

**EMPOWERMENT FEMMINILE
NELL'ERA DIGITALE
UN'ANALISI DI INIZIATIVE E
PROSPETTIVE FUTURE CON IL
CASO COMUNITÀ 3D**





**Politecnico
di Torino**

**Empowerment femminile nell'era digitale:
un'analisi di iniziative e prospettive future con il caso *Comunità 3D***

Politecnico di Torino

Corso di Laurea in
Design e Comunicazione Visiva
A.a. 2024/2025
Sessione di Laurea Febbraio 2025

Relatore:
Campagnaro Cristian

Candidata:
Colucci Roberta

Correlatore:
Di Prima Nicolò

“Ogni donna che si eleva, eleva il mondo intero.”

Oprah Winfrey

abstract

Questa tesi si propone di esplorare il tema dell'empowerment femminile, con un focus specifico sulle donne migranti, quelle con un passato difficile e quelle che attualmente vivono in condizioni di svantaggio. Attraverso una ricerca di natura antropologica, condotta in collaborazione con l'Associazione Eufemia di Torino, l'obiettivo è indagare come il design e il ruolo del designer possano facilitare l'inclusione sociale di queste donne, offrendo strumenti e strategie per affrontare le sfide legate alla loro integrazione.

L'interesse per questo tema nasce dal laboratorio 'Comunità 3D', promosso dall'Associazione Eufemia, che mira a creare un corso di alfabetizzazione digitale per donne. L'analisi si baserà su una ricerca online di casi studio analoghi, sia a livello nazionale che internazionale, per analizzare i risultati e gli impatti ottenuti, e successivamente confrontarli con quelli del progetto 'Comunità 3D'.

I dati relativi a quest'ultimo saranno forniti dall'Associazione Eufemia e arricchiti attraverso l'osservazione partecipata, interviste alle partecipanti e ai coordinatori del corso.

L'obiettivo della tesi è migliorare e ampliare il laboratorio, sviluppando uno o più servizi e indagare come il design, attraverso pratiche inclusive e soluzioni concrete, possa fungere da acceleratore per facilitare e promuovere ulteriormente l'inclusione sociale del target.

indice

Introduzione

1 Superare il divario digitale: costruire competenze digitali per una società equa e giusta

Un'analisi sul digital gender gap e sull'alfabetizzazione digitale come strumento di empowerment femminile

- 1.1 Cos'è il digital gender gap?
- 1.2 Concetto di empowerment e empowerment femminile
- 1.3 Alfabetizzazione digitale e Empowerment femminile

2 Donne nel mondo digitale: analisi di iniziative per l'alfabetizzazione digitale

Come iniziative di alfabetizzazione digitale possano essere strumenti cruciali per l'integrazione e il potenziamento delle donne

- 2.1 Associazione Eufemia e il caso Comunità 3D
- 2.2 Casi studio analoghi a Comunità 3D

3 Laboratorio Comunità 3D: problemi, opportunità e proposte di sviluppo

- 3.1 Analisi del laboratorio Comunità 3D
- 3.2 Comparazione tra i casi studio e Comunità 3D

4 Prospettive e miglioramenti per il futuro di Comunità 3D

- 4.1 Ripensare l'alfabetizzazione digitale: uno sguardo antropologico
- 4.2 Dall'alfabetizzazione all'inclusione: una prospettiva per il futuro

intro- duzione

L'emancipazione delle donne sta diventando un tema sempre più importante nel mondo globale contemporaneo, con l'empowerment e l'alfabetizzazione digitale considerati componenti essenziali per l'inclusione sociale ed economica. In un'epoca in cui le tecnologie digitali influenzano ogni aspetto della vita quotidiana, dall'accesso ai servizi fino alla partecipazione attiva nella società, è fondamentale garantire che tutti possano beneficiare delle opportunità offerte dalla digitalizzazione, indipendentemente dal genere e dallo status socioeconomico.

Questa tesi mira a esaminare come il design e il designer possono aiutare e sostenere le donne migranti, in particolare quelle che hanno vissuto esperienze difficili o che si trovano in condizioni svantaggiate, ad integrarsi nella società.

Il caso studio del laboratorio "Comunità 3D", un'iniziativa sviluppata dall'Associazione Eufemia di Torino, verrà in particolare esaminato come l'alfabetizzazione digitale possa aiutare l'empowerment le donne. La ricerca cercherà di sottolineare l'influenza di tali iniziative sul percorso di emancipazione dei partecipanti analizzando attentamente le dinamiche di apprendimento e le tecniche utilizzate nel laboratorio.

"Comunità 3D" offre lezioni pratiche sull'uso dei dispositivi digitali di base fino a competenze più avanzate come la creazione di contenuti digitali e la navigazione sicura in rete. Partendo da un'analisi del divario di genere, il progetto mira a esplorare le principali sfide che le donne migranti e in condizioni vulnerabili incontrano nell'accesso alle tecnologie digitali.

Il metodo di ricerca utilizza un approccio antropologico e utilizza interviste con i coordinatori del corso e i partecipanti per analizzare le esperienze personali delle donne coinvolte nel laboratorio. L'attenzione sarà posta su ciò che hanno imparato, le sfide che hanno incontrato e le modifiche che hanno visto nella loro vita quotidiana.

L'obiettivo principale della tesi è quello di elaborare una o più proposte concrete per migliorare e ampliare il laboratorio "Comunità 3D" proponendo soluzioni di design inclusive che possano accelerare l'inclusione sociale delle donne coinvolte. Si cercherà di trovare modi per rendere il laboratorio più accessibile, efficace e replicabile in altri contesti attraverso un'attenta valutazione dei punti di forza e delle criticità dell'iniziativa. L'uso di strumenti tecnologici innovativi, la creazione di reti di supporto tra le partecipanti e il territorio, la

creazione di moduli formativi specifici per diverse esigenze, saranno gli elementi centrali per ridefinire gli obiettivi del laboratorio.

La tesi si inserisce in un dibattito più ampio sull'empowerment delle donne e sull'importanza delle competenze digitali come strumenti per superare barriere culturali e sociali.

In un mondo sempre più interconnesso, avere accesso e utilizzare le tecnologie digitali non solo aumenta l'inclusione economica, ma aumenta anche l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità.

Si spera che il lavoro svolto possa fornire idee pratiche per la creazione di nuovi metodi di inclusione sociale e digitale che supportino la crescita personale e professionale delle donne migranti e vulnerabili. La ricerca mira a sottolineare quanto sia importante implementare pratiche di design inclusive per garantire che tutti abbiano la stessa possibilità di accedere al mondo digitale, contribuendo così a creare una società più equa e partecipativa.

Superare il divario digitale: costruire competenze digitali per una società equa e giusta

Un'analisi sul digital gender gap e sull'alfabetizzazione digitale come strumento di empowerment femminile

Nel contesto contemporaneo, il tema dell'Empowerment femminile si interseca sempre più con quello dell'alfabetizzazione digitale, rappresentando una chiave fondamentale per l'integrazione delle donne in generale, con particolare attenzione verso quelle migranti o che vivono in condizioni di svantaggio. L'alfabetizzazione digitale non si rifà solo a competenze tecniche, ma oggi è un vero e proprio mezzo attraverso il quale tutta la popolazione può accedere a risorse, informazioni e reti di supporto. Per quanto riguarda il target analizzato, questa risorsa rappresenta il ponte concreto che le separa dall'inclusione sociale ed economica.

In questo capitolo si vuole delineare il quadro teorico dell'Empowerment femminile, esaminando come la padronanza degli strumenti digitali possa fungere da catalizzatore per la crescita personale e anche professionale.

Partendo dall'analisi del gender gap e più nello specifico del digital gender gap, passando poi alla comprensio-

ne di cosa sono e quali sono le opportunità offerte dall'Empowerment femminile e dell'alfabetizzazione digitale, si vuole stabilire le basi per comprendere l'importanza di servizi mirati che promuovano l'accesso alla formazione digitale.

Inoltre, si esplorerà come tali progetti possano influenzare positivamente il target preso in esame, riducendo le barriere culturali e sociali e favorendo un ambiente di crescita e realizzazione personale attraverso la promozione di politiche inclusive e di programmi di formazione specifici al fine di garantire che tutte le donne, indipendentemente dalla loro origine, possano partecipare attivamente alla vita sociale e digitale del XXI secolo.

1.1 Cos'è il digital gender gap?

Per meglio comprendere che cosa si intende con Digital Gender Gap, bisogna prima affrontare e capire che cos'è più in generale il Gender Gap, ovvero il divario tra generi con particolare attenzione al divario sociale e professionale tra uomini e donne.

Si parlò per la prima volta di Gender Gap grazie alla scrittrice francese Olympe de Gouges, che a seguito della Rivoluzione Francese, nei primi anni novanta del 1700 pubblicò la **“Dichiarazione dei diritti della donna e della cittadina”**, primo documento a invocare la parità tra uomo e donna e forte critica verso la Rivoluzione Francese accusandola di aver dimenticato totalmente le donne nel suo piano di libertà e uguaglianza.

