

Fondazione Mondo Digitale

per una società democratica della conoscenza

Rapporto sulle attività 2015

progetti eventi dati storie

FONDAZIONE

Mondo Digitale





Fondazione Mondo Digitale
via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001
tel. +39 06 42014109 – fax +39 06 42000442
www.mondodigitale.org

a cura di
Mirta Michilli
Direttore generale della Fondazione Mondo Digitale

ISBN 978-1-326-74769-5

Indice

Premessa	5
Il 2015 mese per mese	23
Aree di intervento e progetti	
Educazione per la vita	41
Robotica educativa, rete multisettoriale, smart specialization	69
Innovazione sociale e imprenditoria giovanile	79
Invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale	95
Inclusione di immigrati e rifugiati	115
Siti e ambiente di apprendimento	131
Comunicazione e progettazione	133
Con chi lavoriamo	136
Presidenza, direzione, Cda	139
Lo staff operativo	140
Schede focus	
Il patrimonio della FMD in progetti	12
La rete della FMD all'estero	16
I numeri sono fatti di persone	18
12 scatti per 12 mesi	20
La comunità	36
Incontri ravvicinati con...	38
Le storie	128
Campagne locali/Strategie europee	130
Ricerca e sviluppo	138





Premessa

Il nostro lavoro in macroaree

Obiettivo del documento è fornire un quadro sintetico delle attività della Fondazione Mondo Digitale (FMD), realizzate nel corso del 2015, declinate secondo le **nuove cinque macroaree di intervento** che insistono sulle **maggiori criticità del sistema Paese** e cercano di rispondere anche alle sfide di **Europa 2020**.

Le nuove aree di lavoro - **educazione per la vita, robotica educativa, innovazione sociale e imprenditoria giovanile, invecchiamento attivo e integrazione dei migranti** - hanno sostituito da alcuni anni le sette aree storiche di intervento che hanno caratterizzato il primo decennio di lavoro con la trasformazione da Consorzio Gioventù Digitale a Fondazione Mondo Digitale: ICT per l'accessibilità, ICT per studenti con bisogni speciali, ICT per la terza età, ICT per le pari opportunità, ICT per l'integrazione di immigrati e rifugiati, ICT per l'educazione del 21° secolo, ICT per l'istruzione globale e la e-inclusion, Ricerca e sviluppo per l'azione (AR&S).

Chi siamo

La Fondazione Mondo Digitale lavora per una società della conoscenza inclusiva coniugando innovazione, educazione, inclusione e valori fondamentali.

I benefici che provengono da conoscenze, nuove tecnologie e innovazione devono essere a vantaggio di tutte le persone senza alcun tipo di discriminazione.

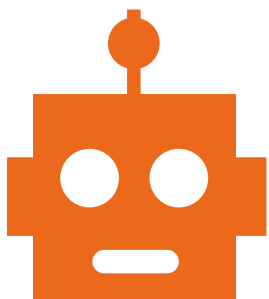
Per una società democratica della conoscenza

Educazione per la vita



L'istruzione è fondamentale per l'inclusione di tutti i cittadini nella società della conoscenza e per trasmettere il sapere nel 21° secolo è cruciale la combinazione di conoscenze, competenze e valori. Abbiamo cominciato con un piccolo network di scuole romane e oggi siamo in grado di sostenere un programma di dimensione europea per investire sulle nuove generazioni, dall'educazione per la vita alla "creazione" di nuovi lavori, e per la crescita intelligente, sostenibile e solidale del territorio. Abbiamo ideato, progettato e realizzato la Palestra dell'Innovazione (Phyrtual InnovationGym), un modello strategico per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Grazie a questo modello è nata la prima rete nazionale delle palestre dell'Innovazione supportata dal Miur e aperta alle scuole di ogni ordine e grado. Nel catalogo dell'offerta formativa oltre 100 proposte per tutte le età.

Robotica educativa, rete multisettoriale, smart specialization



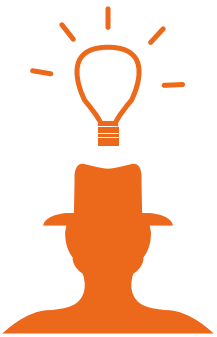
Coordinando la ricerca Robodidactics tra 8 Paesi per potenziare lo studio delle materie scientifiche, abbiamo intuito le potenzialità della robotica per la formazione e lo sviluppo del Paese. La robotica porta benefici trasversali in tutta la società e diventa un asse di sviluppo strategico per le politiche di smart specialization. Abbiamo organizzato 9 edizioni della "RomeCup, l'eccellenza della Robotica a Roma", manifestazione che propone 3 grandi eventi in uno: convegni, area dimostrativa e competizioni con premiazione in Campidoglio. E sono già più di 70 i firmatari del primo "Accordo di rete per la robotica educativa". Siamo al fianco del Miur per la prima edizione delle Olimpiadi di robotica educativa in programma nel 2016.

Innovazione sociale e imprenditoria giovanile



Da tempo lavoriamo a un programma ambizioso di imprenditoria giovanile, innovazione, nuove professioni, con diverse iniziative che coinvolgono partner di prestigio (Camera di Commercio, Inail, Google, Microsoft, Cna ecc.). Abbiamo già messo a punto quattro diversi interventi per il lavoro giovanile che trasformano il conflitto tra generazioni in alleanza formativa e opportunità occupazionale. Nelle azioni pilota di *The Italian Makers*, *Meet no Neet*, *E-Care family*, *Tra Generazioni - L'Unione crea il lavoro* sono stati coinvolti quasi 8.000 studenti. Con l'Officina dei Nuovi Lavori, realizzata con Google, rientrano in un percorso laboratoriale sulle nuove tecnologie altri 10mila giovani in cerca di occupazione. Un vero e proprio acceleratore giovanile.

Invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale



Per combattere l'esclusione sociale degli over 60 abbiamo investito sui giovani con l'alleanza tra scuole e centri anziani. Abbiamo combattuto l'analfabetismo di ritorno, migliorato la qualità di vita di migliaia di anziani e responsabilizzato i nativi digitali. Oggi la metodologia di apprendimento intergenerazionale è un modello di intervento transnazionale. In 13 edizioni in 19 regioni italiane e 11 Paesi, abbiamo coinvolto 25.700 anziani, 18.600 studenti, 1.800 docenti coordinatori. E sono oltre 40.000 i volti di ogni età e nazionalità che animano la Rete dei volontari della conoscenza. Anche Poste Italiane per il programma nazionale "Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste" ha scelto il nostro modello.

Inclusione di immigrati e rifugiati



A partire dal progetto Doppio Codice (2006) per i minori non accompagnati, l'integrazione dei migranti è poi diventata un'area di intervento specifica, con progetti finanziati da fondi europei. Dal Centro Enea al lavoro nei CTP e nelle scuole, abbiamo messo a punto una sorta di "formula della terza accoglienza" che coniuga nuove tecnologie, social learning e animazione territoriale per la piena integrazione. Un'esperienza all'avanguardia per qualità della formazione, servizi di supporto e strumenti didattici innovativi. Un'esperienza all'avanguardia per qualità della formazione, servizi di supporto e strumenti didattici innovativi. Oltre 20 i progetti realizzati finora, a livello locale e transnazionale, per immigrati e rifugiati.

Nelle diverse aree coesistono attività progettuali in diverse fasi: progetti conclusi, azioni pilota, in fase di elaborazione, in avvio, in corso, in dirittura d'arrivo.

Dalle 7 edizioni del Global Junior Challenge (il concorso che racconta la scuola che cambia), le 9 della RomeCup o le 13 di Nonni su Internet i progetti riproposti di anno in anno sono implementati e rinnovati.

Alcuni progetti sono diventati modelli di riferimento, replicati in altre regioni ed esportati all'estero. Per altri, come il Media Art Festival, abbiamo avuto il coraggio di sperimentare format originali e innovati, costruendo sul successo delle edizioni pilota, partnership importanti, come quella con Bnl Gruppo Bnp Paribas e MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo.



