PER SCRIVERE E-MAIL APPROPRIATE....83
LEZIONE 6 CONSIGLI PER UNA PRESENTAZIONE EFFICACE: IL CIBERBULLISMO....99
LEZIONE 7 COMUNICAZIONE RISPETTOSA IN RETE....121
LEZIONE 8 SICUREZZA ONLINE: IL FURTO DI DATI....135
LEZIONE 9 CONSAPEVOLEZZA ONLINE....153
LEZIONE 10 INTRODUZIONE AL CLOUD....177
LEZIONE 11 CON CHI SI INTERAGISCE IN RETE?....205

APPENDICE 1 GLOSSARIO....223
APPENDICE 2 PER APPROFONDIRE....227
APPENDICE 3 LEGGE N. 92/2019....231
APPENDICE 4 ALLEGATI AL DECRETO MINISTERIALE N.35/2020....239

GLI AUTORI....247

Angela Macrì
Psicologa del lavoro,
Esperta di tecnologie digitali per l'apprendimento

Tecnologie digitali e apprendimento

Come lavora il formatore digitale?

Nel 1871 Antonio Meucci depositò il brevetto del primo telefono, nel 1888 Bertha Benz fu la prima persona a guidare un'automobile percorrendo una lunga distanza. Quale impatto hanno avuto queste innovazioni nella vita delle persone? Probabilmente entrambe hanno consentito di aumentare la frequenza con cui gli individui potevano incontrarsi, comunicare tra loro, far arrivare notizie o beni di prima necessità; inoltre, hanno contribuito allo sviluppo della società attraverso la costruzione di infrastrutture che permettessero alle nuove tecnologie di funzionare.

Da sempre, quindi, l'umanità è testimone di come le innovazioni determinino un cambiamento nel modo in cui ci si rapporta ai propri simili e all'ambiente. E con il digitale come è andata? Nel 1989 due ricercatori del CERN, Tim Berners Lee e Robert Caillau, proposero il progetto di un software per favorire la comunicazione e lo scambio informativo, senza barriere, tra ricercatori. In quel preciso istante stava nascendo il World Wide Web. Da allora, nel giro di pochi anni abbiamo assistito allo sviluppo di linguaggi, tecnologie e risorse digitali, che hanno trasformato – e continueranno a farlo – molti aspetti della nostra vita compreso l'apprendimento.
Il periodo pandemico, in particolare, ha aumentato l'attenzione sul ruolo delle tecnologie nel processo di apprendimento. Improvvisamente, tutti coloro che si occupavano di formazione hanno velocemente preso coscienza che, nel nuovo ambiente, non potevano essere utilizzate le stesse categorie dell'aula in presenza. Inoltre, nella situazione emergenziale, i sistemi educativi a tutti i livelli dovevano assumersi la responsabilità di garantire a quasi 1,6 miliardi di studenti in più di 190 paesi e tutti i continenti di proseguire il proprio percorso di sviluppo.

La prima risposta, quindi, è stata quella di lasciare le cose così come erano semplicemente traslando on line quanto veniva fatto in presenza. Dopo i primi tentativi, la frustrazione ha necessariamente fatto emergere la consapevolezza che **abitare il virtuale ha bisogno di metodi, modelli e strumenti** necessari a supportare forme di apprendimento che erano già presenti e sperimentate, ma non in maniera così esclusiva.

Foto di Gerd Altmann da Pixabay

Come sempre accade nel cambiamento, molti hanno assunto un atteggiamento critico/riflessivo cominciando a chiedersi se le tecnologie digitali facessero "bene" all'apprendimento o, al contrario, se il loro utilizzo stesse irrimediabilmente portando all'impoverimento della didattica e alla perdita di quegli elementi relazionali connessi con il creare il coinvolgimento emotivo e con tutto ciò che scaturisce dall'interazione tra le persone, tra il facilitatore e le persone, tra le persone e l'ecosistema di riferimento.
Il digitale innova i linguaggi e svincola la formazione dallo spazio e dal tempo lasciandola libera di esprimersi in nuovi ambienti, caratterizzati dalla dimensione fisica (in presenza), dalla dimensione digitale (a distanza) e da quella dell'interazione sociale (Trentin, 2003).

