

L3 – ATELIER DIGITALE

Progetto approvato nell'ambito della Dgr n. 1243 del 14/09/2021
"DI MANO IN MANO - Interventi di Age and Diversity Management
per le persone e le organizzazioni"

cod. 15-0002-1243-2021

Approvato con Decreto n. 148 del 15/02/2022

*e realizzato avvalendosi del Finanziamento Piano Sviluppo e
Coesione Veneto - Sezione Speciale" in continuità con gli obiettivi
del POR FSE Veneto 2014 – 2020*

Contributo Assegnato € 66.134,00



CESCOT VENETO – Capofila di progetto

L3 – ATELIER DIGITALE

Codice progetto 15-0002-1243-2021

DGR n. 1243 del 14 settembre 2021 “DI MANO IN MANO - Interventi di Age and Diversity Management per le persone e le organizzazioni”
Approvato con Decreto Regionale n. 148 del 15/02/2022 e realizzato avvalendosi del Finanziamento Piano Sviluppo e Coesione Veneto - Sezione Speciale” in continuità
con gli obiettivi del POR FSE Veneto 2014 – 2020.

RIAPERTURA BANDO Ricerca partecipanti

Riapertura Bando: 21/11/2022

Obiettivi generali del progetto L3 – Atelier Digitale

Gli obiettivi formativi che si intendono raggiungere sono stati sviluppati a partire da un'analisi approfondita delle conseguenze per il mondo del lavoro causate dalle restrizioni dovute all'emergenza sanitaria da Covid-19. La pandemia, infatti, ha forzato le imprese a spingere sulla digitalizzazione, creando inevitabili difficoltà e gap per chi non è sufficientemente aggiornato e competente rispetto al tema. In questo contesto, diventa quindi cruciale, per garantire l'adattamento alla nuova realtà lavorativa, sempre più smart (working) e caratterizzata dall'utilizzo di strumenti tecnologici collaborativi e connessi nella gestione delle comunicazioni, delle attività e dei processi aziendali, mettere in campo interventi di life long learning e di orientamento nelle evoluzioni delle richieste di nuove competenze del mercato del lavoro.

Gli interventi formativi previsti si pongono l'obiettivo, quindi, di potenziare le competenze professionali dei destinatari, in particolare nell'ambito delle nuove tecnologie digitali e delle loro applicazioni immediate nel lavoro quotidiano.

Quest'obiettivo è strettamente integrato con un accompagnamento dei partecipanti nella definizione di percorsi professionali e di carriera, influenzati positivamente dalle nuove competenze acquisite. Il progetto, dunque, si pone come uno strumento flessibile ed adattabile, attraverso il quale, fuori dall'orario di lavoro, lavoratori, titolari d'impresa e professionisti potranno usufruire di momenti formativi immediatamente spendibili sia per l'aggiornamento continuo delle competenze sia per un up-grade delle capacità e della propria professionalità che possa permettere avanzamenti di carriera e altri cambiamenti di crescita.

Gli obiettivi formativi sono strettamente correlati alla tipologia di destinatari della proposta progettuale, occupati di preferenza over 54, che hanno normalmente una ridotta familiarità con l'utilizzo quotidiano di tecnologie e strumenti digitali nel lavoro.

Gli interventi formativi saranno tarati sull'acquisizione di competenze ed abilità immediatamente spendibili e avranno un approccio molto pratico e modalità di erogazione il più possibile personalizzate.

Il progetto prevede i seguenti percorsi

TITOLO CORSO	CONTENUTI	TIPOLOGIA	ORE	PARTECIPANTI previsti
Io, Robot	Durante il percorso saranno approfonditi i temi relativi al Machine Learning e al Deep Learning, due sottoinsiemi dell'Intelligenza artificiale con applicazioni pratiche utilizzate in ogni ambito. Nell'interazione con le banche, gli acquisti online, i social media, vengono utilizzati gli algoritmi di machine learning per rendere la user experience efficiente, facile e sicura.	Formazione di gruppo	12	6
L'intelligenza del Futuro	L'intervento approfondirà i concetti dell'intelligenza artificiale e le sue applicazioni nel mondo del lavoro	Formazione di gruppo	8	6
Big Data & I	Durante l'intervento si affronteranno i temi dei Big Data, del Data Science e del Data Visualization	Formazione di gruppo	12	6
Cybersecurity	Intervento rivolto ad approfondire gli strumenti e le tecniche per la cybersecurity	Formazione di gruppo	8	6
Non solo criptoalute	Durante l'intervento saranno presentate le applicazioni della blockchain e le criptoalute	Formazione di gruppo	8	6
L'uomo Bicentenario	Saranno illustrati i fondamenti di programmazione per Arduino	Formazione di gruppo	8	6
Natural Language Processing	L'intervento formativo servirà a fare una panoramica del Natural Language Processing (cuore di Google Search e Google Translate ed è la tecnologia che dà la voce a Siri, Alexa, Google Assistant e tutti gli altri assistenti) le tecnologie che lo supportano, gli ambiti applicativi e le proiezioni di sviluppo futuro	Formazione di gruppo	12	6
Me, Myself & I	L'intervento mira a supportare individualmente i lavoratori nella scelta di percorsi di formazione personalizzati, che aiutino ad acquisire quelle competenze che permetteranno loro di riorientare il proprio percorso individuale di carriera, in vista di possibili futuri cambiamenti	Coaching individuale	4	24
AI & the city	La finalità del workshop è di sensibilizzare i partecipanti rispetto funzionamento tecnico della AI, alla sua sempre più ampia diffusione (anche nell'ambito dei servizi pubblici) ed al fatto che sarà sempre più necessario conoscerne gli utilizzi e gli ambiti applicativi per tenersi al passo con l'evoluzione sia in campo professionale sia personale.	WOF - Workshop/Focus Group	4	20
Brave New World	Attraverso esempi pratici e dati riguardanti la digitalizzazione, il workshop accompagnerà i partecipanti in un percorso di riconoscimento della transizione digitale nella quale siamo tutti immersi (dalla AI alla blockchain) dei suoi possibili vantaggi e dei rischi di rimanerne esclusi.	WOF - Workshop/Focus Group	4	20