Nelle diverse aree le azioni sono attuate con le medesime scelte strategiche:

- sono pensate come **servizio pubblico** in risposta ai bisogni reali delle persone, delle comunità e dei territori, dalla dimensione locale a quella internazionale
- sono progettate e realizzate come strumenti di **innovazione sociale**, creando “alleanze ibride”, a livello locale, nazionale e transnazionale, con l’obiettivo di generare circoli virtuosi di benefici per l’intera comunità
- per il monitoraggio e la valutazione si avvalgono della **Real Time Evaluation** e di altri modelli interpretativi elaborati da Alfonso Molina, docente di Strategie delle Tecnologie all’Università di Edimburgo e direttore scientifico della FMD
- reinterpretano la metodologia dello **storytelling** per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti
- l’intera esperienza progettuale è **codificata** e resa pubblica con diversi strumenti di ricerca (casi di studio, rapporti, manuali, interviste ecc.) e su diversi supporti (pubblicazione, reportage ecc.). Grande attenzione anche all’informazione dell’opinione pubblica



Il 2015 è stato per la FMD un anno particolarmente significativo soprattutto per la crescita esponenziale dei progetti europei, che vedono la FMD impegnata in vari ruoli (capofila, soggetto attuatore, partner):

- Acting (programma Leonardo)
- Come On! (Lifelong Learning Programme)
- Enact (Lifelong Learning Programme)
- E-UROPA (Europe for Citizens)
- Ideal (Erasmus +)
- Iprit: Marocco / Tunisia (Ministero dell'Interno con fondi europei)
- Isis - Invecchiamento attivo e... (Premio europeo per l'anno dell'invecchiamento attivo)
- Make: Learn: Share: Europe (Erasmus +)
- M-Learn (Comenius)
- Path to a job (Erasmus +)
- Più. Uffici per l'integrazione (Fei)
- Sei. Scuola di educazione civica e italiano (Fei)
- SonetBull (Erasmus +)
- Tutti a scuola (Fei)



Inoltre la Fondazione fa parte del consorzio che ha presentato e vinto il finanziamento per il progetto MaTHiSiS "Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS" nell'ambito del programma Horizon2020 ICT 2015 - Information and Communication Technologies. Il consorzio del progetto, impegnato a lavorare insieme per 36 mesi, da gennaio 2016 a dicembre 2018, è composto da 18 partner provenienti da 9 paesi europei (Spagna, Francia, Grecia, Regno Unito, Paesi Bassi, Belgio, Italia, Germania, Lituania). L'obiettivo del progetto MaTHiSiS è fornire un sistema-prodotto per la formazione professionale e curriculare sia per gli individui con disabilità intellettuale riconosciuta sia non ancora diagnosticata.

A livello nazionale sono da segnalare la partecipazione alle consultazioni pubbliche promosse dal governo Renzi e l'inserimento dei progetti della FMD nelle piattaforme di condivisione delle buone pratiche per accelerare l'attuazione dell'**Agenda digitale**. Strategie nazionali, come il progetto Crescere in digitale, promosso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, in collaborazione con Google e Unioncamere, hanno chiesto la consulenza del direttore scientifico Alfonso Molina, che fa ora parte del Comitato scientifico.

Sono stati fatti ulteriori passi importanti con l'avvio di partnership di spicco, l'estensione di attività locali a livello nazionale, la riqualificazione e crescita del personale interno, l'accreditamento e la promozione della FMD, la crescita della comunità coinvolta nei diversi progetti, l'allineamento delle azioni promosse alle priorità nazionali ed europee.



Sono state attivate prestigiose collaborazioni nazionali e internazionali anche per progetti - eventi specifici, come il Media Art Festival:

- Bnl
- Samsung
- Quasar
- Rufa
- Goethe/Institut
- Accademia di Spagna
- Ambasciata del Cile
- Ambasciata di Francia
- Ambasciata Usa
- Ambasciata di Israele
- Ambasciata dell'Ecuador

Di seguito alcune intese che nel corso dell'anno si sono concretizzate con la firma di un protocollo:

- Miur per Olimpiadi di Robotica
- Miur per le Palestre dell'Innovazione
- Cna Roma
- Associazione Digital Champion
- Poste Italiane
- Quasar
- Indire
- Behaviour Labs

La RomeCup, invece, ha visto a fianco della Fondazione:

- Enea
- Rai Cultura
- Paleos

Da segnalare anche la visita dell'ambasciatore della Colombia, Juan Sebastián Betancur, alla Palestra dell'Innovazione, in occasione dell'*Anno dell'Italia in America Latina: storie, viaggi, scoperte e imprese*, programma promosso dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale per integrare e valorizzare i mille volti della presenza italiana nel sub-continente latinoamericano.

Nel corso dell'anno la FMD è stata invitata a numerosi eventi di rilevanza nazionale e internazionale per presentare il modello di intervento e i progetti realizzati, come esempi di buone pratiche da emulare in altri contesti territoriali. Il direttore scientifico Alfonso Molina è intervenuto in numerosi eventi in Italia (*Digital Day* a Torino, *Maker Faire* di Roma, seminario internazionale *Immagina. Scuole del 21° secolo: idee e pratiche visionarie* di Bologna ecc.) e all'estero (*SmartAQP - Seminario Smart & Sostenibile* in Perù, *Annual Global Drucker Forum* di Vienna, *Promoting e-Leadership in Europe* a Bruxelles ecc.).

Ashoka ha realizzato una mappatura degli innovatori sociali (nuova idea, creatività, intraprendenza e imprenditorialità, impatto social e fibra etica), presenti nella penisola italiana, segnalando tra i *key player* proprio il professore Alfonso Molina.

Numerosi anche gli interventi in Italia e all'estero del direttore generale Mirta Michilli (*Startup Europe Week*, *Microsoft Edu Day*, *Maker Faire*, *Open Day* di Bruxelles, *Digital Workforce - Siamo pari, siamo digitali* a Milano ecc.).

Le attività della FMD sono spesso “certificate” in archivi digitali, anche istituzionali, che raccolgono e diffondono esperienze di successo.

Sempre di più la FMD intende muoversi in questa direzione, facendo rete e ricercando partner di lavoro con la medesima visione strategica e scelte metodologiche e di sviluppo convergenti. Possono ormai considerarsi “storiche” le partnership con colossi informatici come Microsoft e Intel. Mentre è più recente quella con Google.org

Cresce la capacità della FMD di fare Rete, mettere insieme scuole, università, istituzioni, aziende e centri di ricerca per unire le forze e affrontare nuove sfide, come la disoccupazione giovanile e il fenomeno dei Neet. Sono sempre di più, inoltre, le realtà che cercano il supporto della FMD per proporre idee creative, estensioni dei progetti, sperimentazioni di nuovi moduli didattici. Si consolida così il sogno di una società della conoscenza inclusiva e di una comunità di innovatori sociali diffusa a tutti i livelli.

Anche il 2015 è stato un anno cruciale per l’attenzione ricevuta dai diversi media, dalla carta stampata ai programmi divulgativi, con ben 1.247 “uscite stampa”.

Al centro dei servizi le idee innovative lanciate dalla FMD, gli obiettivi raggiunti e le testimonianze dei protagonisti. Da segnalare soprattutto l’attenzione dedicata dalle principali reti del servizio pubblico nazionale, anche in orari di massimo ascolto, sia nei servizi del telegiornale sia in rubriche tematiche o in altri spazi di approfondimento.




















Le azioni portanti che hanno guidato il lavoro della direzione nel corso del 2015 sono:



1. consolidamento di progetti storici e sviluppo di metodologie e strategie
2. sperimentazione di nuovi modelli di intervento di innovazione sociale
3. ampliamento della prima Palestra dell’innovazione e animazione della Rete nazionale
4. esportazione di progetti pilota sul territorio nazionale e avvio di piani nazionali
5. potenziamento della progettazione in ambito europeo
6. nuove partnership e alleanze strategiche anche internazionali
7. costruzione di alleanze e reti “ibride”
8. codifica delle conoscenze e ricerca per l’azione
9. comunicazione trasparente di tutte le attività
10. certificazione di qualità ISO9001




















FOCUS

Il patrimonio della FMD in progetti






















PROGETTI	L	N	T	A
Accordo di rete per la robotica		•		
Acting			•	
A scuola con JumpC		•		
A2/A4 - La scuola formato famiglia	•			
Apprendimento intergenerazionale	•			
Auxilia			•	
Carta di credito formativa	•			
Centro Enea	•			
Centro di Pietralata	•			
Città Educativa	•	•	•	
CodingGirls Roma-Usa			•	
Come On!			•	
Connettività a banda larga	•			
Costruire le ali	•			
Digital Bridge			•	
Donne e nuove tecnologie	•			
Doppio codice	•			
E-Care	•			
E-Care Family	•			























Le lettere **L**, **N** e **T** indicano progetti **locali**, **nazionali** e **transnazionali**.