In questo contesto, definiamo strumenti digitali tutti gli oggetti (app, giochi, piattaforme *learning object*, tutorial, software, ecc.) che facilitano l'esperienza e aumentano le opportunità a disposizione di chi le utilizza, in quanto permettono di svolgere attività non realizzabili in presenza (es. accedere ad informazioni non facilmente reperibili, partecipare ad un corso di formazione in un'altra città o presso l'università di un altro paese, imparare a riparare un apparato o ad usare un software, simulare tutte le alternative possibili per uscire da una situazione critica, e via dicendo).

Nonostante siano risorse a supporto dei processi formativi, non possono farsi garanti dell'efficacia del risultato, perché questa è possibile solo se il formatore la accompagna con:

- una solida competenza di *learning design* che sia in grado di focalizzare gli obiettivi, scegliere le azioni più coerenti con i bisogni emergenti, stabilire i tempi, identificare lo stile degli individui che apprendono e le caratteristiche dei contesti in cui le cose accadono;
- un monitoraggio continuo durante la fase di erogazione, una riflessione finale per sintetizzare le lesson learned sull'esperienza vissuta (Beetham H., Sharpe R, 2013) e una valutazione di quello che ho appreso, a livello quantitativo e qualitativo, che restituisca informazioni su cosa posso trasferire nell'operatività quotidiana per risolvere problemi, adattarmi al cambiamento, lavorare, in un mondo sempre più complesso e imprevedibile.
- la disponibilità ad esplorare i tool digitali utilizzabili per la realizzazione delle attività, sia con l'obiettivo di conoscerne gli elementi che le caratterizzano, i campi di applicazione, i punti di forza e di debolezza, le tipologie di interazioni che si possono generare; sia per decidere come accompagnare al loro utilizzo, sia per mantenere un atteggiamento critico sul loro corretto uso in termini di privacy e gestione dei dati (Digital Literacy, cfr DigComp 2.1).

La formazione digitale ha bisogno di una riprogettazione dei percorsi in termini di contenuti (documenti, video lezioni, tutorial, cartoon, giochi didattici), modalità (virtuale Ibrida o in presenza/sincrono o asincrono), ruoli degli attori coinvolti (formatori e fruitori).
Il corso deve essere pensato come un **ambiente nel quale predisporre attività sincrone e asincrone** (videolezioni, tutorial, simulazioni, esercitazioni, eventi, ecc.) e "spazi" di scambio comunicativo e condivisione delle informazioni (forum, chat, library, ecc.), anche informali, con l'obiettivo, tra

l'altro, di creare "l'abitudine" a frequentare lo spazio digitale.
Al centro del processo c'è l'individuo che sceglie, in maniera personalizzata, come fruire i contenuti e come rispondere alle sfide proposte dal formatore, in base alle abilità di cui dispone, a livello individuale o di gruppo (V. Deplano, A. Colasante, A. Macrì, 2023).
L'apprendimento cresce se: le persone si impegnano su progetti concreti, che hanno un valore per coloro che lo stanno realizzando; si avvia un confronto reciproco per decidere cosa fare, e, in conseguenza di ciò, se si procede con l'organizzazione delle attività, lo scambio di idee; infine, se si instaurano collaborazioni per risolvere compiti.
Nei progetti, le tecnologie diventano un valore aggiunto per la loro caratteristica di essere:

1) **Inclusive** perché promuovono un approccio basato sulla condivisione delle informazioni, la cocostruzione dei contenuti e/o dei materiali attraverso l'integrazione dei contributi delle persone coinvolte, e sono capaci di superare le "barriere" dei Bisogni Educativi Speciali o della disabilità.
2) **Supportive** perché elaborano attività analogiche liberandoci dalla fatica del trattenere informazioni non necessarie a livello cognitivo (ad esempio, i numeri di telefono) e offrono la possibilità di accedere a una moltitudine di dati, che permettono di conoscere opinioni diverse di una stessa situazione o individuare un ampio numero di soluzioni possibili per risolvere un problema.
3) **Innovative** perché obbligano ad uscire dalla zona di comfort per esplorare modalità nuove di interazione con le persone e le cose e supportano l'acquisizione di nuove capacità o il potenziamento di quelle già acquisite, attraverso esperienze di simulazioni interattive non necessariamente riproducibili nella realtà.
4) **Flessibili** perché permettono a tutti di utilizzare i contenuti digitali multimediali quando e come lo desiderano, personalizzandoli al proprio modo di apprendere.
5) **Oggettive** perché forniscono un feedback immediato sulla base delle attività svolte delle risposte date, che influisce sul consolidamento dei risultati.

Nella scelta delle risorse, tuttavia, il formatore deve tener conto dell'eterogeneità della platea di riferimento e orientarsi, se necessario, verso quelle che garantiscano accessibilità e gestione anche da chi si definisce poco confidente con il digitale. La sottovalutazione di questo aspetto potrebbe aumentare la percezione di non autoefficacia personale, determinata da interfacce non user friendly, troppo complicate nel loro utilizzo o nell'accesso. In questi casi, sarà necessario prevedere un tempo congruo per spiegare come interagire nell'ambiente nuovo e fare un test di prova, per evitare che alcuni decidano di rinunciare a proseguire l'esperienza proposta, o decidere di lasciare che le persone si contaminino attraverso lo scambio reciproco sui modi d'uso degli strumenti.

Per concludere, la tecnologia apre spazi che meritano di essere esplorati e valutati con l'occhio del formatore, perché il suo vero valore sarà sempre dato dalla capacità umana di saperne valorizzare al massimo le potenzialità.

Bibliografia

DEPLANO V. COLASANTE A., MACRI' A., GAETA R. (a cura di) Manifesto scuola di formazione Capitolina, Ordine degli Psicologi Lazio, 2022

TULLI F., Il Formatore Digitale, Castelvecchi Roma 2021

TRENTIN G, Insegnare e apprendere in rete, Bologna, 1998

BEETHAM H., SHARPE R., Rethinking Pedagogy in a Digital Age, New York 2013

DigComp 2.1 Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

STABILITÀ *e* TRASFORMAZIONE

A energia disponibile o energia alternativa,
in **Eni** preferiamo energia disponibile *e* alternativa.
Per sostenere il presente e il domani di tutto il Paese.
Scopri di più su **eni.com**

Francesco Lacchia
APS Programma il Futuro

Software libero e protezione dei dati personali

I webinar di Programma il Futuro in questo anno scolastico

Continuano le novità didattiche di 'Programma il Futuro', il progetto promosso dal Ministero dell'Istruzione e realizzato dal Laboratorio "Informatica e Scuola" del CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica) con l'obiettivo di diffondere le conoscenze scientifiche di base per la comprensione della moderna società digitale.
Dalla fase pandemica ad oggi, il team di progetto ha organizzato più di 50 webinar su diversi argomenti legati alla didattica dell'informatica e cittadinanza digitale consapevole.
La programmazione dei webinar di questo anno scolastico 2022/23 è particolarmente ricca ed è prevalentemente focalizzata sulla diffusione del software libero e sulla conoscenza delle norme che regolano la protezione dei dati personali.