IoT Lab	L'IoT si basa sull'idea di oggetti "intelligenti" tra loro interconnessi in modo da scambiare le informazioni possedute, raccolte e/o elaborate. Durante il project work, i partecipanti saranno guidati nel processo di ideazione, progettazione e realizzazione di un modello di sistema IoT, mettendo in connessione due o più "smart objects" attraverso la connessione a internet degli stessi.	PWK - Project work	8	8
Makers Lab	Durante il Project Work verrà sperimentata la programmazione per Arduino. Gli argomenti sono complementari all'attività formativa realizzata sullo stesso tema, e partirà dalle conoscenze acquisite in aula per sperimentare la realizzazione di un progetto pratico passo a passo.	PWK - Project work	8	12
Machine Learning Lab	Attraverso il laboratorio saranno approfonditi approcci, metodologie e tecniche per affrontare una strategia di innovazione data driven, con l'introduzione di soluzioni basate sull'Intelligenza Artificiale e su algoritmi di Machine Learning.	PWK - Project work	8	8
Mr Robot	Il webinar presenterà le nuove tendenze del mercato del lavoro a livello regionale, nazionale ed europeo, sottolineando in particolare le necessità di aggiornamento professionale che vengono richieste negli ambiti legati alla transizione digitale del lavoro. Il focus sarà sui cambiamenti a cui il lavoro quotidiano è sottoposto a partire dai necessari adeguamenti dovuti alle misure precauzionali messe in atto a causa della pandemia da Covid-19.	WEBI - Webinar	2	20
Tech it Up !	L'evento sarà un'occasione per riflettere rispetto ai fabbisogni emergenti nelle attività economico – produttive del territorio regionale, e a come rendere più efficaci le politiche di incentivo e supporto alla formazione dei lavoratori in un'epoca di cambiamenti come quella post-Covid, con un focus particolare sull'affrontare la transizione digitale e le conseguenti politiche di age management con spirito di iniziativa e con approcci innovativi.	Evento Finale	4	20

Destinatari e Requisiti

Gli interventi previsti dal progetto sono rivolti ai seguenti destinatari:

- **LAVORATORI OCCUPATI intesi come: dipendenti, apprendisti, titolari d'impresa, coadiuvanti d'impresa, liberi professionisti e lavoratori autonomi operanti sul territorio regionale.**

I destinatari potranno partecipare ai percorsi, purché quest'ultimi prevedano tematiche diverse dal proprio ambito lavorativo.

Non saranno ammissibili come destinatari coloro i quali abbiano un rapporto di lavoro con:

- soggetti riferibili ai settori della sanità e socio-assistenziale;
- organismi di formazione, accreditati o non;
- soggetti pubblici o privati quali Comuni, enti pubblici, associazioni economiche di interesse pubblico, associazioni datoriali e di categoria.

Come previsto dalla direttiva, i Destinatari parteciperanno ai percorsi al di fuori del proprio orario di lavoro.

Requisiti premianti:

Come previsto da direttiva Regionale, sarà data priorità ai lavoratori over 54.

Modalità di svolgimento

I lavoratori partecipanti verranno coinvolti nelle attività progettuali al di fuori del loro orario di lavoro e in presenza. Date e orari saranno comunicati dall'ente attuatore, Cescot Veneto.

Gli interventi potranno essere attuati anche in remoto (in modalità sincrona) fino ad un massimo del 40% del monte ore complessivo del progetto.

Tale limite % dell'attuazione degli interventi in remoto potrà essere aumentato nel caso di adozione di provvedimenti regionali o statali volti al contenimento degli impatti di emergenza sanitaria.

Tempistiche

Avvio delle attività: entro il mese Dicembre 2022 – Gennaio 2023

Documentazione e Modalità di presentazione delle candidature

Per partecipare la documentazione necessaria è la seguente:

- Domanda di ammissione scaricabile al seguente link <https://www.cescotveneto.it/l3-atelier-digitale/>
- Fotocopia fronte e retro del documento di identità e fotocopia codice fiscale;
- Cedolino/busta paga (è possibile oscurare gli importi);
- Autodichiarazione della partecipazione al di fuori dell'orario di lavoro scaricabile al seguente link <https://www.cescotveneto.it/l3-atelier-digitale/>

Invio Domanda: La proposta di candidatura (Domanda ammissione ed allegati richiesti) dovrà essere inviata all'indirizzo email r.dezuani@cescotveneto.it o consegnata a mano presso **Cescot Veneto, Via G. Savelli, 8 Padova**, entro e non oltre il **04/12/2022**.

Le selezioni per l'ammissibilità ai percorsi avverranno sulla base della documentazione attestante i requisiti e il rispetto delle tempistiche previste dal bando. L'ammissione ai percorsi avverrà in conformità ad una graduatoria risultante da un'attività di selezione a cura di una commissione appositamente designata il cui giudizio è insindacabile.

*Le selezioni delle domande pervenute dai partecipanti si avvieranno a partire dal giorno **05/12/2022** fino alla conclusione delle domande pervenute.*

Info e invio candidature partecipazione - Raffaella De Zuani: r.dezuani@cescotveneto.it