Nella 4a colonna "A" le diverse **icone** distinguono le 5 aree. In grassetto i progetti **attivi** nel 2015.

PROGETTI	L	N	T	A
E-Inclusio.org			•	
Enact			•	
E-UROPA			•	
European Resources Manager of School			•	
Genitori su Internet	•			
Global e-Inclusion Movement			•	
Global Junior Challenge			•	
Holding Hands			•	
Ict per l'Abruzzo	•			
Ideal			•	
Informatizzare Qualificando	•			
Internet Corner		•		
Inti			•	
Io ci sono. Giornata del rifugiato	•			
Io, tu, noi. Percorsi...	•			
Iprit: Marocco / Tunisia			•	
Isis - Invecchiamento attivo e...		•		
LC2	•			
Leips			•	



PROGETTI	L	N	T	A
L'Officina dei nuovi lavori		•		
Make: Learn: Share: Europe			•	
Media Art Festival			•	
Meet no Neet 1, 2 e 3		•		
M-Learn			•	
Mondo immigrato	•		•	
Nonnet. Orti urbani digitali	•			
Nonni in Internet. Un click per stare insieme		•		
Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste		•		
Nonni su Internet	•	•	•	
Nonni su Internet a Palermo	•			
Nonni su Internet nella Toscana	•			
Nonni Sud Internet		•		
Palestra dell'Innovazione	•	•	•	
Pane e Internet per nonni e nipoti	•			
Path to a job			•	
Phyrtual		•	•	
Più Uffici per l'integrazione	•			
Punto Acca	•			
Rete dei volontari e concorso		•	•	
Riciclo pc dismessi		•		
Ricominciadatre	•			
Roberta	•			

PROGETTI	L	N	T	A
Robotica contro l'isolamento	•			
Robodidactics			•	
Robotic Center	•			
RomeCup		•	•	
Schoolwebby	•			
Salerno Smart	•			
Scuole on line	•			
Sei. Scuola di educazione civica e italiano	•			
Settimane tematiche	•			
Sì. Scuola di italiano 1 e 2	•			
Silver			•	
Small Funds Awards			•	
SonetBull			•	
Studiare è sostenibile	•			
Telemouse	•			
Teo: terza età online	•			
The Italian Makers	•			
The Knowledge Volunteers			•	
Tra generazioni: L'unione crea... 1 e 2		•		
Tutti a scuola	•			
Tutti su Internet		•		
Women in Local Development			•	

FOCUS

La rete della FMD all'estero





PAESI BASSI
Come On! MLearn
Robodidactics
School Cities

DANIMARCA
School Cities

SVEZIA
Auxilia
Make: Learn: Share:
Europe

LETTONIA
Make: Learn:
Share: Europe

REPUBBLICA CECA
TKV

POLONIA
Robodidactics

UNGHERIA
Come On!

SLOVENIA
Robodidactics

ROMANIA
Acting Come On!
Mlearn Silver TKV

BULGARIA
School Cities

TURCHIA
Enact

TUNISIA
Iprit

CAMERUN
Digital Bridge

GRECIA
TKV SonetBull

FOCUS

I numeri sono fatti di persone

oltre **80** progetti realizzati finora

partnership progettuali in **24** paesi

150 pubblicazioni tra manuali, paper, discorsi

i nostri progetti condivisi da **800** scuole

3.600 i progetti valutati dalla giuria del GJC

200.000 visualizzazioni sul canale YouTube

oltre **300** i partner che lavorano insieme a noi

uso virtuoso dei fondi europei: **14**
progetti nel 2015

70 i firmatari dell'Accordo
di rete per la robotica educativa

progetti italiani in **21** regioni

10.000 persone coinvolte
nelle attività della Palestra

6 milioni di telespettatori
per il tg che racconta il GJC

nella rete dei volontari **40.000** persone

1.247 uscite stampa nel 2015

alfabetizzazione digitale per
25.700 over 60

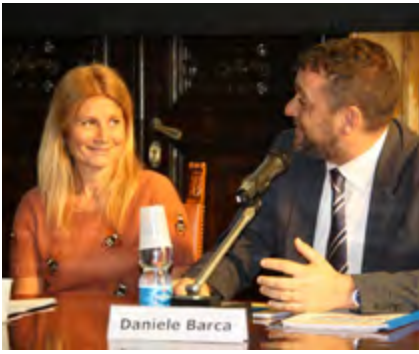
formazione per **4.000**
giovani disoccupati nell'Officina

FOCUS

12 scatti per 12 mesi









Il 2015

mese per mese

Sul sito www.mondodigitale.org nella sezione NOTIZIE con oltre **750 news**, in italiano e in inglese, abbiamo raccontato puntualmente attività e interventi, dando voce ai diversi protagonisti. Nel corso del 2015 le persone che hanno seguito on line il nostro lavoro sul sito “istituzionale” sono aumentate del 35 per cento.



Gennaio

Subito dopo la pausa natalizia tornano a pieno ritmo i progetti consolidati e partono le attività dei partner europei (Sonet-Bull, Acting ecc.). Proseguono i laboratori diffusi nelle scuole in preparazione della prima edizione del Media Art Festival ed entra nel vivo l'organizzazione della RomeCup. La Palestra dell'Innovazione lavora a pieno regime, anche nel week end. Nel Robotic Center parte un originale laboratorio di orientamento universitario verso le facoltà scientifiche che ha come protagonisti il robot umanoide Nao e i ricercatori della Sapienza Università di Roma.

Giocare costruendo	07/01/2015
2015: si riparte!	07/01/2015
Nao tra i liceali	08/01/2015
Riapre il fab lab	08/01/2015
Giovane talento	09/01/2015
88 scuole in rete	09/01/2015
L'istruzione con i robot	12/01/2015
Digital champion	12/01/2015
SonetBull a Patrasso	13/01/2015
I robot tornano a scuola	13/01/2015
Il fab lab al femminile	13/01/2015
Da nerd a maker	14/01/2015
Gli artisti tra i banchi	14/01/2015
L'arte digitale a scuola	14/01/2015
Idee giovani e creative	14/01/2015
Nonni umbri on line	14/01/2015
Bandi in scadenza	15/01/2015
Staffetta robotica	15/01/2015
"Esperienza spettacolare"	16/01/2015
Un fab lab al Faraday	16/01/2015
Contrasto al bullismo	16/01/2015
Anche l'arte è digitale	16/01/2015
Video e suono	19/01/2015
Motori, sensori e...	19/01/2015
I lavori del futuro	19/01/2015
Competenze trasversali	20/01/2015
Performare il quotidiano	20/01/2015

Al via "Tra generazioni"	20/01/2015
Il coding per orientare	21/01/2015
Tra generazioni in Sicilia	21/01/2015
Negoziazione interattiva	21/01/2015
Urban Experience	22/01/2015
Tra generazioni in Emilia	22/01/2015
Smartwatch fai da te	22/01/2015
Call for coach / tutor	23/01/2015
L'energia nei mattoncini	23/01/2015
L'esperienza dell'arte	26/01/2015
Agenti sociali: chi sono?	26/01/2015
La scuola dei robot	27/01/2015
I nuovi mondi dell'arte	27/01/2015
Il coding è cool	28/01/2015
Generazioni a scuola	28/01/2015
Storie di successo	28/01/2015
Entusiasmo e creatività	28/01/2015
All'università con Nao	28/01/2015
Privacy e sicurezza	29/01/2015
Il robot a forma di ape	29/01/2015
Palestre in rete	29/01/2015
Agenti sociali come 007	29/01/2015
Iprit in Marocco	30/01/2015
La scuola da costruire	30/01/2015
Il tempo fai da te	30/01/2015
Trasferte robotiche	30/01/2015



Febbraio

Sono tre gli eventi principali che punteggiano il mese di febbraio: Discovering Talents Fair, evento finale del programma Meet no Neet, realizzato con la collaborazione di Microsoft, il primo convegno nazionale sulla flipped classroom e l'edizione pilota del Media Art Festival, un'originale format che porta l'arte sul territorio e nelle scuole.