Ad oggi la situazione è decisamente cambiata rispetto al passato, ma il divario fra genere maschile e femminile persiste e la strada per arrivare ad una soluzione sembra ancora lunga.

A tenere sotto controllo l'andamento del gender gap ci pensa il World Economic Forum che ogni anno pubblica il Global Gender Gap Report. Quello del 2024 è già stato pubblicato ed è emerso che in un anno il divario di genere è diminuito solo dello 0,1% e si stima che ci vorranno altri 134 anni per raggiungere la piena parità, fissando così il

traguardo all'anno 2158.¹

Il Report valuta annualmente lo stato attuale e l'evoluzione della parità di genere attraverso quattro indicatori principali: salute, educazione, economia e politica.

Per quanto riguarda la salute, vengono considerati aspetti come l'aspettativa di vita e l'accesso a cure di base o specialistiche. Anche l'educazione segue una logica simile, includendo fattori come i tassi di scolarizzazione, l'obbligo di frequenza scolastica e l'accessibilità ai percorsi formativi, che influenzano la posizione di un Paese nella classifica. L'indicatore politico si basa sull'analisi del suffragio universale e sulla presenza femminile in posizioni di vertice, la sotto-rappresentazione in alcuni settori e il divario salariale tra uomini e donne a parità di ruolo e mansione (gender pay gap).²

Ora che si ha una visione generale del Gender Gap si può introdurre il Digital Gender Gap, che secondo Sima Bahous, vice segretaria generale delle Nazioni Unite e direttrice esecutiva di Un Women, è **il nuovo volto della disuguaglianza di genere.**

Per digital gender gap si intende il divario generazionale tra uomini e donne, le quali hanno meno accesso alle tecnologie e a internet e meno opportunità lavorative.

1. Global Gender Gap Report 2024, Doppia Difesa, 21 Giugno 2024

2. Bonfanti, D. (2024, 17 giugno). Global Gender Gap Report 2024: l'Italia perde posizioni e ha sempre un problema con la parità di genere. Innlifes.

In un'epoca in cui il digitale è il protagonista quella del digital gender gap è un vero problema.

Il divario digitale può limitare le donne ad accedere alle informazioni salvavita, alla soluzione di pagamenti e/o trasferimento di denaro e ai servizi pubblici che oggi giorno sono per la maggioranza online. Il gap è più alto nei contesti in cui le donne e ragazze sono più vulnerabili, colpendo in modo sproporzionale quelle con una bassa alfabetizzazione, donne anziane, donne con disabilità, donne migranti. Inoltre, un altro problema che emerge dal digital gender gap sono le discriminazioni che le donne subiscono online. Infatti, esistono alcuni gruppi radicali e alcuni governi che usano i social media per colpire le donne, in particolare quelle che difendono i diritti umani. Secondo l'ONU i primi passi da compiere per trovare una soluzione a questo ulteriore divario di genere, è proprio quello di investire su servizi digitali che riguardano in primo luogo quelli pubblici, i quali dovrebbero essere accessibili a tutti e tutte, promuovendo l'educazione digitale e tecnologica soprattutto per chi non ha libero accesso all'istruzione. Inoltre, l'ONU afferma che

per colmare il digital divide bisogna porre i principi di inclusione e cambiamento sistemico al centro della digitalizzazione, lasciando alle donne un ruolo centrale nella progettazione di tecnologie in modo tale che queste rispecchiano al meglio i bisogni e possano essere un punto cardine per quanto riguarda la diffusione.³

1.2 Concetto di Empowerment e Empowerment femminile

Quando si parla di Empowerment si vuole sottolineare il processo che porta tutti gli individui ad acquisire maggiore controllo sulle proprie vite, migliorando la propria autostima e capacità di azione. In particolare, **l'Empowerment femminile si concentra sul potenziamento delle donne, promuovendo la loro partecipazione attiva alla vita sociale, professionale e politica.**

Promuoverlo, significa riconoscere che la parità di genere è essenziale per una crescita sostenibile e per la costruzione di una società equa, nella quale ogni individuo è libero di esprimere il proprio potenziale senza barriere legate al genere. Si parlò per la prima volta di Empowerment femminile nel 1985 a Nairobi durante la **Terza Conferenza Mondiale sulle Donne** dell'ONU.⁴

3. Bahous, S. (2024). Digital gender gap, l'allarme dell'ONU. Corriere Comunicazioni.

4. ONU. (1985). World Conference of Women, Nairobi, Kenya 1985.

Durante tale evento si sottolineò l'importanza dell'Empowerment delle donne per evidenziare la necessità di fornire strumenti e risorse al fine di prendere decisioni indipendenti e influenzare i cambiamenti nella società. Anche se l'obiettivo è stato dichiarato per la prima volta quarant'anni fa, oggi si rivela più attuale che mai.

Questo concetto può prendere vita in maniera molto diversa in base alle diverse situazioni e culture. Ci sono Paesi in cui è necessario dare alla donna la possibilità di accedere a percorsi di studio o supportare la libertà di scelta sul proprio corpo. In altri, invece, l'Empowerment femminile di rifà nel diritto di essere rappresentate in ambiti di potere. O ancora, in alcuni contesti è fondamentale il potenziamento economico per fornire a loro i mezzi per uscire dalla povertà. Nella società odierna, il potenziamento delle donne è un passaggio fondamentale e necessario che non riguarda solo loro ma diventa un obiettivo per tutta la società in quanto, quando tutti, anche le donne hanno accesso alla conoscenza, alle risorse economiche e alle opportunità politiche, l'intera comunità beneficia di una maggiore innovazione, utilizzo delle risorse e di un clima sociale più giusto e aperto.

Un altro aspetto fondamentale dell'empowerment femminile risiede nell'impatto che questo ha sui giovani. Le donne potenziate sono modelli di riferimento per le generazioni future, in grado di ispirare e motivare le ragazze a credere nelle proprie capacità e a lottare per i propri sogni.

Per promuovere il potenziamento delle donne è quindi necessario un cambiamento culturale e politico che elimini le barriere all'occupazione femminile, promuovano il talento delle donne e la visibilità di donne di successo in diversi ambiti della società, muovendosi così verso un cambiamento culturale che sfida il sessismo e crea un ambiente in cui le giovani possono aspirare a realizzare se stesse, senza limiti imposti dalle convenzioni sociali.

Le tecnologie digitali e l'alfabetizzazione digitale giocano un ruolo sempre più cruciale nell'empowerment femminile nel contesto attuale.

In un mondo in cui il digitale sta trasformando ogni aspetto della vita quotidiana, l'accesso a tecnologie e risorse online consente di accedere a nuove opportunità educative, professionali e imprenditoriali.

L'alfabetizzazione digitale permette alle donne di connettersi, di entrare in contatto con altre persone e

movimenti, e di utilizzare piattaforme che promuovono il loro potenziale e addirittura in alcuni paesi, l'accesso alla rete è uno strumento di lotta contro l'isolamento, mentre in altri rappresenta una chiave per l'emancipazione economica e professionale. Infine, oggi non dobbiamo dimenticare che l'emancipazione della donna sotto ogni punto di vista è un passo fondamentale per raggiungere gli obiettivi globali delineati nell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite.⁵

L'uguaglianza di genere è il quinto degli Obiettivi di Sostenibilità, ma va riconosciuto che senza una piena realizzazione dell'empowerment femminile, gli altri obiettivi (come la povertà, la salute, l'educazione, la pace e la giustizia) non possono essere pienamente raggiunti.

A seguito di tutto questo quali possono essere delle azioni concrete che aiutino l'evoluzione dell'empowerment femminile?

Primo passo tra tutti per promuovere il potenziamento delle donne è quello di fornire un **accesso all'istruzione che sia equo e di qualità**, affiancato dalla creazione di reti di supporto come spazi di

condivisione, mentorship e collaborazione per incoraggiare la crescita e lo sviluppo personale e professionale.

Come per l'istruzione, bisogna promuovere l'accesso equo al lavoro e il potenziamento della leadership femminile, incoraggiando, per esempio, alla partecipazione alla vita politica. Oltre a promuovere l'alfabetizzazione digitale e l'accesso alle tecnologie, probabilmente il passo più difficile da compiere, risiede in quello di cambiare le norme sociali e culturali fornendo un **educazione contro gli stereotipi di genere promuovendo una visione inclusiva**.⁶

L'essenza dell'Empowerment femminile risiede quindi

nell'incrementare l'autonomia individuale attraverso l'informazione, la formazione, aprendo le porte a nuove risorse e opportunità;⁷

vuole rafforzare l'autostima e la fiducia in sé stesse;

vuole promuovere l'acquisizione di competenze sia pratiche sia comunicative per partecipare attivamente alla società facendo sentire la propria voce.