L'uso di **software libero** è l'analogo nel mondo digitale della libertà di parola. Non si è completamente liberi in una società se non si può manifestare liberamente il proprio pensiero. Non ci si può esprimere in modo completamente libero nel mondo digitale se non si conosce il software libero. Attenzione, qualcuno può preferire, nella realtà fisica come in quella digitale, di cedere una parte della propria libertà per ottenere altri vantaggi, ma l'importante è esserne pienamente consapevoli. Per questo si ritiene che una formazione completa sul mondo digitale debba sviluppare negli studenti la consapevolezza su questi aspetti. Al fine di sensibilizzare sia sugli aspetti più teorici che stanno alla base di questa filosofia, sia su questioni più concrete relative all'utilizzo pratico dei software liberi più diffusi, sono stati coinvolti relatori impegnati in prima persona nelle principali organizzazioni del settore: LibreItalia, The Document Foundation, Wikimedia Italia, Mozilla Foundation, ecc.

Nel corso di questi seminari si sono introdotti i concetti relativi a **privacy ed etica dei dati, software libero, fediverso, licenze e copyright**. Per quanto riguarda la parte più pratica, si è fornita una prima introduzione ai programmi software più utilizzati: GIMP per l'elaborazione delle immagini, il pacchetto di applicazioni LibreOffice (Impress, Draw, Writer e Calc), OpenStreetMap, oltre agli aspetti fondamentali del terminale Linux.

Tutto il materiale relativo al software libero è raccolto nella seguente pagina del sito di Programma il Futuro: https://programmailfuturo.it/comunita/software-libero.

Va inoltre evidenziato come il tema della libertà, che include anche la conoscenza e la possibilità di usufruire degli strumenti di software libero, e della solidarietà hanno ispirato il concorso annuale di Programma il Futuro, dal titolo **"Libertà e solidarietà nella società digitale"**, la cui scadenza per l'invio di elaborati da parte delle scuole è fissata per il 30 aprile 2023. Qui (https://programmailfuturo.it/progetto/concorso-2023/dettagli-operativi) tutti i dettagli per poter partecipare.

Nell'era digitale, in cui tutti i nostri dati sono gestiti sotto forma di bit e i dispositivi digitali tracciano ogni nostra azione in rete, il tema della protezione dei dati rappresenta una priorità per tutti i cittadini. Diversi gli aspetti da considerare: come le nostre "tracce digitali" vengono trattate, da chi e con quali finalità, quali forme di controllo il cittadino può esercitare, nonché il possibile uso improprio dei dati. **La privacy è un diritto umano da tutelare**, dal momento che questi bit hanno a che fare con la vita delle persone, la loro identità personale e le relazioni sociali.

Proteggere i dati in un mondo ormai quasi completamente connesso significa, quindi, permettere il buon funzionamento della società. Più si riduce la privacy, infatti, più si facilita una sorveglianza generalizzata che mette a rischio la democrazia.
L'educazione alla protezione dei propri dati e lo sviluppo della sensibilizzazione su questo tema devono iniziare il prima possibile, accompagnando lo sviluppo delle competenze informatiche con la consapevolezza delle questioni etiche e sociali della cittadinanza digitale legate alla privacy.
Grazie all'**accordo stipulato tra il Laboratorio "Informatica e Scuola" e l'Autorità Garante per la Protezione dei Dati Personali**, gli otto webinar organizzati sul tema di una corretta gestione dei dati sono stati tenuti da funzionari dell'Autorità Garante: professionisti con grande esperienza che hanno saputo trasmettere in modo chiaro quanto rigoroso questi importanti concetti fondamentali per tutto il personale scolastico.
Il materiale relativo ai seminari tenuti in collaborazione con l'Autorità Garante per la Protezione dei Dati Personali è disponibile nella seguente pagina del sito di Programma il Futuro: https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/la-protezione-dei-dati-personali

Tutti i webinar realizzati da Programma il Futuro (https://programmailfuturo.it/notizie/webinar) sono pensati per i docenti del primo e secondo ciclo di istruzione, ma ovviamente sono aperti a tutte le persone interessate ai temi affrontati. ◘