Il talento si mostra	02/02/2015	Fabbricazione robotica	17/02/2015
Si comincia con il gioco	02/02/2015	Laboratori di arte	17/02/2015
“ComeOn!” fa community	03/02/2015	Digital strategist	18/02/2015
Coding in prima classe	03/02/2015	Vita da pensionati?	19/02/2015
A scuola di computer	04/02/2015	Due giorni tra i robot	19/02/2015
Nao incontra i liceali	04/02/2015	Il coding è creativo	20/02/2015
La media art al classico	04/02/2015	Costruttori di giochi	21/02/2015
La parola alle aziende	05/02/2015	Tecnologie mobili	23/02/2015
I cinque vincitori	05/02/2015	Media Art Festival	23/02/2015
Il futuro dei giovani	05/02/2015	Dentro la scuola	23/02/2015
Ti convinco con un pitch	05/02/2015	L'arte di collaborare	23/02/2015
Discovering Talents Fair	05/02/2015	Buoni e cattivi maestri	23/02/2015
La meglio gioventù	05/02/2015	Tra generazioni in Veneto	23/02/2015
Parte E-EUROPa	06/02/2015	Artisti tra i banchi	23/02/2015
Enact Game	06/02/2015	Esplorazioni urbane	23/02/2015
Formazione digitale	09/02/2015	Workshop con artisti	23/02/2015
Safer Internet Day	09/02/2015	Lavoro tra generazioni	23/02/2015
Ipriit anche in Tunisia	09/02/2015	Media Art in Education	24/02/2015
Robot di mattoncini	09/02/2015	From body to mind	24/02/2015
Maf, due licei al lavoro	10/02/2015	Backstage di un'opera	24/02/2015
Se a scuola c'è il fab lab	10/02/2015	MAF, prima giornata	25/02/2015
Nao aiuta a studiare	11/02/2015	La FMD a Bruxelles	25/02/2015
A lezione con il tablet	11/02/2015	Passione per la scienza	25/02/2015
Alla ricerca di e-leader	11/02/2015	MAF, seconda giornata	26/02/2015
Edu4Life in 36 scatti	12/02/2015	Verso un maxi progetto	26/02/2015
La classe capovolta	12/02/2015	Tra passato e futuro	26/02/2015
INNOVAZIONeSCUOLA	12/02/2015	Roma vista da...	26/02/2015
Coding con Lego NXT	12/02/2015	From body to mind	26/02/2015
Percorsi d'innovazione	13/02/2015	Il volume 'Media Art'	27/02/2015
Formazione continua...	13/02/2015	Creativi con Intel	27/02/2015
Esperti a confronto	14/02/2015	Maf, terza giornata	27/02/2015
Sabato al RoboFactory	14/02/2015	La scuola del futuro	27/02/2015
La scuola a rete	16/02/2015	Il network del MAF	27/02/2015
Seconde generazioni	16/02/2015	Maf, la quarta giornata	28/02/2015
Il coding da attacco	16/02/2015	Domenica in mostra	28/02/2015
Chi sono le CodingGirls	17/02/2015	Giochi e robot	28/02/2015



Marzo

È il mese della robotica e dell'Officina dei Nuovi Lavori. Come ogni primavera Roma si è trasformata nella capitale della robotica con la *RomeCup* (gare, workshop, area dimostrativa e laboratori). Le news raccontano tutte le novità dell'evento con interviste di approfondimento ai protagonisti. Intanto la Palestra dell'Innovazione si anima con un nuovo progetto, L'Officina dei nuovi lavori, sostenuto da Google.org

Maf, l'evento condiviso	01/03/2015	Nao Selfie	17/03/2015
Il Maf in un microblog	01/03/2015	Dottorandi sturtupper	17/03/2015
Maf, la quinta giornata	01/03/2015	L'Officina sulla stampa	19/03/2015
App e start up	02/03/2015	Al lavoro nel weekend	20/03/2015
Dall'idea all'impresa	02/03/2015	Al passo con i tempi	20/03/2015
Il network di SonetBull	02/03/2015	Le idee prendono forma	20/03/2015
MAF, primo bilancio	03/03/2015	Get Online Week 2015	23/03/2015
Scuola e nuovi lavori	03/03/2015	L'inviato allo stadio	23/03/2015
Da Roma a Hefei	04/03/2015	A scuola con i droni	24/03/2015
Come animare le idee	04/03/2015	L'Europa alla RomeCup	24/03/2015
Anno della luce	04/03/2015	Tutti a scuola!	24/03/2015
Tutela sanitaria	04/03/2015	Al via la RomeCup 2015	25/03/2015
L'impresa nata in cucina	05/03/2015	I robot delle start up	25/03/2015
Tablet e smarthphone	05/03/2015	La tecnologia per l'arte	25/03/2015
Cosa succede in classe	05/03/2015	Come funziona l'Officina	26/03/2015
Coding: da Logo a Lego	06/03/2015	Chi sono i coach	26/03/2015
Formazione permanente	06/03/2015	Resilienza e creatività	26/03/2015
Un fab lab per tutti	07/03/2015	La fucina del futuro	26/03/2015
3 domande a 100 donne	07/03/2015	Vi aspettiamo!	26/03/2015
Un sabato di AllenaMenti	07/03/2015	Digital coach a scuola	26/03/2015
Gestire l'emergenza	09/03/2015	Save the date	26/03/2015
Startupper per passione	09/03/2015	Il virus dell'innovazione	26/03/2015
A tutela degli utenti	09/03/2015	Gare e regolamenti	26/03/2015
La scuola rinnovabile	10/03/2015	Studenti e sturtupper	26/03/2015
Futuro artigiano	10/03/2015	La premiazione	27/03/2015
Artigiani e studenti	11/03/2015	Scatti robotici	27/03/2015
A lezione con Nao	11/03/2015	Le finali in Campidoglio	27/03/2015
Robot terapeutici	11/03/2015	RomeCup2015 al Tg1	27/03/2015
Apprendimento attivo	12/03/2015	I coach del game lab	29/03/2015
L'accoglienza di qualità	12/03/2015	Pausa fab lab	29/03/2015
Apri l'Officina	13/03/2015	RomeCup, ecco chi vince!	30/03/2015
Droni e telerilevamento	13/03/2015	RomeCup, primo bilancio	30/03/2015
Il videogioco fai da te	13/03/2015	Strumenti di lavoro	30/03/2015
e-Skills for Job 2015	13/03/2015	Educare con il gioco	30/03/2015
Il calcio "aumentato"	16/03/2015	MAF, 5 giorni in 5 minuti	31/03/2015
Una mostra sulla luce	16/03/2015	Tra presente e futuro	31/03/2015



Aprile

Sul sito molte news sono dedicate alle storie dei giovani che frequentano l'Officina dei Nuovi Lavori, per monitorare l'impatto del progetto in tempo reale. Viene lanciato il Global Junor Challenge con la nuova categoria "Applications for civic and social innovation". Prosegue il progetto "Tra generazioni. L'unione crea il lavoro". La Palestra dell'Innovazione ospita un evento "spaziale".

RoboBusiness Europe	01/04/2015	Sai negoziare?	16/04/2015
L'acronimo del lavoro	01/04/2015	Vieni a condividere!	16/04/2015
Come ri-orientare	01/04/2015	Tre giorni per la scuola	17/04/2015
Disoccupato stagionale	01/04/2015	Animazione 3D	17/04/2015
Emozioni robotiche	02/04/2015	.Net Campus a Bologna	20/04/2015
Serve un effetto speciale	02/04/2015	Tesi di laurea sul MAF	20/04/2015
Un robot per l'autismo	02/04/2015	Libri di testo e tablet	21/04/2015
"Solo lavoretti"	03/04/2015	#DIVERSEINSIEME	21/04/2015
Auguri in... stop motion!	03/04/2015	Percorsi di regolarità	21/04/2015
#Tragenerazioni	03/04/2015	Una rete per i volontari	22/04/2015
Come creare mini video	07/04/2015	L'immagine in movimento	22/04/2015
Il dietologo hi-tech	07/04/2015	L'innovazione al centro	22/04/2015
"Il futuro si crea"	08/04/2015	Le competenze da mixare	23/04/2015
Agenti sociali in azione	08/04/2015	Torna la Nuvola Rosa	23/04/2015
Un hackathon spaziale	08/04/2015	Un giorno a Internetopoli	23/04/2015
La RomeCup continua...	09/04/2015	La fabbrica della luce	23/04/2015
Robot & App BootCamp	09/04/2015	La classe del futuro	24/04/2015
Il marketing immersivo	09/04/2015	Imparare ovunque	24/04/2015
Media Art: il MAF a MIA	10/04/2015	Futuro interiore	27/04/2015
Roma chiama New York	10/04/2015	Scuola e lavoro	27/04/2015
Un posto a cinque stelle	10/04/2015	Crescere in digitale	28/04/2015
La RomeCup delle scuole	13/04/2015	Tra Palermo e Marsala	28/04/2015
Il futuro in un fab lab	13/04/2015	Meeting di robotica	28/04/2015
L'IIS Galilei è "spaziale"	13/04/2015	Imprenditori under 18	29/04/2015
Le città intelligenti	14/04/2015	Migrazione informata	29/04/2015
Quattro passi nel futuro	14/04/2015	Generazioni alleate	29/04/2015
GJC: nuova categoria	15/04/2015	Migliorare il territorio	30/04/2015
L'impresa simulata	15/04/2015	Task force per il digitale	30/04/2015
Mi illumino di...	15/04/2015	Blogger per condividere	30/04/2015
Meeting di Acting	15/04/2015	Il video della RomeCup	30/04/2015
Dove siamo oggi	16/04/2015	Sapere d'impresa	30/04/2015



Maggio

L'Expo di Milano si tinge di rosa con l'arrivo delle "nuvoline" da ogni parte di Italia, per la terza edizione della Nuvola Rosa.