Tutto questo si può racchiudere nella volontà di

elevare la qualità della vita delle donne.⁸

5. ONU. (2024). Agenda 2030, Obiettivo 5.

6. UNESCO. (2022). Quaderni di Comunità: Persone, Educazione e Welfare nella società 5.0.

7. Bacigalupi, V. (2023). Disegualianza di genere ed empowerment femminile (Tesi di laurea). Capitolo IV Università degli Studi di Padova, Italia.

8. Cappellotti, C. (2024, 15 marzo). Guida all'empowerment femminile. PianoC.

1.3 Alfabetizzazione digitale e Empowerment femminile

L'alfabetizzazione digitale rappresenta una competenza fondamentale nell'era contemporanea, in cui la tecnologia permea ogni aspetto della vita quotidiana e professionale. Per le donne, acquisire queste competenze non solo facilita l'accesso a un mondo di opportunità economiche e sociali, ma diventa anche uno strumento chiave per il proprio empowerment. In un contesto globale in cui la disparità di genere è ancora evidente, l'accesso alla tecnologia e la capacità di navigare il mondo digitale permettono alle donne di abbattere barriere, esprimere la propria voce, accedere a risorse educative e professionali, e partecipare attivamente alla trasformazione digitale della società.

L'alfabetizzazione è un concetto relativamente nuovo emerso per la prima volta alla fine degli anni '90, era della rivoluzione di internet. Nel 1997, Paul Gilster, storico ed educatore, coniò la parola Digital Literacy, che in italiano è appunto alfabetizzazione digitale, affermando che questa comporta la capacità di valutare criticamente le informazioni (presentate in formati diversi) e prendere decisioni su come utilizzare tali informazioni in diversi contesti della vita reale. Per comprendere meglio

questo concetto, P. Gilster nel suo libro *"Digital Literacy"* pubblicato nel 1997, nel primo capitolo approfondisce il significato di alfabetizzazione e di digitale.

Il primo, da definizione di dizionario *"si intende l'insegnamento e l'apprendimento delle abilità minime della comunicazione scritta: leggere, scrivere e far di conto"*.

È importante, però, notare che questo termine ha da sempre un certo status, infatti a livello globale, i paesi spesso vengono confrontati in base ai tassi di alfabetizzazione, confrontando, ad esempio, la percentuale della popolazione adulta che sa leggere e scrivere. Tuttavia il concetto di alfabetizzato o analfabeta è molto più complesso e dipende dal contesto, quindi è un fatto che dipende da dove vieni e qual è il tuo scopo. La definizione che Gilster ci dà sull'alfabetizzazione non è solo legata alla parte del linguaggio, ma è una visione più ampia, allargando il significato al sinonimo di abilità, competenza e padronanza.

Per quanto riguarda il secondo concetto, il digitale, Gilster afferma che analogamente all'alfabetizzazione, il mondo digitale è strettamente legato al contesto da cui si proviene e dalle diverse opportunità di accesso. Per queste motivi, oggi giorno

il concetto di alfabetizzazione digitale è riferito come **“alfabetizzazioni digitali”** al plurale, riconoscendo così la variabilità di ciò che è disponibile.

Quindi, cos'è l'alfabetizzazione digitale e perché è così importanti oggi?

Secondo Paul Gilster è le capacità tali per cui si è in grado di **“padroneggiare le idee, non [i tasti del] computer”**⁹

Infatti, con questo passaggio, si sottolinea che l'importanza dell'alfabetizzazione digitale non risiede tanto nell'apprendere le tecniche di utilizzo dei dispositivi informatici, ma nella capacità di comprendere e padroneggiare le informazioni, di sviluppare un pensiero critico e creativo nell'ambito digitale ma applicabile anche alla vita reale.

Oggigiorno, l'alfabetizzazione digitale è fondamentale in quanto viviamo all'interno di una società altamente digitalizzata, e questa viene considerata una competenza vitale che non solo aumenta l'occupabilità, ma funge da catalizzatore per apprendere abilità e poter gestire se stessi all'interno di altri importanti contesti di vita.

Se si vuole ampliare ancora di più il concetto di alfabetizzazione digitale al fine di comprendere meglio la sua importanza, possiamo definirlo come la **capacità che**

rende una persona adatta a vivere, imparare e lavorare all'interno di una società digitale.

In modo tale da afferrare meglio il concetto occorre definire quali sono le abilità che vengono fornite dall'alfabetizzazione digitale:

- **creazione digitale, ricerca e innovazione** (nel contesto della produzione creativa)
- **comunicazione digitale, collaborazione e partecipazione** (nel contesto della partecipazione)
- **apprendimento digitale e sviluppo personale/professionale** (nel contesto dell'apprendimento)
- **identità digitale e benessere** (nell'ambito dell'auto-realizzazione)

Riguardo a questo elenco di capacità, ci si deve soffermare particolarmente sulle ultime tre in quanto sono proprio queste a fare la differenza e rendere l'alfabetizzazione digitale di oggi molto diversa dalla visione iniziale come semplice padronanza delle competenze tecniche. In riferimento al tema trattato all'interno di questa tesi, l'alfabetizzazione digitale ha un ruolo fondamentale per l'empowerment femminile in quanto è la porta che permette alle donne, in particolare quelle che vivono in situazioni di svantaggio, di

9. Gilster, P. (1997). Digital literacy. Wiley, p 12

accedere alla partecipazione e alla crescita in molti ambiti della vita personale sociale ed economica. Alla luce delle precedenti ricerche, e grazie al volume *Quaderni di Comunità Persone, Educazione e Welfare nella società 5.0 (2022)*, mettendo il focus sul capitolo redatto da Lucia de Grimani *“Empowerment femminile e riduzione del gender gap attraverso le leve del digitale”*,¹⁰ di seguito vengono proposte alcune azioni che potrebbero avere un impatto positivo sull’empowerment femminile:

- **accesso a risorse educative e professionali** – l’alfabetizzazione digitale è il ponte per accedere a risorse educative online, in particolare in contesti in cui l’educazione femminile è limitata, dando la possibilità di accedere a corsi, tutorial e materiali per un apprendimento autonomo.

- **indipendenza economica e imprenditorialità** – le competenze digitali consentono di intraprendere attività imprenditoriali online, come ad esempio, sviluppare attività di e-commerce, offrire consulenza o vendere servizi e prodotti. Infine, le piattaforme digitali offrono maggiore libertà lavorativa, in quanto non sono vincolate dalle classiche barriere geografiche e sociali, offrendo così la possibilità di gestire il lavoro in modo flessibile, autonomo e spesso da casa.

- **accesso alla salute e al benessere** – l’alfabetizzazione digitale permette di accedere

facilmente a informazioni relative alla salute, sessualità e benessere che possono essere difficili da reperire attraverso canali tradizionali, specialmente in paesi dove alcuni argomenti sono un tabù o ancora peggio non c’è la libertà di discussione. L’accesso, quindi, a piattaforme/canali che danno questo tipo di servizi possono aiutare notevolmente a migliorare la qualità della vita delle donne, promuovendo un maggior controllo sul proprio corpo e salute.

- **rafforzamento della comunità** – attraverso il digitale, le donne possono costruire reti di supporto e solidarietà online. Possono essere molto utili per la condivisione di esperienze, risorse, consigli pratici, lavoro e sostegno emotivo. Infine, l’accesso a piattaforme sociali e professionali consente alle donne di stabilire connessioni internazionali e di entrare in contatto con mentori e modelli positivi.

- **sicurezza e protezione online** – ultima azione, ma non per importanza, riguarda la sicurezza. Fornire una corretta alfabetizzazione digitale permette alle donne di entrare in possesso di alcune importanti consapevolezza sulla sicurezza online, sull’importanza della privacy e delle strategie per difendersi da molestie o abusi. Le donne che hanno queste conoscenze sono in grado di navigare meglio e in modo più sicuro nel mondo del digitale.

10. De Grimani, L. (2022). Empowerment femminile e riduzione del gender gap attraverso le leve del digitale. In UNESCO, Quaderni di Comunità: Persone, Educazione e Welfare nella società 5.0.

capitolo 2

Donne nel mondo digitale: analisi di iniziative per l'alfabetizzazione digitale

Come iniziative di alfabetizzazione digitale possano essere strumenti cruciali per l'integrazione e il potenziamento delle donne

In un mondo sempre più interconnesso le donne che non possiedono competenze digitali rischiano di essere escluse dalle numerose opportunità offerte dalla tecnologia.

Le iniziative di alfabetizzazione digitale emergono come strumenti per poter superare il gap, potenziando il ruolo delle donne all'interno della società.

In questo capitolo, attraverso l'analisi del progetto Comunità 3D promosso dall'Associazione torinese Eufemia e grazie anche all'analisi di casi studio analoghi, si vuole evidenziare come questo tipo di progetti possono diventare un motore di cambiamento per le donne, favorendo l'accesso a risorse educative, professionali e sociali.