EDIZIONI THEMIS

Novità

Giuseppe Brando
Marco Di Costanzo
Camilla Salini

Il ransomware nell'economia del cybercrime

Analisi d'intelligence sul gruppo Conti

pp. 188 – € 20,00

La criminalità informatica dilaga, così come i gruppi specializzati in operazioni cibernetiche illegali altamente sofisticate. Il conflitto russo-ucraino ha fornito esempi tangibili di come gruppi dediti al cybercrime possano interferire e diventarne parte attiva, schierandosi politicamente e utilizzando le loro capacità per alterare gli equilibri geopolitici.
Questo lavoro di ricerca trae ispirazione da un caso concreto: la presa di posizione a favore dell'operazione militare della Russia da parte di Conti, collettivo criminale russofono attivo dal 2017 e specializzato in attacchi ransomware.
Attraverso un approccio multidisciplinare, gli autori ci portano all'interno del mondo della cyber-criminalità organizzata e del suo modello di business basato su ransomware e virus informatici. Con l'obiettivo di accrescere la consapevolezza del cybercrime e dei pericoli ad esso legati, verranno analizzate le origini, gli sviluppi e le attività del gruppo Conti, con un focus specifico sui profili criminologici.
Un libro adatto a tutti coloro che vogliono approfondire la conoscenza dell'ecosistema ransomware: manager d'azienda, appassionati, curiosi ma anche a chi vuole avvicinarsi al settore della cyber intelligence.

themiscrime.com/edizioni-themis

A cura di
Reputation Agency

Oltre 25 anni di campagne EU-OSHA per ambienti di lavoro sani e sicuri

Reputation Today tra i media partner dal 2014

L'Agenzia Europea per la sicurezza e la salute sul lavoro (EU-OSHA) ha come obiettivo rendere i posti di lavoro più sani, sicuri e produttivi, a vantaggio di imprese, lavoratori e governi. Ad oggi ha all'attivo ben 9 campagne biennali e 8 campagne annuali, denominate "Settimane europee per la sicurezza e la salute sul lavoro".

Nella seconda metà del 2023 si aprirà una nuova campagna dedicata alla **salute e sicurezza sul lavoro nell'era digitale**, che si protrarrà fino al 2025. Un tema che merita grande attenzione, considerati i rischi e le opportunità connesse alla crescente applicazione in tutte le organizzazioni di tecnologie informatiche e digitali.
La campagna sarà incentrata nello specifico su **cinque priorità**: lavoro su piattaforma digitale; robotica avanzata e intelligenza artificiale; telelavoro; sistemi digitali intelligenti; gestione dei lavoratori tramite l'intelligenza artificiale.

Le attività messe in campo dall'EU-OSHA si inseriscono all'interno del quadro strategico dell'UE in materia di salute e sicurezza sul lavoro 2021-2027 e più in generale testimoniano l'impegno che l'Europa declina nell'ambito della sicurezza e salute sul lavoro, attraverso diversi programmi e strategie.
Varie le attività di comunicazione messe in campo per diffondere messaggi e pratiche di prevenzione rivolte a datori di lavoro e lavoratori: dal "Premio per le buone pratiche" al "Premio cinematografico Ambienti di lavoro sani e sicuri", oltre a guide, infografiche, studi e altre risorse online disponibili per tutti.

Ma l'impegno dell'EU-OSHA non si esaurisce qui. L'agenzia è infatti impegnata in altri progetti, tra cui ricordiamo:
Il Progetto di valutazione interattiva dei rischi online (OiRA) , che comprende strumenti di valutazione online per le piccole e medie imprese dedi-

cati alla rilevazione dei rischi sul luogo di lavoro e alla loro gestione;
L'indagine ESENER, che offre una descrizione istantanea della modalità di gestione dei rischi per la sicurezza e la salute negli ambienti di lavoro europei;
OSHwiki, un'enciclopedia collaborativa online in cui è possibile trovare informazioni attendibili e verificate sul tema in oggetto;
Progetti di previsione, volti a evidenziare e analizzare rischi nuovi ed emergenti per la salute e sicurezza sul lavoro;
Panoramiche sulla SSL che analizzando temi specifici ne evidenziano le priorità;
I film di NAPO, brevi filmati animati informativi e senza dialoghi su argomenti chiave della sicurezza e salute sul luogo di lavoro, così da raggiungere un pubblico più vasto possibile.