In Campidoglio si svolge la premiazione dei volontari della conoscenza. La Palestra dell'Innovazione ospita alcuni eventi internazionali, come l'e-Participation Day 2015, giornata che si è svolta in contemporanea in 11 paesi (7 maggio) o l'incontro con Ellen Stofan, Chief Scientist della NASA. E anche le Olimpiadi di problem solving organizzate dal Miur.

Il percorso One4One	04/05/2015	Modellare in 3D	15/05/2015
I maker fanno luce	04/05/2015	Call for Schools	18/05/2015
Chi sono le "nuvoline"	04/05/2015	Il robot rotolone	18/05/2015
Verso la grey economy	05/05/2015	Domani l'Expo in rosa	18/05/2015
Investire in competenze	05/05/2015	Il "nonno guida"	19/05/2015
In Europa con un clic	06/05/2015	Cibo per la mente	19/05/2015
Lettera ai giovani	06/05/2015	Strategie digitali	19/05/2015
I media digitali	07/05/2015	Workshop e hackathon	20/05/2015
Agenti del cambiamento	07/05/2015	Il prof. che sviluppa	20/05/2015
International Pink	07/05/2015	Si può fare con...	21/05/2015
Educare a partecipare	07/05/2015	Generazioni in azienda	21/05/2015
Immagina la scuola	07/05/2015	Gli inventori del futuro	23/05/2015
e-Participation Day 2015	07/05/2015	Agenti sociali in togleam	23/05/2015
Premi e menzioni speciali	08/05/2015	Nuvola Rosa a Milano	23/05/2015
Cultura dell'Innovazione	08/05/2015	1ª Summer School	25/05/2015
La palestra capofila	08/05/2015	La bella scuola	25/05/2015
Più integrazione	08/05/2015	Bello, semplice e smart	26/05/2015
Fare per imparare	11/05/2015	FMD alla Maker Faire	26/05/2015
Mediatori digitali	12/05/2015	Didattica digitale	26/05/2015
Missione su Roma	12/05/2015	La valutazione dei servizi	26/05/2015
Una settimana al fab lab	12/05/2015	Il bullismo a scuola	27/05/2015
Scienziati e inventori	13/05/2015	Academy #FPA2015	27/05/2015
Giovani e scienza	13/05/2015	Apprendimento permanente	27/05/2015
Il mondo di domani	13/05/2015	Contro il bullismo	27/05/2015
Si può fare se...	13/05/2015	Strategie anti bullismo	28/05/2015
Veni, vidi, vici	13/05/2015	Il nonno dei grafici	28/05/2015
L'Europa viene in città	14/05/2015	Competenze per il lavoro	28/05/2015
Le app per la scuola	14/05/2015	Innovazione e sviluppo	28/05/2015
Dal Quadraro a Marte	14/05/2015	Rapporto sul bullismo	29/05/2015
Tomorrowland Days	14/05/2015	La scoperta del fab lab	29/05/2015
Architetti digitali	14/05/2015	Nuvoline senza confini	29/05/2015
Da analogici a digitali	15/05/2015	Come risolvere problemi	29/05/2015
Donne e tecnologie	15/05/2015	Una domenica speciale	29/05/2015
Immagina il futuro	15/05/2015	Talenti al femminile	01/06/2015



Giugno

L'anno scolastico volge al termine ma la scuola continua ad essere protagonista ovunque. La Palestra dell'Innovazione ospita la prima Summer School, aprendo i laboratori dell'Officina dei nuovi lavori agli studenti delle scuole.

Passione e motivazione	01/06/2015	NGO Day a Milano	16/06/2015
Tutti qui!	01/06/2015	I maker della luce	16/06/2015
Talenti al femminile	01/06/2015	500mila in bocca al lupo	17/06/2015
Oggi in diretta sul web	03/06/2015	Lina, Sara e Wendy	17/06/2015
Di corsa nel futuro	03/06/2015	Scrivere per condividere	17/06/2015
Problem solving	03/06/2015	#WorldRefugeeDay	17/06/2015
Dottore in ricerca	04/06/2015	Il terzo tempo	18/06/2015
Storie di partecipazione	04/06/2015	Politiche di integrazione	18/06/2015
I numeri delle Nuvola	05/06/2015	La mappa degli innovatori	18/06/2015
Il cocodrillo come fa?	05/06/2015	Il game della smart city	19/06/2015
Cose da dire e da fare	05/06/2015	Parliamo di noi	19/06/2015
Strategie digitali	05/06/2015	Oggi "lo ci sono"	19/06/2015
Scuola di italiano	08/06/2015	Evento finale di "SEI"	22/06/2015
Da Catania a Sondrio	08/06/2015	I mestieri del futuro	22/06/2015
Un lavoro "su misura"	08/06/2015	I bambini nel fab lab	22/06/2015
360 ore con i robot	09/06/2015	Lavorare in gruppo	23/06/2015
Comunicazione d'impresa	09/06/2015	Coding a 8 anni	23/06/2015
Il tablet in classe	09/06/2015	AttivaEtà nel Lazio	23/06/2015
Animare gli eventi	10/06/2015	La LIM fai da te	24/06/2015
"STEPS" con FMD	10/06/2015	Corso byod su Cad	24/06/2015
Programmare a oggetti	10/06/2015	Uffici per l'integrazione	24/06/2015
Convegno #Diversiinsieme	10/06/2015	La rete per l'integrazione	25/06/2015
Altro che bamboccioni!	11/06/2015	La mamma del coding	25/06/2015
La FMD a SocialLink	11/06/2015	Il mestiere di giocare	25/06/2015
Libri e tablet	11/06/2015	La settimana di Davide	26/06/2015
Il tablet in classe	12/06/2015	Istruzione per tutti	26/06/2015
Il fenomeno del bullismo	12/06/2015	Più servizi innovativi	26/06/2015
Competenze per il futuro	12/06/2015	Una nuova alleanza	27/06/2015
La scuola per tutti	12/06/2015	A scuola, nessuno escluso	29/06/2015
L'Europa in un clic	15/06/2015	Il metodo dei mattoncini	29/06/2015
Tutti in Officina!	15/06/2015	Imparare sempre	30/06/2015
Tra generazioni a Ferrara	15/06/2015	"Il corso è già finito?"	30/06/2015
La community di ComeON!	16/06/2015	Formatori in costruzione	30/06/2015



Luglio

Le vacanze estive sono ancora lontane... tutte le attività sono ancora a pieno regime. Ed è in corso la raccolta dei progetti che partecipano al Global Junior Challenge. In sei città parte l'edizione pilota di "Nonni su Internet" alle Poste. I corsi di alfabetizzazione digitale si svolgono negli uffici postali. I team romani di robotica conseguono titoli mondiali ai campionati in Cina. Le codinggirls Manuela e Giorgia in formazione a The Cambridge Coding Academy Summer School.