2.1 Associazione Eufemia e il caso Comunità 3D

Eufemia è un'Associazione culturale di Promozione Sociale, nata a Torino nel 2010, le cui attività si focalizzano su: cibo e sostenibilità; teatro per l'inclusione e lo sviluppo di comunità; sviluppo di giochi educativi; youth work e mobilità internazionale; strumenti digitali per l'apprendimento; promozione del benessere e della salute mentale.

Ad ogni ambito di lavoro è affidato un team dedicato. I progetti hanno un taglio socio-educativo e mirano a coinvolgere soggetti che vivono situazioni di disagio economico, sociale e culturale, in collaborazione con la rete degli attori pubblici e del privato sociale sviluppata negli anni.

Il metodo educativo proposto da Eufemia, sia con adulti che con bambini e ragazzi, si ispira ai principi dell'educazione non-formale, della pedagogia interculturale e della metodologia peer-to-peer. Si parte sempre dal presupposto che ogni persona che si avvicina a un percorso nuovo non è un contenitore vuoto da riempire con delle informazioni, ma al contrario porta con sé un bagaglio emotivo, conoscitivo, esperienziale e culturale da valorizzare, in un processo di apprendimento inteso alla reciprocità e allo scambio delle competenze e dei saperi, in cui la figura del formatore diventa quella di facilitatore della conoscenza

e dell'apprendimento.

Le attività proposte partono sempre dai bisogni e dalle caratteristiche dei destinatari, e sono in continua evoluzione durante il processo educativo, proprio per continuare ad adattarsi e a rispondere a tali bisogni e caratteristiche.

Per portare avanti i progetti e le attività, Eufemia può contare sui propri collaboratori e su educatori professionali ed operatori e operatrici sociali specializzati in azioni educative e socio-educative all'interno dei plessi scolastici del Comune di Torino.

Inoltre, può far affidamento sulla rete di volontari locali ed europei.

Può dunque contare su un patrimonio di competenze varie e differenziate, da impiegare al meglio sui diversi progetti, grazie alle distinte formazioni delle persone coinvolte attivamente: operatori sociali con specifiche formazioni in attività artistiche e in genere culturali, educatori ed educatrici, sociologi, psicologi, e figure professionali capaci di utilizzare al meglio gli strumenti digitali per potenziare efficacia ed efficienza dei programmi sociali.



EUFEMIA
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE CULTURALE E SOCIALE

11

Il laboratorio **Comunità 3D** non è il primo laboratorio di alfabetizzazione digitale sviluppato dall'Associazione Eufemia, infatti questa presenta esperienze pregresse nel campo, attraverso lo sviluppo di altri progetti con lo stesso fine.

Tra i più rilevanti troviamo: "Web 2.D" è un progetto che si pone in continuità con la precedente scuola delle donne "Al Amal – La Speranza", progetto vincitore del Bando Ordinario 2018 della Fondazione CRT per l'anno 2019 e sviluppatosi nell'ambito della Circoscrizione 3, dove anche la nuova proposta del laboratorio Comunità 3D trova radici.

Il progetto "Al Amal – La Speranza" nasce dal bisogno espresso da un gruppo di donne marocchine residenti nel quartiere di Borgo San Paolo a Torino nel giugno 2018.

In risposta a questa proposta e con Eufemia nel ruolo di capofila, ha avuto luogo una fase pilota e sperimentale della scuola avendo come obiettivo l'integrazione e l'inclusione sociale di donne del quartiere attraverso attività formative ed educative.

Grazie al nuovo contributo di *Fondazione CRT alla Tavola Valdese e Circoscrizione 3*, nonché grazie alla collaborazione con partners, è stato deciso di sviluppare un per-

corso di formazione che si è articolato in due cicli di corso di alfabetizzazione digitale con l'alternanza di lezioni teoriche più formali ad esercitazioni, lavori di gruppo e uscite del territorio.

L'obiettivo principale del percorso è stato quello di offrire alle donne gli **strumenti per orientarsi e muoversi autonomamente nel mondo digitale**, in modo da favorire l'occupabilità, l'inclusione nella società dell'informazione e l'accesso al patrimonio di informazioni, opportunità e conoscenze.

Dati i risultati positivi della precedente esperienza e il numero di donne iscritte, per cui si è dovuta creare una lista d'attesa, Eufemia ha deciso di riproporre un nuovo ciclo di alfabetizzazione digitale con le stesse modalità in quanto, secondo le valutazioni finali, sono state riscontrate di gradimento, uscendo così per tutto il 2023 con il progetto "Web 2.D Plus".

Dato il successo dei due laboratori precedenti, l'Associazione insieme ai partners ha deciso di proporre "**Comunità 3D**" come un nuovo laboratorio per l'anno 2024/2025.

Questo è un progetto che mira a fornire competenze digitali fondamentali per favorire l'inclusione sociale, l'occupazione e la

cittadinanza attiva. Il laboratorio è rivolto alle donne, con particolare attenzione verso quelle con un background migratorio o situazioni di svantaggio socio-economico, offrendo strumenti concreti per accedere ai servizi online e superare le barriere digitali.

Alle partecipanti è stata data la possibilità di acquisire competenze pratiche attraverso quattro moduli tematici:

- **Software di videoscrittura:** utilizzo di Word e Openoffice per la creazione e la gestione di documenti.
- **Fogli di calcolo:** apprendimento di Excel per l'organizzazione e l'analisi di dati.
- **Strumenti Google e cloud:** utilizzo di Gmail, Google Drive e altre applicazioni per la collaborazione online.
- **Identità digitale e servizi online:** conoscenza di SPID e accesso ai servizi pubblici digitali.

“Comunità 3D” vuole mettere il **focus sulla cittadinanza attiva**, fornendo alle donne partecipanti la possibilità di navigare autonomamente nel mondo digitale, favorendone così l'accesso ai servizi essenziali e migliorandone l'occupabilità. Inoltre, si pone l'obiettivo di ridurre il divario digitale, creando una comunità di donne più consapevoli

e coinvolte nell'ambito delle ICT.

2.2 Casi studio analoghi a Comunità 3D

I laboratori che affrontano la digitalizzazione delle donne giocano un ruolo importante per la loro inclusione sociale e nel diminuire il divario digitale che con il tempo si è venuto a creare.

In questo paragrafo si vogliono esplorare alcuni esempi di iniziative che, attraverso percorsi formativi, hanno contribuito a ridurre il digital gender gap promuovendo una cittadinanza attiva e consapevole tra le donne.

LABORATORIO ALFABETIZZAZIONE DIGITALE **Liquid Lab e Associazione Orlando**¹²

Il laboratorio di alfabetizzazione digitale per donne migranti, sviluppato a Bologna, rappresenta un'iniziativa significativa per **promuovere l'inclusione sociale e digitale**. Questo progetto è frutto della collaborazione tra l'Associazione Orlando, un ente culturale femminista che si occupa di valorizzare la soggettività femminile e di genere, e Liquid Lab, un progetto di welfare culturale finanziato dal Comune di Bologna per contrastare la povertà educativa e il divario digitale. Il laboratorio si articola in due moduli principali.

12. Laboratorio alfabetizzazione digitale | women.it

Associazione Orlando. (2024). Laboratorio alfabetizzazione digitale.

Archilabò. (2024). Digital literacy per donne migranti: Alfabetizzazione digitale e competenze digitali.

Nella prima fase, le partecipanti acquisiscono competenze informatiche di base, tra cui la navigazione su Internet, l'utilizzo di mappe interattive e la relazione con i servizi tramite dispositivi mobili. Queste abilità sono fondamentali per facilitare l'accesso ai servizi pubblici, alla formazione permanente e al mercato del lavoro. Nella seconda fase del progetto, l'attenzione si concentra su temi legati alla sicurezza informatica e alla corretta manutenzione degli strumenti digitali. Le partecipanti consolidano le competenze acquisite, applicandole a **compiti pratici legati ai loro bisogni quotidiani**, come la creazione di una firma digitale, l'iscrizione ai portali per la ricerca del lavoro e l'accesso alle risorse offerte dal territorio.

Parallelamente, viene offerto un **corso di lingua italiana** per facilitare la comprensione dei documenti e dei testi trattati durante le sessioni di alfabetizzazione digitale. Le lezioni sono programmate in modo da facilitare la partecipazione delle donne migranti, offrendo un ambiente accogliente e supportivo. L'iniziativa è gratuita e aperta a tutte le donne interessate, con l'obiettivo di ridurre il divario digitale e promuovere l'empowerment femminile attraverso l'acquisizione di

competenze chiave per l'integrazione sociale e lavorativa.

Il progetto sottolinea l'importanza di un **approccio integrato che combina l'alfabetizzazione linguistica e digitale**, riconoscendo che la padronanza di entrambe le competenze è **essenziale per una piena partecipazione alla vita sociale, culturale ed economica del paese ospitante**.

Infine, evidenzia come la **collaborazione tra enti culturali, istituzioni locali e progetti di welfare** possa creare opportunità significative per le comunità migranti, contribuendo a costruire una società più inclusiva e accessibile per tutti.