Reputation Today è tra i media partner dell'EU-OSHA fin dal 2014, anno in cui si è aperta la campagna "Insieme per la prevenzione e la gestione dello stress lavoro-correlato", dedicata a un tema molto caro alla rivista, quello dei rischi psicosociali, con particolare riguardo alla gestione dello stress lavoro-correlato.

Ripercorrendo la storia della nostra collaborazione con l'EU-OSHA, vogliamo porre l'accento sulle successive campagne che ci hanno visti coinvolti in prima persona. Ovviamente si tratta di temi talmente importanti che non si esauriscono con le campagne, le quali hanno però il valore di promuovere l'attenzione di aziende e istituzioni sull'importanza della prevenzione in materia di sicurezza e salute sul lavoro. Tra i temi affrontati, ad esempio, ricordiamo l'invecchiamento della forza lavoro, con la campagna "Ambienti di lavoro sani e sicuri ad ogni età" nel biennio 2016-2017, argomento più che mai attuale, visto che l'aumento dell'età pensionabile in Europa, insieme all'invecchiamento generale della forza lavoro rende sempre più centrale l'importanza delle condizioni di lavoro, affinché la salute dei lavoratori sia salvaguardata in ogni fase.

Nel 2018, l'attenzione dell'Agenzia si è spostata sulle sostanze dannose negli ambienti di lavoro. La campagna Salute e sicurezza negli ambienti di lavoro in presenza di sostanze pericolose del 2018–2019 aveva l'obiettivo di sensibilizzare le organizzazioni, i lavoratori e i datori di lavoro sui rischi che esse comportano, divulgando materiali informativi e legati alla gestione del rischio così da creare una cultura di prevenzione condivisa. Anche dopo la conclusione della campagna, l'EU-OSHA prosegue l'impegno dedicato alla tabella di marcia sugli agenti cancerogeni, un programma europeo volto a ridurre tale esposizione.

Nel biennio 2020-2022 il focus si è spostato sulla prevenzione dei disturbi muscoloscheletrici (DMS) lavoro-correlati, uno dei problemi di salute lavoro-correlati più ricorrenti: basti pensare ai rischi riguardanti la postura, i movimenti ripetitivi o la movimentazione dei carichi pesanti. Un problema trasversale a una grande moltitudine di tipologie di lavori, da quelli più sedentari a quelli che prevedono un intenso coinvolgimento fisico, rendendo centrale la loro attenzione e la necessità di creare consapevolezza e senso di responsabilità nelle organizzazioni di ogni settore.

Anche per la campagna in arrivo, incentrata sulla salute e sicurezza sul lavoro nell'era digitale, Reputation Today sarà media partner, impegnandosi insieme all'Agenzia Europea e ai suoi partner per sensibilizzare l'attenzione di tutti sull'impatto dell'era digitale sul lavoro e sui lavoratori. Dedicheremo articoli e approfondimenti sul tema, partecipando attivamente agli eventi che l'EU-OSHA organizzerà. Per rimanere aggiornato sull'apertura ufficiale della Campagna e sulla sua road map clicca qui. ◘

Direttore responsabile

Giuseppe de Paoli

Giornalista professionista e Web Content Manager. Scrive per Focus e Brain Factor. Ha lavorato per Adn Kronos, agenzia stampa, e per la stessa è stato corrispondente da Torino e dalla Valle d'Aosta. Ha lavorato al Parlamento Europeo ed al Ministero dell'Ambiente occupandosi di media planning e media relation e curato la realizzazione di seminari e convegni. Ha collaborato con La Stampa, IctBusiness, Sinetworkers , Il Valore, Amadeus, La Gazzetta del Piemonte ed altre testate. È tra i promotori di Giornalistico, network di professionisti specializzati nella Comunicazione Istituzionale.