L'abilità di negoziare	01/07/2015	Le tecnologie per l'arte	16/07/2015
Virus e cyber invidie	01/07/2015	La sfida degli over 60	17/07/2015
Il galeone del fab lab	01/07/2015	6PM YOUR LOCAL TIME	17/07/2015
Il laboratorio nel bosco	02/07/2015	Missione in codice	17/07/2015
Smart communities	02/07/2015	La dance made in Italy	17/07/2015
Cittadini d'Europa	02/07/2015	L'officina interregionale	20/07/2015
Imparare con un gioco	03/07/2015	Coding Summer School	20/07/2015
Concorso video	03/07/2015	Il terzo nodo della rete	21/07/2015
Corsi pc per over 60	03/07/2015	Dire e fare innovazione	21/07/2015
Metti in gioco le abilità	06/07/2015	Le tecnologie interattive	21/07/2015
La scuola alle Poste	06/07/2015	Il bis dei campioni	22/07/2015
Prove di futuro	06/07/2015	L'Accademia del coding	22/07/2015
Guida a IT Academy	07/07/2015	6PM Your Local Time	22/07/2015
Nonni on line alle Poste	07/07/2015	In diretta dalla Cina	22/07/2015
Soft skills per il lavoro	07/07/2015	Vittorie italiane	23/07/2015
CAPS a Bruxelles	07/07/2015	La scuola delle Poste	23/07/2015
Nonni in Rete	08/07/2015	Dal gettone al phablet	24/07/2015
Alla ricerca di progetti	08/07/2015	Il legno diventa tessuto	24/07/2015
Finalissima in diretta	08/07/2015	Come si modella un game	24/07/2015
Un motore per l'impresa	08/07/2015	Al via la terza settimana	26/07/2015
Le sfide dell'innovazione	09/07/2015	La cassetta postale smart	27/07/2015
La scuola che vorrei	09/07/2015	Il futuro prende forma	27/07/2015
Un drone per il Papa	10/07/2015	Al via la quarta settimana	27/07/2015
Si parte a Mantova e Asti	10/07/2015	Sfida per l'innovazione	28/07/2015
Più post@ per tutti	11/07/2015	Una strategia per i Neet	28/07/2015
I docenti fanno i compiti	13/07/2015	Imparare ovunque	28/07/2015
Nonni a lezione di pc	13/07/2015	Il preside dei campioni	28/07/2015
Alla ricerca del lavoro	13/07/2015	La giuria è internazionale	29/07/2015
Allenarsi al tech	14/07/2015	"I volo" della robotica	29/07/2015
Il messaggio di Lorenzo	14/07/2015	eBook intergenerazionale	29/07/2015
In volo verso la Cina	15/07/2015	Studio e divertimento	29/07/2015
La creatività in gioco	15/07/2015	Ti racconto l'Expo	30/07/2015
La scuola sempre aperta	15/07/2015	"Vivere di scuola"	30/07/2015
La classe si rinnova	15/07/2015	La tecnologia per tutti	30/07/2015
Contro l'esclusione	15/07/2015	La navigazione continua...	31/07/2015
Gioco di squadra	16/07/2015	L'estate dei progetti	31/07/2015
Talent Break	16/07/2015	L'Europa tra clic e tap	31/07/2015



Agosto

La prima settimana di agosto i nonni sono ancora a scuola negli uffici postali. Summer School anche all'Officina dei nuovi Lavori.

Sulla piattaforma di crowdfunding integrata a Phyrtual viene lanciato il progetto Il nostro passato, il vostro futuro promosso da uno staff intergenerazionale: docenti, studenti delle classi quarte dell'IIS Don Milani di Gragnano (Napoli) e cittadini over 60 del territorio.

Il "silenzio stampa" della FMD dura solo due settimane, a cavallo di Ferragosto. Poi rete di siti e canali social sono subito attivi.

L'omino color arancione	03/08/2015
L'officina aperta a tutti	03/08/2015
Tutta un'altra musica	03/08/2015
Scambi internazionali	04/08/2015
ExpLODiamo il territorio	04/08/2015
Giovani senza stereotipi	04/08/2015
Videoclip e showreel	05/08/2015
Tra scrittura e lettura	06/08/2015
Passione e lavoro	06/08/2015
Rapporto "Tra generazioni"	06/08/2015
Campagne estive	07/08/2015
Da Messina a Roma	07/08/2015
Siamo una squadra!	07/08/2015
Buone vacanze!	10/08/2015
La scuola capofila	24/08/2015
Per vederci meglio	24/08/2015
InnovationGym su Rai Uno	24/08/2015
Condividi la tua sfida!	25/08/2015
La startup che assume	26/08/2015
99 scuole in rete	27/08/2015
A scuola di pc alle Poste	28/08/2015
Il report di Nuvola Rosa	31/08/2015



Settembre

La vita scolastica, dopo la pausa estiva, riprende con la formazione intensiva dedicata alla metodologia di educazione per la vita, con workshop in presenza e webinar. Riprende l'edizione pilota di Nonni su Internet alle Poste. Alla Sapienza Università di Roma l'inaugurazione dell'originale mostra "La scienza illumina".

Innovazione al femminile	01/09/2015	"Io chiedo, lui risponde"	16/09/2015
Buona scuola a tutti!	02/09/2015	Serve un pensiero aperto	16/09/2015
Primo giorno di scuola	02/09/2015	Marcello vola a Ginevra	17/09/2015
La mostra dei maker	02/09/2015	I volontari delle Poste	17/09/2015
Le ragazze dell'Europa	03/09/2015	Solidarietà digitale	17/09/2015
Nonni e nipoti alle Poste	03/09/2015	Il mondo in una lampada	18/09/2015
Tutti a scuola ma...	04/09/2015	Verso l'autonomia	18/09/2015
I servizi on line	04/09/2015	Tecnologie immersive	18/09/2015
Scuola come spazio aperto	07/09/2015	I primi "diplomati"	21/09/2015
Oggi riapre l'Officina	07/09/2015	La Palestra "accelera"	21/09/2015
Nonni on line alle Poste	07/09/2015	Quali sono i nuovi lavori?	21/09/2015
I 5 Pro del cambiamento	07/09/2015	Un welfare per tutti	22/09/2015
Corso a Napoli e Ascoli	08/09/2015	Evento finale di Acting	22/09/2015
Educational Fab lab	08/09/2015	Esperienze immersive	22/09/2015
Formazione per i docenti	08/09/2015	Attività e progetti	23/09/2015
100 scuole in rete	09/09/2015	Educare a partecipare	23/09/2015
I blogger della Palestra	09/09/2015	Studi di caso	23/09/2015
Chi ha fatto i compiti?	09/09/2015	Quindicesima lezione	24/09/2015
Servizi digitali per tutti	10/09/2015	La scienza illumina	24/09/2015
#6pmeu in un ebook	10/09/2015	La tecnologia che include	24/09/2015
Webinar su #Edu4Life	10/09/2015	Gli ambienti immersivi	25/09/2015
La sfida dei tutor	11/09/2015	Ultima lezione a Mantova	25/09/2015
Una carica di autostima	11/09/2015	L'innovazione digitale	25/09/2015
La biennale dell'eresia	11/09/2015	Maker e scienziati	26/09/2015
Competenze per la vita	14/09/2015	Utenti consapevoli	28/09/2015
Comincia il nuovo anno	14/09/2015	Storie di successo	28/09/2015
Ricerche on line	14/09/2015	Poste: uffici e web	28/09/2015
Talento e motivazione	14/09/2015	Ultima lezione a Roma	29/09/2015
La giuria al lavoro	15/09/2015	"I code because..."	29/09/2015
Le buone maestre	15/09/2015	GJC: progetti da 42 Paesi	29/09/2015
Navigare tra i servizi	15/09/2015	Le Poste sul web	30/09/2015
La scienza illumina	16/09/2015	Come si fabbrica la luce	30/09/2015



Ottobre

La FMD torna alla Maker Faire animando diversi laboratori con le scuole e porta l'arte digitale nello stand di Bnl. Il multi evento Global Junior Challenge e Smart & Heart Cities si snoda tra centro e periferia in tre diverse location. Il Global Junior Challenge diventa la festa della scuola che cambia. Straordinaria la partecipazione delle scuole.