PROGETTO EFFE

Donne e alfabetizzazione digitale

13

Il secondo caso proposto è quello di **Progetto Effe – Donne e alfabetizzazione digitale**, un corso gratuito per acquisire e/o migliorare le competenze base relative all'informatica.

Il progetto è stato proposto dall'Associazione Don Angelo Campora e dall'aps Colibrì, in collaborazione con la CGIL di Alessandria, all'interno del Progetto Effe.

Il corso prevede la conoscenza nell'uso del pc anche in relazione all'utilizzo dello smartphone. Il progetto vuole illustrare i componenti del

13. Fondazione SociAL. (2024). Progetto Effe – Donne e alfabetizzazione digitale.

pc, l'uso della tastiera e del mouse, l'insegnamento base per l'uso di Internet e posta elettronica, le prime nozioni di Word e i servizi messi a disposizione dalle diverse istituzioni presenti sul territorio (pubblico e privato sociale) come ad esempio le attività ricreative e culturali.

A completare il corso è presente una sezione dedicata all'insegnamento per acquisire autonomia nello svolgere mansioni quotidiane per poter partecipare attivamente alla vita sociale ed economica della comunità. Ad esempio troviamo l'insegnamento dell'utilizzo dello SPID, le prenotazioni di visite mediche e appuntamenti negli uffici pubblici, l'iscrizione dei figli a scuola e l'accesso al registro elettronico, l'uso consapevole dei social media.

Infine, per meglio consentire la partecipazione di mamme e quindi per non dover escludere nessuna a causa dei loro impegni, **è stato previsto dal corso un servizio di baby sitting con uno spazio dedicato.**

Il Progetto Effe vuole promuovere azioni di sostegno per le donne che vivono in condizioni di fragilità.

Il progetto si **inserisce in un contesto più ampio di iniziative volte a promuovere l'empowerment femminile**, infatti sono presenti corsi di italiano per mamme migran-

ti, corsi di baby sitting per poter trovare lavoro come tale o percorsi di sperimentazione al sostegno di microprogetti di impresa per donne.

SEE.TELL.LISTEN ¹⁴

Questo progetto, a differenza dei due precedenti, non è rivolto solo alle donne, ma a uomini e donne rifugiate, che hanno il bisogno di potenziarsi promuovendo al contempo l'inclusione sociale attraverso tecniche di photovoice e storytelling. Questo approccio consente ai partecipanti di esprimere le proprie esperienze e storie personali, facilitando una maggiore comprensione e integrazione nelle comunità ospitanti.

A questa iniziativa hanno aderito cinque paesi europei (Portogallo, Spagna, Grecia, Italia e Olanda) e sette partner europei.

Il cuore del progetto si concentra sul tema della migrazione forzata, mirando a sviluppare nei migranti un senso di padronanza delle proprie vite. Contemporaneamente, promuove la loro riqualificazione nella società del nuovo paese ospitante attraverso lo sviluppo professionale e l'istruzione non formale.

Si è deciso di prendere in considerazione questo caso studio, seppur un pò diverso da Comunità 3D,

14. CPR. (2018). SEE.TELL.LISTEN: Improving refugees' digital literacy through photovoice and storytelling

CPR. (2018). Training module on digital literacy for refugees

in quanto sono stati prodotti vari materiali utili e interessanti per poter espandere l'alfabetizzazione digitale anche nei paesi che non hanno preso parte al progetto. Tra i materiali, spicca il Modulo di formazione sull'alfabetizzazione digitale per i rifugiati, destinato a insegnanti, facilitatori e beneficiari diretti. Questo modulo delinea gli obiettivi principali del progetto, le competenze necessarie per gli educatori che lavorano con questo specifico gruppo target, una spiegazione del metodo di insegnamento consigliato e una guida dettagliata sugli argomenti da trattare per fornire competenze di base in alfabetizzazione digitale.

Infine See.Tell.Listen è uno dei pochi progetti di alfabetizzazione digitale che è stato un esempio concreto dell'applicazione del progetto attraverso il festival "Voci Migranti", organizzato presso la Corte dei Miracoli a Siena. Durante l'evento, è stata inaugurata la mostra **"SEE. TELL.LISTEN – Storytelling for Integration"**, che ha presentato le **storie e le esperienze dei rifugiati coinvolti** nel progetto, **evidenziando l'importanza dell'alfabetizzazione digitale e della narrazione come strumenti di integrazione.**

Il progetto rappresenta un modello significativo di come l'alfabetizzazione digitale, combinata con tecniche narrative e apprendimento creativo, possa essere utilizzata per dare voce a individui che hanno vissuto esperienze traumatiche, facilitando la loro integrazione e partecipazione attiva nella società.



capitolo 3

Laboratorio Comunità 3D: problemi, opportunità e proposte di sviluppo

In questo capitolo si intende esplorare in profondità le dinamiche, gli obiettivi e i risultati del laboratorio Comunità 3D, con particolare attenzione ai processi di empowerment femminile e al loro impatto sulla comunità. L'indagine è stata condotta attraverso una combinazione di interviste alle partecipanti e collaboratori del corso e osservazione partecipata. Il fine dell'analisi è quello di mettere in evidenza i punti salienti che caratterizzano questo laboratorio, individuando i principali temi emersi e le modalità attraverso cui le partecipanti hanno affrontato e in alcuni casi anche superato le sfide che si sono presentate durante il percorso.

L'empowerment femminile è considerato l'elemento cardine del progetto infatti, si è cercato di comprendere come il laboratorio abbia favorito il rafforzamento delle competenze, l'autostima e la capacità decisionale delle donne coinvolte, creando opportunità di crescita personale e collettiva. Inoltre, si è esaminato i risultati ottenuti,

sia in termini di obiettivi raggiunti che di impatti tangibili e intangibili sulle partecipanti.

Parallelamente, è stato dedicato dello spazio all'identificazione delle aree di miglioramento, con l'intento di fornire una valutazione critica e costruttiva del laboratorio. Questo permette di evidenziare non solo i successi, ma anche le opportunità per implementare ulteriormente l'iniziativa e massimizzare il suo potenziale futuro.

3.1 Analisi del laboratorio Comunità 3D

L'analisi si articola attorno alle cinque aree tematiche emerse dalla ricerca di laboratori analoghi:

Empowerment femminile, accessibilità e barriere, progettazione didattica, impatto sociale, relazioni con il territorio.

1. Empowerment Femminile

• Obiettivo del laboratorio

Il principale obiettivo emerso dal laboratorio è quello di fornire competenze digitali di base alle partecipanti, incluse l'utilizzo dello SPID, della suite Google, di Canva e di Excel per permettere a loro di essere **cittadine attive**.

In questo modo si va a migliorare l'autonomia e la capacità di gestione delle attività burocratiche e personali di ognuna.

• Sfide e risultati

Crescita personale: le partecipanti hanno acquisito maggiore fiducia e familiarità con strumenti digitali prima a loro sconosciuti, però si è anche riscontrato che l'impatto che questo ha sulle loro vite dipende molto spesso dalle singole motivazioni e necessità che le spingono a partecipare a questo tipo di laboratorio.

Consapevolezza limitata: il fatto che ci siano motivazioni e necessità differenti, non tutte le donne iniziano il corso comprendendo pienamente

l'utilità dell'apprendimento delle competenze digitali. Infatti è stato riscontrato che alcune di loro partecipano mosse dalla curiosità oppure, siccome che molto spesso vivono in contesti in cui il loro ruolo all'interno della famiglia preclude la priorità alla sfera digitale, vi partecipano ma non mosse da un vero e proprio obiettivo volto al loro potenziamento.

Questo potrebbe evidenziare la necessità di una campagna di sensibilizzazione preliminare.

2. Barriere e accessibilità

• Barriere identificate

A livello logistico, per questa edizione di Comunità 3D è stata evidenziata una problematica decisamente importante che ha anche portato ad una scarsa partecipazione, infatti la sede del laboratorio è stata posta in una zona della città lontano dal target ricercato. Infatti, per ovviare a questo, si sta cercando una nuova sede grazie alla collaborazione con realtà del territorio per la seconda edizione del laboratorio che si terrà dall'inizio di Marzo.

Per quanto riguarda l'aspetto culturale, come già anticipato si è riscontrato una scarsa percezione dell'utilità del laboratorio di alfabetizzazione digitale erogato da Eufemia.

I motivi sono vari, in quanto quello che smuove le donne a prendere parte al laboratorio spesso non è la volontà di migliorare la loro condizione/integrazione sociale, ma al contrario colmare una loro curiosità, apprendere conoscenze per insegnarle a terze persone che vivono con loro o semplicemente spinte da una sorta di emozione di non aver più voglia di non capire. Capire quanto le motivazioni siano legate più ad una casistica di necessità o di desiderio personale, non lo si può quantificare, in quanto sono delle motivazioni che appartengono alla sfera privata di ognuna delle partecipanti.