Twitter: @giuseppedepao12
Linkedin: https://it.linkedin.com/in/giuseppe-de-paoli-0b985218

Responsabile scientifico

Isabella Corradini

Psicologa sociale e del lavoro, criminologa, è esperta di sicurezza (safety e security) con approccio basato sul fattore umano, con riferimento sia agli ambiti aziendali che agli scenari digitali. È inoltre attiva nell'area della comunicazione e reputazione. È direttrice di Themis, centro ricerche socio-psicologiche e criminologico-forensi, e fondatrice del Link&Think Research Lab, focalizzato sugli aspetti etico-sociali della relazione tra persone e tecnologie digitali. Ha più di quindici anni di insegnamento a livello accademico nell'ambito della psicologia sociale e della psicologia del comportamento criminale. È membro di diversi comitati tecnico-scientifici e autrice di numerose pubblicazioni nazionali ed internazionali (saggi, libri e articoli). Cura inoltre per la Franco Angeli una collana editoriale sul tema della reputazione.

Twitter: @isabcor
Linkedin: https://it.linkedin.com/in/isabellacorradini
Facebook: https://www.facebook.com/isabella.corradini.themis

Partner

THEMIS Centro Ricerche socio-psicologiche e criminologico-forensi

BRAINFACTOR

REPUTATION today
anno IX, numero 36, marzo 2023

Direttore Responsabile
Giuseppe de Paoli

Responsabile Scientifico
Isabella Corradini

Responsabile area Sistemi e Tecnologie
Enrico Nardelli

Redazione
Ileana Moriconi

Grafica
Paolo Alberti

Pubblicazione trimestrale registrata presso il Tribunale di Roma il 13/02/2014 n. 14

Reputation Agency
Divisione di Comunicazione di Themis s.r.l.
via Veturia 44- 00181 Roma
tel. +39 06 9292.7629

È vietata la riproduzione, anche parziale, di immagini, testi o contenuti senza autorizzazione.

In copertina
immagine di rawpixel.com su Freepik

I numeri arretrati di REPUTATION today sono disponibili per il download gratuito su www.reputationagency.eu

Per collaborare

REPUTATION today desidera facilitare la pubblicazione di articoli che possono provenire da tutti i lettori.
Si riportano di seguito le norme editoriali alla base dei criteri selettivi con cui verranno presi in esame gli articoli.
Il testo deve essere accompagnato da una dichiarazione firmata dell'autore o dagli autori nella quale si attesti che l'articolo è originale e non è stato pubblicato in precedenza su altre testate.I lavori devono pervenire all'indirizzo della redazione:
info@reputationagency.eu. nella loro forma definitiva,completi di nome, cognome, qualifica, foto e firma dell'autore.
Gli argomenti proposti debbono essere correlati agli aspetti gestionali, organizzativi, giuridici e sociali delle seguenti aree: comunicazione e social media; reputazione aziendale; società, cultura e reputazione; buone pratiche; reputazione on line; misurazione della reputazione.
Il **sommario** dovrà chiarire lo scopo e le conclusioni del lavoro e non dovrà superare le 300 battute (spazi inclusi).
Didascalie e **illustrazioni** devono avere un chiaro richiamo nel testo.
La **bibliografia** sarà riportata in ordine alfabetico rispettando le abbreviazioni internazionali.
La Direzione, ove necessario, si riserva di apportare modifiche formali che verranno sottoposte all'Autore prima della pubblicazione del lavoro.

Seguici...

https://www.facebook.com/pages/Reputation-Agency/525803207484783

@ReputationAGCY
https://twitter.com/ReputationAGCY