Progetti per il lavoro	01/10/2015	Al via la Maker Faire	16/10/2015
I tutor di Scampia	01/10/2015	Talent e mentor	16/10/2015
Taranto attende risposte	01/10/2015	Artisti digitali e maker	17/10/2015
Oggi è la "Festa dei nonni"	02/10/2015	Energia creativa	17/10/2015
Sei mesi di Officina	02/10/2015	Cna Next SchoolLab	17/10/2015
Prove di smart city	02/10/2015	Dati e sicurezza	19/10/2015
Obiettivi raggiunti?	05/10/2015	Riparte l'Officina	19/10/2015
Ultime lezioni ad Asti	05/10/2015	Tornano i robot!	20/10/2015
La scuola delle app	05/10/2015	Scatti da maker	20/10/2015
Una settimana speciale	05/10/2015	Un percorso che illumina	20/10/2015
La storia di Marco	06/10/2015	Comunità educanti	21/10/2015
Un modello per il mondo	06/10/2015	Generazioni che progettano	21/10/2015
Strategie per il lavoro	06/10/2015	Pensare da maker	21/10/2015
Path to a Job	06/10/2015	Educazione per gli adulti	22/10/2015
Dal Bronx a Ebola	06/10/2015	Good news dalle scuole	22/10/2015
Sei mesi in Officina	06/10/2015	Lettera aperta alle poste	23/10/2015
Le soft skills nel CV	07/10/2015	Esame finale	23/10/2015
Risolutori di problemi	07/10/2015	Prendiamoci per mano	23/10/2015
In rete contro il bullismo	07/10/2015	Insieme contro il bullismo	24/10/2015
L'album dell'Officina	08/10/2015	La tecnologia che fa bene	24/10/2015
Diario di bordo	08/10/2015	La sfida dei social hacker	26/10/2015
Tablet e app in classe	08/10/2015	La tecnologia per crescere	26/10/2015
Ozobot per il coding	09/10/2015	Ebola non si ferma!	26/10/2015
I post della settimana	09/10/2015	Oggi e domani all'Expo	26/10/2015
Il casco neuronale	09/10/2015	Da Aprilia a Milano	27/10/2015
DotNetSchool al Labriola	10/10/2015	Inviati speciali al GJC	27/10/2015
I cinque perché	12/10/2015	L'app del pellegrino	27/10/2015
Ultima settimana	12/10/2015	Innovazione in corso	28/10/2015
GJC, ecco i finalisti	12/10/2015	Leadership creativa	28/10/2015
Che cos'è l'innovazione?	13/10/2015	Da abitanti a cittadini	28/10/2015
"Why do you code?"	13/10/2015	L'evento "diffuso"	29/10/2015
La ristorazione immersiva	13/10/2015	La festa dell'innovazione	29/10/2015
Obiettivo raggiunto	14/10/2015	La scienza illumina Napoli	29/10/2015
Open Days a Bruxelles	14/10/2015	Tra quotidiani e tg	30/10/2015
Strategie a confronto	14/10/2015	Premiazione #GJC2015	30/10/2015
"Vogliamo continuare"	15/10/2015	Oggi in Campidoglio	30/10/2015
La FMD alla Maker Faire	15/10/2015	Serve nuova educazione	31/10/2015
Effetti in chroma key	15/10/2015		



Novembre

Tornano le Coding Girls con la maratona di coding al femminile alla Palestra dell'Innovazione. Coinvolte le scuole di Roma e Napoli. Alfonso Molina partecipa al Digital Day a Torino.

#GJC2015, ecco i vincitori	01/11/2015	I robot con le emozioni	14/11/2015
Tornano le #CodinGirls	02/11/2015	Da Eboli a Roma	14/11/2015
Il racconto delle scuole	02/11/2015	La carica del weekend	16/11/2015
Sul podio all'Expo	02/11/2015	Nuovi ambienti digitali	16/11/2015
Coding e tecnologia	03/11/2015	Il futuro è più rosa	17/11/2015
Coding Girls in Ambasciata	03/11/2015	I social contro il bullismo	17/11/2015
Robot, giochi e prototipi	03/11/2015	La scuola per il lavoro	17/11/2015
Le scuole del coding	03/11/2015	A lezione di app	17/11/2015
Una scuola da Expo	04/11/2015	Nasce "Kairos FabLab"	17/11/2015
Lo share del GJC2015	04/11/2015	La scuola del saper fare	17/11/2015
Coding anche al liceo	04/11/2015	Hello Coding Girls!	18/11/2015
Questione di engagement	05/11/2015	Dove siamo oggi	18/11/2015
Strategie da condividere	05/11/2015	Sensori di contatto e luce	19/11/2015
#GJC2015, primo bilancio	06/11/2015	Premio "Didattica attiva"	19/11/2015
Alternanza scuola-lavoro	06/11/2015	Va in onda il tg	19/11/2015
L'impresa è social	06/11/2015	Come si apprende	20/11/2015
Luce su Città della Scienza	06/11/2015	Digital Day a Torino	20/11/2015
Crowdsourcing e bullismo	07/11/2015	Servono teste ben fatte	20/11/2015
Le coach dell'hackathon	07/11/2015	Una settimana tra i robot	23/11/2015
La maratona di coding	07/11/2015	Progettare in un fab lab	23/11/2015
Ecco chi vince l'hackathon	08/11/2015	Laboratori come Palestre	23/11/2015
Progettare con il coding	08/11/2015	Didattica immersiva	24/11/2015
La scuola che attrae	08/11/2015	Al via "Path to a Job"	24/11/2015
2° giorno di hackathon	08/11/2015	Nuovi coach dell'Officina	24/11/2015
Se la laurea non basta	09/11/2015	Se il design è "immersive"	25/11/2015
Un'intesa per innovare	09/11/2015	Ecco dove "cresce" Nao	25/11/2015
Negoziare a scuola	10/11/2015	#Faigrandicose	25/11/2015
Tre punti di vista	10/11/2015	Il mio lavoro è giocare	26/11/2015
Le prime righe di codice	10/11/2015	Contro il bullismo serve...	26/11/2015
Giornalisti per un giorno	10/11/2015	Dai primi kit alle gare	26/11/2015
Come creare giochi in 3D	11/11/2015	Testimoni eccellenti	27/11/2015
Bari chiama Roma	11/11/2015	Prove di pitch su Skype	27/11/2015
Rimanere a bocca aperta	11/11/2015	Provaci ancora prof!	27/11/2015
Edu4Life in Perù	12/11/2015	Enact, i prossimi impegni	27/11/2015
Satya Nadella a Roma	12/11/2015	Nonni alle Poste	30/11/2015
Porte aperte al Diag	12/11/2015	La didattica con i robot	30/11/2015
Gabriele al TEDxYouth	13/11/2015	Intelligenza artificiale	30/11/2015
La media art allo IED	13/11/2015		



Dicembre

La chiusura d'anno avviene in un fermento di progetti. Alla Palestra dell'Innovazione l'evento formativo "L'impresa diventa social" dedicato ai cittadini immigrati. Viene lanciata l'edizione nazionale del progetto di alfabetizzazione digitale per la terza età "Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste", con Poste Italiane. La Palestra dell'Innovazione ospita Garanzia Hack, la sfida lanciata ai Neet dal Ministero del Lavoro...

Tecnologie per apprendere	01/12/2015	Nella scuola digitale	11/12/2015
La didattica condivisa	01/12/2015	Le "Nerd" al Fab Lab	11/12/2015
Microsoft Edu Day	01/12/2015	Prove di esame	14/12/2015
I mondi virtuali a scuola	02/12/2015	Fare codice serve a tutti	14/12/2015
Garanzia Hack!	02/12/2015	Cultura dell'Innovazione	14/12/2015
#GJC2015, ecco il video	03/12/2015	I robot obbediscono	14/12/2015
Open Day al Fab Lab	03/12/2015	Gli anziani delle Madonie	15/12/2015
Centri anziani come hub	03/12/2015	eSkills per il nuovo anno	15/12/2015
L'impresa è social	04/12/2015	Parte il progetto "Ideal"	15/12/2015
I social per l'impresa	04/12/2015	Certificare le competenze	17/12/2015
Al via GaranziaHack!	04/12/2015	Nonni in Rete con Poste	17/12/2015
Milano Roma Shanghai	04/12/2015	A lezione di app a Lecce	17/12/2015
L'impresa è social	04/12/2015	Lazio Creativo	17/12/2015
Se migrare è un'impresa	05/12/2015	Roma con le scuole	18/12/2015
Verso la RomeCup 2016	05/12/2015	Le scuole come atelier	18/12/2015
Enact premiato a Berlino	05/12/2015	Studenti "certificati"	18/12/2015
E domenica prossima?	07/12/2015	L'hub è nel centro anziani	21/12/2015
Al Parlamento europeo	08/12/2015	I maestri del coding	21/12/2015
Cittadini digitali in Eu	08/12/2015	A Natale regala un corso	22/12/2015
La scuola in un'app	09/12/2015	Come si usa Phyrtual?	22/12/2015
L'ora del codice	10/12/2015	Una finestra sul futuro	22/12/2015
Live Digital Painting	10/12/2015	Ancora Maker Faire	23/12/2015
Nasce il primo FabLabArt	10/12/2015	Buone feste a tutti!	23/12/2015
Open Day e PopUp Makers	11/12/2015	Piccoli maker al Miur	23/12/2015
Si può imparare giocando	11/12/2015	Titoli e certificazioni	23/12/2015



FOCUS

La comunità

Dirigenti scolastici, docenti, coach, tutor, volontari della conoscenza, maker, artigiani digitali, CodingGirls, startupper, arbitri robotici, blogger...