• Accessibilità

A livello di materiali per l'apprendimento, l'associazione Eufemia si è impegnata a fornire i pc per permettere a tutte le donne, anche a quelle che non hanno i dispositivi, di poter partecipare alle lezioni. Per la promozione del laboratorio, l'associazione ha utilizzato canali locali grazie alla collaborazione con altre associazioni del territorio e avvalendosi anche di una comunicazione off-line per raggiungere anche chi ha un accesso limitato al digitale. Punto a favore per quanto riguarda l'accessibilità del corso è stato il rapporto instaurato tra l'insegnante del corso e le partecipanti. Tra di

loro è sempre stata utilizzata una comunicazione diretta, aperta e trasparente, fondamentale per costruire un rapporto di fiducia e corretta partecipazione.

3. *Progettazione didattica*

• Metodi di insegnamento

L'approccio didattico utilizzato è stato basato sul ritmo e sulle esigenze delle partecipanti, utilizzando spiegazioni bilingue (italiano-inglese) per facilitare la comprensione.

Si è cercato di trovare un equilibrio tra teoria e pratica, ponendo particolare attenzione alle applicazioni del digitale nella vita quotidiana delle partecipanti. Infatti, all'inizio di ogni lezione è sempre stato presente un momento di dibattito per capire quali argomenti sarebbero stati più utili da affrontare in base alle esigenze delle donne, per esempio creazioni di documenti, creazione e utilizzo della mail personale e SPID.

• Contenuti e moduli

Word processing (Word, LibreOffice).

Excel per gestione di dati e budget.

Canva per la creazione di contenuti grafici.

Navigazione e utilizzo di servizi online (SPID, portali comunali).

- Supporto didattico
Sono stati forniti i pc a tutte le partecipanti, ma sarebbe stato molto utile poter fornire delle dispense o altro tipo di materiale di supporto, come ad esempio un glossario per annotare tutte le parole del mondo digitale e non che non si conoscono. Non è presente un follow-up strutturato per monitorare l'applicazione delle competenze apprese, ma questo potrebbe essere risolto fornendo appunto materiali di supporto durante e al termine del laboratorio.

La valutazione d'impatto viene fatta attraverso la somministrazione di un questionario al termine del laboratorio e anche grazie ai continui feedback delle partecipanti durante le lezioni.

Invece manca una valutazione strutturata dell'impatto a lungo termine sul piano sociale, in quanto il laboratorio è aperto ad un numero molto limitato di partecipanti e per l'associazione sarebbe un dispendio di energie e risorse economiche molto importante per un progetto di così piccola scala.

4. *Impatto sociale*

- Effetti diretti
Si è riscontrato un incremento della capacità di gestione autonoma di servizi digitali e pratiche burocratiche e la conseguente creazione, seppur in piccola parte, di una maggiore consapevolezza delle opportunità offerte dal mondo digitale.
- Effetti indiretti
E' sembrato di capire che alcune delle partecipanti condividono le competenze acquisite con i membri della famiglia o della comunità. Questo aspetto aiuta anche al rafforzamento di una cultura digitale inclusiva, seppur ancora a livelli iniziali.
- Valutazione d'Impatto

5. *Relazioni con il territorio*

- Collaborazioni locali
Le collaborazioni con altre associazioni/realità del territorio torinese sono una parte fondamentale per il finanziamento del laboratorio. La partnership con enti locali si rivela importante anche per l'individuazione di nuovi spazi che possono ospitare il corso e che si trovano in quartieri più vicini al target di riferimento.
Infine, è sorta anche la necessità di rafforzare le sinergie con organizzazioni locali in modo da migliorare la fase di engagement e una maggiore flessibilità economica.
- Adattamento al contesto
Comunità 3D nasce per rispondere a da dei bisogni

locali emersi attraverso delle analisi sul territorio, mostrando così flessibilità nel rispondere a questi.

All'interno delle lezioni, in base al gruppo di partecipanti e alle necessità presentate, si è sempre cercato di adattare i contenuti in modo tale da offrire un servizio utile davvero nella vita quotidiana. Il laboratorio di Comunità 3D, quindi rappresenta una risposta valida al digital gender gap, offrendo strumenti concreti per l'empowerment femminile e favorendo l'inclusione sociale. Tuttavia, il suo impatto è strettamente legato alle specifiche necessità e motivazioni delle partecipanti, sottolineando l'importanza di strategie di sensibilizzazione sul tema dell'alfabetizzazione digitale e della sua importanza nella società odierna.

Comunità 3D

* EMPOWERMENT FEMMINILE

* acquisizione maggiore di fiducia e familiarità con strumenti digitali

* competenze digitali di base

• PROGETTAZIONE DIDATTICA

• approccio didattico basato sul ritmo e sulle esigenze delle partecipanti

• utilizzando spiegazioni bilingue (Italiano - Inglese)

• focus alle applicazioni del digitale nella vita quotidiana

@ IMPATTO SOCIALE

@ incremento della capacità di gestione autonoma di servizi digitali

@ partecipanti condividono le competenze acquisite con i membri della famiglia o della comunità

RELAZIONI CON IL TERRITORIO

rafforzare le sinergie con organizzazioni locali

modificare i contenuti del corso per un miglior adattamento al contesto

° CONTRASTARE LE BARRIERE E ACCESSIBILITÀ

° posto in una zona della città lontano dal target ricercato

° si è riscontrato una scarsa percezione dell'utilità del laboratorio

° rapporto instaurato tra l'insegnante del corso e le partecipanti

° Impegno a fornire i pc per permettere a tutte la partecipazione

3.2 Analisi comparativa tra Comunità 3D e i casi studio

Questo paragrafo analizza il laboratorio Comunità 3D dell'Associazione Eufemia confrontandolo con i tre casi studio significativi: Liquid Lab e Associazione Orlando, Progetto Effe e See.Tell.Listen. Attraverso l'analisi comparativa, emergono punti di forza, opportunità di miglioramento e possibili ispirazioni per arricchire il modello Comunità 3D, rendendolo ancora più efficace nel rispondere alla necessità di divulgare l'alfabetizzazione digitale e migliorare l'empowerment femminile delle donne che provengono da situazioni di svantaggio e fragilità.

COMUNITÀ 3D **Associazione Eufemia**

Laboratorio di alfabetizzazione digitale ideato dall'Associazione Eufemia, con l'obiettivo di fornire competenze digitali fondamentali per favorire l'inclusione sociale, l'occupazione e la cittadinanza attiva. Il progetto si rivolge principalmente a donne, in particolare a quelle con background migratorio o in situazioni di svantaggio socio-economico.

Caratteristiche principali:

- Target: donne, con particolare attenzione a donne migranti e in condizioni di svantaggio socio-economico.

- Approccio: percorso strutturato in quattro moduli tematici per l'acquisizione di competenze pratiche:

Software di videoscrittura: Utilizzo di Word e Openoffice per la creazione e gestione di documenti.

Fogli di calcolo: Apprendimento di Excel per organizzare e analizzare dati.

Strumenti Google e cloud: Uso di Gmail, Google Drive e altre applicazioni per la collaborazione online.

Identità digitale e servizi online: Conoscenza di SPID e accesso ai servizi pubblici digitali.

- Inclusività: mira a ridurre il divario digitale e creare una comunità di donne consapevoli e coinvolte nell'ambito ICT.

- Innovazione: Focus sulla cittadinanza attiva e l'accesso autonomo ai servizi digitali essenziali per migliorare l'occupabilità.

PROGETTO EFFE

Donne e alfabetizzazione digitale

Caratteristiche principali:

- Ampiezza tematica: include aspetti pratici utili nella vita quotidiana come SPID, prenotazioni sanitarie e uno di servizi pubblici, fornendo così gli strumenti per una piena partecipazione sociale.

- Alfabetizzazione digitale attraverso lo smartphone: hanno deciso di dedicare dei moduli di insegnamento al corretto uso degli smartphone in quanto oggi giorno hanno un ruolo cruciale nella quotidianità.

- Servizi di supporto: offre baby-sitting in modo tale da favorire la partecipazione delle madri.

- Inclusività: il progetto Effe non si limita solo ad offrire corsi di alfabetizzazione digitale, ma offre percorsi paralleli di empowerment femminile rivolti a tutte le donne in condizione di fragilità.

SEE.TELL.LISTEN

Caratteristiche principali:

- Target diversificato: include sia donne che uomini migranti e rifugiati, rendendo il laboratorio più inclusivo rispetto a quelli analizzati precedentemente.

- Approccio internazionale: coinvolgimento di partner

di vari paesi europei, permettendo così lo scambio di buone pratiche e materiali replicabili altrove.

- Metodologia innovativa: all'interno del laboratorio vengono utilizzate le tecniche di storytelling e photovoice per rafforzare le competenze digitali e l'espressione personale. Questa metodologia di insegnamento più creativa pone il focus sullo sviluppo personale e consapevolezza sociale, ma pone minor attenzione alle esigenze quotidiane utili per sviluppare una cittadinanza attiva.

- Supporto a lungo termine: sono stati sviluppati dei materiali didattici ben strutturati per facilitatori e beneficiari per permettere la replicabilità del laboratorio ovunque.

LABORATORIO ALFABETIZZAZIONE DIGITALE **Liquid Lab e Associazione Orlando**

Caratteristiche principali:

- Integrazione linguistica: combina corsi di lingua italiana e corsi di alfabetizzazione digitale, rispondendo a una doppia esigenza delle donne che vi partecipano, in quanto la maggior parte non ha sufficiente conoscenza della lingua italiana e delle competenze digitali.

- Focus pratico: il laboratorio vuole istruire le partecipanti a cercare lavoro e a navigare nel mondo digitale nella

maniera più funzionale possibile.

- **Sicurezza digitale:** all'interno del corso sono stati pensati dei momenti dedicati all'insegnamento di moduli di sicurezza online, utili data la vulnerabilità del target con cui lavora.
- **Innovazione limitata:** Principalmente orientato a competenze di base, con meno enfasi su tecnologie avanzate o creative.

Al termine dell'analisi si può affermare che il laboratorio Comunità 3D si distingue per un approccio pratico e strutturato che mira a fornire competenze digitali utili per la vita quotidiana, l'occupazione e l'accesso ai servizi di base. Liquid Lab e Progetto Effe sono più adatti alle donne che necessitano di competenze digitali di base applicabili alla vita quotidiana e all'inserimento sociale, con un focus anche sull'insegnamento della lingua italiana e all'offerta di servizi aggiuntivi non solo limitati all'alfabetizzazione digitale.

Infine, See.Tell.Listen eccelle nell'inclusività e nell'approccio internazionale portando un metodo di insegnamento molto innovativo e concentrato sulla persona, ma è meno orientato verso strumenti pratici per la vita di

tutti i giorni.

Comunità 3D potrebbe quindi trarre ispirazione da Liquid Lab e Progetto Effe, implementando il corso con servizi aggiuntivi, come baby-sitting, corsi di italiano e la distribuzione di materiale didattico per aiutare l'apprendimento e migliorare l'accessibilità al laboratorio stesso. L'approccio internazionale e creativo proposto da See.Tell.Listen, potrebbe essere utile per ampliare ulteriormente la propria portata e inclusività, ponendo il focus anche sulla persona e sulla propria storia fornendo al tempo stesso insegnamenti pratici del mondo digitale.

analisi comparativa

TARGET

INNOVAZIONE

PRATICITÀ

INCLUSIVITÀ

Comunità 3D

donne vulnerabili



Alfabetizzazione digitale (Liquid Lab-Orlando)

donne migranti



Progetto Effe

donne vulnerabili



See.Tell.Listen

rifugiat* e migrant*



capitolo 4

Prospettive e miglioramenti per il futuro di Comunità 3D

È stata studiata l'alfabetizzazione digitale come strumento per l'inclusione sociale in questa ricerca, prestando particolare attenzione al laboratorio Comunità 3D e al confronto con altri progetti simili, arrivando alla conclusione che l'alfabetizzazione digitale non è solo una competenza tecnica ma potrebbe essere un vero e proprio mezzo per accedere a opportunità di lavoro, relazioni sociali e partecipazione attiva nella società.

Nel capitolo finale, si discute dell'importanza di utilizzare un approccio di design anthropology quando si vogliono concepire progetti educativi digitali, ponendo l'accento sul fatto che le dinamiche sociali e la tecnologia devono essere combinate per creare ambienti di apprendimento significativi e sostenibili.

4.1 Ripensare l'alfabetizzazione digitale: uno sguardo al design anthropology

L'alfabetizzazione digitale è un fenomeno complesso che va oltre la semplice formazione informatica; essa rappresenta un vero e proprio percorso di empowerment e costruzione dell'identità. Non si tratta soltanto di acquisire competenze tecniche, ma di comprendere e integrare la tecnologia nella propria vita quotidiana, lavorativa e sociale, ridefinendo il proprio ruolo all'interno della società contemporanea.

Attraverso un'analisi approfondita dei casi studio presi in considerazione (Liquid Lab, Progetto Effe, See.Tell e Comunità 3D), questa ricerca mostra come l'alfabetizzazione digitale sia profondamente influenzata dal contesto culturale e dalle dinamiche di comunità, dimostrando che la tecnologia può diventare uno strumento essenziale per il raggiungimento di indipendenza economica e sociale, specialmente per le donne con background migratorio o in situazioni di vulnerabilità.

Nel caso specifico del laboratorio Comunità 3D, due elementi fondamentali emergono come pilastri per il successo dell'iniziativa: l'**accesso alle tecnologie** odierne e la costruzione di una **forte rete di supporto**, sia locale che internazionale.

Il primo aspetto è cruciale per garantire che tutte le partecipanti possano non solo imparare a utilizzare

gli strumenti digitali, ma anche sfruttarli per migliorare la propria vita, in quanto la tecnologia non è solo un mezzo per accedere alle informazioni, ma anche una risorsa che permette di costruire competenze professionali, avviare attività imprenditoriali e partecipare attivamente alla società. Tuttavia, l'accesso alla tecnologia, da solo, non è sufficiente: è fondamentale che sia accompagnato da un contesto di supporto strutturato e inclusivo.

È in questo contesto che entra in gioco il secondo pilastro: la rete di supporto locale e internazionale. L'alfabetizzazione digitale si sviluppa e si consolida attraverso la collaborazione e la condivisione di esperienze tra le partecipanti e le sinergie create dall'associazione che propone il laboratorio e i partner. Comunità 3D, seguendo l'esempio di altri laboratori analizzati, può trarre ispirazione per costruire una comunità di donne consapevoli e attive nel mondo digitale, creando connessioni che vadano oltre lo spazio fisico del laboratorio. Ad esempio, attraverso la costruzione di reti di supporto che consentono di rendere l'apprendimento digitale un'esperienza più efficace e duratura, dando la possibilità alle partecipanti di continuare a crescere, scambiare competenze e sostenersi reciprocamente anche al di fuori del laboratorio.

Queste reti possono essere composte da associazioni locali, istituzioni educative, imprese, ONG e altre realtà che operano sia a livello nazionale che internazionale. La collaborazione con enti e organizzazioni già impegnate nell'ambito dell'alfabetizzazione digitale può ampliare le opportunità di formazione e di inserimento lavorativo per le partecipanti. Infine, l'interconnessione con reti globali offre la possibilità di accedere a risorse e metodologie innovative, aprendo la strada a nuovi modelli di apprendimento e partecipazione.

4.2 Dall'alfabetizzazione all'inclusione: alcune prospettive progettuali per il futuro

Il laboratorio Comunità 3D potrebbe presentarsi come un punto di riferimento per l'innovazione educativa e l'inclusione sociale, ponendo al centro della sua azione la ridefinizione delle strategie didattiche attraverso le nuove tecnologie e la creazione di reti di supporto locali e internazionali.

Attraverso un lavoro di ridefinizione dei suoi obiettivi, il laboratorio potrebbe ampliare il proprio raggio d'azione, spostando il focus non solo sull'alfabetizzazione digitale,

ma anche sulla consapevolezza del suo impatto nella società contemporanea. L'acquisizione di competenze digitali, infatti, non è più un semplice strumento di apprendimento, ma una chiave di accesso alla partecipazione attiva nella società, favorendo una cittadinanza più inclusiva e consapevole. Uno degli elementi centrali della nuova visione del laboratorio Comunità 3D è l'impiego delle tecnologie per una didattica innovativa. In tal senso, si potrebbero introdurre nuovi strumenti di apprendimento capaci di rispondere alle esigenze del target e di facilitare il processo di acquisizione di competenze digitali.

Tra questi, la **gamification**, strumento già ampiamente usato all'interno dell'associazione Eufemia che sostiene

L'attività ludico-educativa ha un ruolo fondamentale nella costruzione di una Comunità responsabile, che possa far fronte alle grandi sfide che l'attendono¹⁵

Questo approccio alla didattica potrebbe rivelarsi anche per il laboratorio Comunità 3D un metodo efficace per coinvolgere le partecipanti, trasformando l'apprendimento in un'esperienza interattiva e motivante. Attraverso meccaniche di

15. citazione presa dall'intervista condotta

gioco applicate alla formazione, si incentiva l'engagement e la collaborazione tra le donne, rendendo più immediata e intuitiva la comprensione dei concetti digitali.

Un altro strumento innovativo che si potrebbe aggiungere è il **laboratorio esperienziale**, che permette di apprendere attraverso il "fare" le competenze digitali più concrete e applicabili nella vita quotidiana.

Inoltre, attraverso la creazione di momenti di sperimentazione pratica, come eventi di co-progettazione o sfide digitali, viene stimolata la creatività e il problem-solving collaborativo. Infine, come osservato nell'intervista, il laboratorio attuale è già fortemente pratico:

"Meno teoria e molta più pratica in relazione a cosa viene più utilizzato nella vita quotidiana"¹⁶, infatti

implementare sempre di più esperienze immersive potrebbe aumentare l'impatto formativo.

L'approccio ai laboratori esperienziali potrebbe essere integrato con lo **storytelling digitale**, una metodologia che consente di sviluppare capacità espressive e comunicative attraverso la creazione di narrazioni multimediali.

Utilizzando strumenti digitali, le partecipanti possono raccontare le proprie esperienze e riflettere su tematiche so-

ciali, stimolando la creatività e il pensiero critico

Infine, anche la pratica del **photovoice** potrebbe rappresentare un ulteriore strumento di apprendimento, utilizzando la fotografia come mezzo per esprimere idee, esperienze e prospettive personali, promuovendo una maggiore consapevolezza sociale e culturale.

Parallelamente all'adozione di questi nuovi strumenti, si è compreso che sarebbe possibile per il laboratorio integrare una serie di **strategie**

facilitanti che, sebbene non direttamente legate all'alfabetizzazione digitale, ne aumentano significativamente l'impatto sociale. Tra queste, una delle priorità è stata individuare metodi efficaci per **facilitare la comprensione della lingua italiana**, essenziale per garantire un accesso equo alle risorse digitali.

A tal proposito, si è pensato di poter sviluppare un glossario innovativo e personalizzato, che tenga conto delle esigenze specifiche delle partecipanti e che utilizzi strumenti visivi e multimediali per facilitare l'apprendimento linguistico e concettuale.

Un altro elemento che è emerso dallo studio dei casi studio presi in considerazione, è la possibilità di poter creare uno **spazio di babysitting** all'interno del laboratorio. Questa iniziativa nasce

16. citazione presa dall'intervista condotta

dall'esigenza di supportare le madri, spesso escluse da percorsi formativi a causa della mancanza di alternative per la cura dei propri figli. Garantire un ambiente sicuro e accogliente per i bambini consente alle donne di partecipare alle attività senza preoccupazioni, favorendo così una maggiore inclusione.

Inoltre, la **posizione del laboratorio sul territorio**, ha assunto una nuova rilevanza strategica. È stato riscontrato che per raggiungere efficacemente il target di riferimento è fondamentale collocare le attività nei quartieri dove vive il target. Questa scelta non solo facilita l'accesso alle risorse formative, ma rafforza anche il senso di appartenenza e collaborazione tra le donne che vi partecipano, creando un ambiente familiare e stimolante.

Un altro aspetto cruciale è la necessità di rivedere la **strategia di comunicazione del laboratorio**.

Infatti, la campagna di comunicazione deve avere come obiettivo non solo la promozione delle attività, ma anche la sensibilizzazione sull'importanza dell'alfabetizzazione digitale. Creare una **"domanda consapevole"** significa far comprendere alla comunità il valore delle competenze digitali nel contesto attuale e stimolare

l'interesse verso la formazione. Per raggiungere questo obiettivo, si prevede l'utilizzo di strategie multicanale, che possono includere i social media, ma che deve soprattutto prevedere una comunicazione off-line attraverso la distribuzione di flyer e poster nei quartieri dedicati, ma si potrebbe anche pensare di organizzare eventi informativi anche attraverso le collaborazioni con enti locali e partner per amplificare la portata del messaggio.

Un ulteriore elemento di valore per Comunità 3D è la sua potenzialità di diventare uno **spazio di apprendimento intergenerazionale**. Si è osservato, infatti, che molte partecipanti trasmettono ai propri familiari e conoscenti le competenze acquisite durante il laboratorio, creando così una catena di apprendimento informale che rafforza la diffusione della conoscenza all'interno della comunità

Un'altra casistica che mi è sembrato di intuire è quella che le cose che cercano di imparare poi le condividono con terzi, o nel nucleo familiare¹⁷

Questo tipo di apprendimento può avvenire in diverse modalità: attraverso momenti di condivisione familiare, in cui le donne partecipanti insegnano ai propri figli,

17. citazione presa dall'intervista condotta sul campo

partner o genitori l'uso delle tecnologie digitali, oppure mediante attività strutturate che coinvolgano più generazioni all'interno del laboratorio stesso.

L'introduzione quindi, di sessioni di scambio tra giovani e adulti potrebbe amplificare ulteriormente questo processo, favorendo una crescita collettiva e una maggiore integrazione delle competenze digitali nella quotidianità di tutti.

La ridefinizione degli obiettivi e delle strategie del laboratorio Comunità 3D segna quindi un passo significativo verso un'educazione più inclusiva e innovativa.

Attraverso l'impiego di tecnologie avanzate, metodologie didattiche coinvolgenti e una forte rete di supporto sociale, il laboratorio potrebbe configurarsi come un **modello di riferimento** per l'alfabetizzazione digitale e l'inclusione sociale sul territorio torinese. La sua possibile evoluzione non solo risponde alle esigenze del presente, ma pone le basi per una formazione continua e adattabile ai cambiamenti futuri, contribuendo alla costruzione di una società più equa e connessa.

Adottare uno sguardo di design anthropology significa non solo progettare soluzioni tecniche, ma anche comprendere le esperienze, le motivazioni e le sfide delle persone coinvolte.

La tecnologia, da sola, non è sufficiente per colmare il divario digitale: **è necessario un approccio che tenga conto dei contesti culturali e sociali** in cui essa viene utilizzata.

Al di là di tutte le possibilità di miglioramento, Comunità 3D vuole essere

uno spazio sicuro che aiuta le partecipanti ad essere partecipi nella società¹⁸

18. citazione presa dall'intervista condotta sul campo

strategie relative all'alfabetizzazione digitale

prospettive future

Gamification

metodo efficace per coinvolgere le partecipanti, trasformando l'apprendimento in un'esperienza interattiva e motivante.

Laboratori esperienziali

permettono di apprendere attraverso il "fare" le competenze digitali più concrete e applicabili nella vita quotidiana.

Storytelling digitale

sviluppare capacità espressive e comunicative attraverso la creazione di narrazioni multimediali.

Photovoice

ulteriore strumento di apprendimento, utilizzando la fotografia come mezzo per esprimere idee

Comunità 3D

strategie facilitanti

Facilitare la comprensione della lingua italiana

Sviluppare un glossario innovativo e personalizzato, che tenga conto delle esigenze specifiche delle partecipanti

Supporto familiare

Supportare le madri, spesso escluse da percorsi formativi a causa della mancanza di alternative per la cura dei propri figli.

Spazio di apprendimento intergenerazionale

Molte partecipanti trasmettono ai propri familiari e conoscenti le competenze acquisite durante il laboratorio, creando così una catena di apprendimento informale

Valutazione della location del laboratorio

È fondamentale collocare le attività nei quartieri dove vive il target. Questa scelta non solo facilita l'accesso alle risorse formative, ma rafforza anche il senso di appartenenza

Strasegia di comunicazione

Deve avere come obiettivo non solo la promozione delle attività, ma anche la sensibilizzazione sull'importanza dell'alfabetizzazione digitale, attraverso la creazione di una "domanda consapevole"

sito **biblio** **grafia e grafia**

- Global Gender Gap Report 2024, Doppia Difesa, 21 Giugno 2024
- Global Gender Gap Report 2024: l'Italia perde posizioni e ha sempre un problema con la parità di genere Innlifes, Daniel Bonfanti, 17 Giugno 2024
- Digital Gender Gap, l'allarme dell'ONU, Corriere Comunicazioni e Le donne nel digitale, Strategia digitale Europea
- ONU 1985 World Conference of Women, Nairobi, Kenya 1985
- Paul Gilster (1997), Digital Literacy, Wiley & Sons.
- Lucia De Grimani (2022), Empowerment femminile e riduzione del gender gap attraverso le leve del digitale, in Quaderni di Comunità Persone, Educazione e Welfare nella società 5.0.
- Vittoria Bacigalupi, Diseguaglianza di genere ed Empowerment femminile, Tesi di laurea, Capitolo 4: Empowerment, il concetto di Empowerment.
- Agenda 2030, Obiettivo numero 5: parità di genere
- Cristiana Cappellotti (2024), Guida all'empowerment femminile, PianoC, 15 Marzo 2024.
- 2018-1-PT01-KA204-047359 – SEE.TELL.LISTEN: Improving refugees' digital literacy through photovoice and storytelling – CPR.
- Training Module on Digital Literacy for Refugees | CPR.
Alla Corte dei Miracoli al via il festival "Voci Migranti".
- Progetto Effe – Donne e alfabetizzazione digitale | Fondazione SociAL.
- Laboratorio alfabetizzazione digitale | women.it
- Digital literacy per donne migranti Alfabetizzazione digitale e competenze digitali – Archilabò



***“Che le rose fioriscano sul tuo sentiero.
Ciao.”***

Cesare Pavese