Una piccola rappresentanza della ricca e variegata community della Fondazione Mondo Digitale si è ritrovata insieme in un'occasione davvero insolita: una diretta televisiva della trasmissione The Innovation Game all'interno del Tempio di Adriano nel centro di Roma.

È successo a giugno 2015.



A condurre l'originale format è il giornalista Riccardo Luna, digital champion per l'Italia, carica istituita dall'Unione europea nel 2012. Luna è un ambasciatore dell'innovazione, con il compito di rendere i propri cittadini sempre più digitali. Anche attraverso la televisione.



FOCUS

Incontri ravvicinati con...

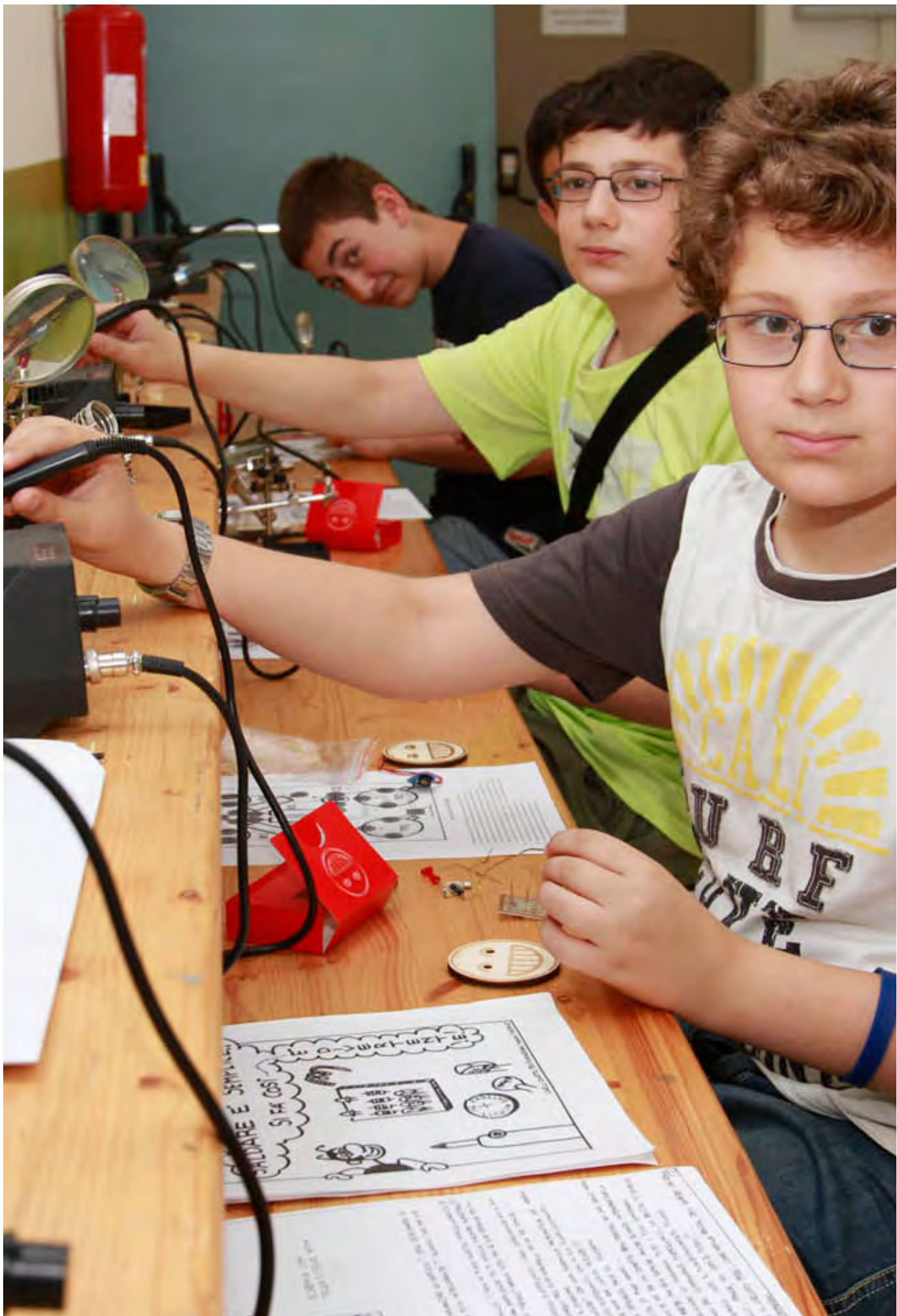
Ci fa piacere raccontare il 2015 anche con una piccola galleria che ritrae quanti hanno voluto condividere con noi sfide e obiettivi. Ci sono politici, manager, amministratori, scienziati... Alcuni di loro hanno affrontato il nuovo anno conservando la stessa carica, altri si trovano a interpretare nuovi ruoli.



L'elenco in ordine alfabetico

- **Orlando Ayala**, Chairman, Emerging Markets, Microsoft Corporation
- **Daniele Barca**, Ufficio VI - Innovazione Digitale MIUR
- **Gloria F. Berbena**, Minister Counselor for Press and Cultural Affairs, Ambasciata degli Stati Uniti d'America
- **Paola Cavallero**, Direttore Marketing & Operations di Microsoft Italia
- **Roberta Cocco**, National Plan Director Western Europe Microsoft
- **Augusto Corigliani**, responsabile del settore Public di IBM Global Business Services Italia
- **Carlo D'Asaro Biondo**, President EMEA Strategic Relationships, Google
- **Tullio De Mauro**, linguista, professore emerito, Sapienza Università di Roma
- **Jacqueline Fuller**, direttrice di Google.org
- **Sandro Gozi**, sottosegretario di Stato alla Presidenza del Consiglio dei ministri
- **Silvia Invernici**, Intel Education Italy Manager
- **Marta Leonori**, assessore Roma Produttiva e Città metropolitana di Roma Capitale
- **Riccardo Luna**, Digital champion
- **Giovanna Marinelli**, assessore alla Cultura, Roma Capitale
- **Giovanna Melandri**, presidente della Fondazione Maxxi
- **Giuliano Poletti**, ministro del Lavoro e delle Politiche sociali
- **Carlo Purassanta**, amministratore delegato Microsoft Italia
- **Mary Ann Schreurs**, Eindhoven Deputy Mayor in charge of Culture and Innovation
- **Ellen Stoffan**, Chief Scientist della NASA
- **Nicola Zingaretti**, presidente della Regione Lazio







Aree di intervento e progetti

Educazione per la vita

Non è solo un'area trasversale di intervento, che può raggruppare i progetti nell'area dell'educazione e della formazione, ma è piuttosto una **metodologia** messa a punto dalla FMD che coniuga le più recenti elaborazioni concettuali, a partire dalle cinque menti di Howard Gardner, il primo studioso che ha teorizzato le intelligenze multiple. Tutti i progetti, dalle attività locali della Città Educativa di Roma al progetto europeo *MLearn*, sono sviluppati in modo da offrire concreti strumenti di **educazione per la vita** (*life skills, soft skills* ecc.). Il modello è stato inserito con successo anche nei progetti che, in modo più specifico, promuovono l'auto imprenditoria giovanile, come *Meet no Neet*.

CITTÀ EDUCATIVA COME CENTRO
PERMANENTE DI BUONE PRATICHE

ATTIVITÀ FORMATIVE "IMMERSIVE"
PER LE NUOVE GENERAZIONI

WORKSHOP PER DOCENTI E
FORMATORI IN AULE E A DISTANZA

MATERIALI E STRUMENTI INNOVATIVI
(TUTORIAL, BLOG, FORMAT ECC.)

CONCORSI, GARE E COMPETIZIONI
LOCALI E INTERNAZIONALI

RETE DEI VOLONTARI DELLA
CONOSCENZA

ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E
COMUNICAZIONE SOCIALE

RICERCA, CASI DI STUDIO,
METODOLOGIE, VALUTAZIONE

PROGETTAZIONE E SVILUPPO
TERRITORIALE

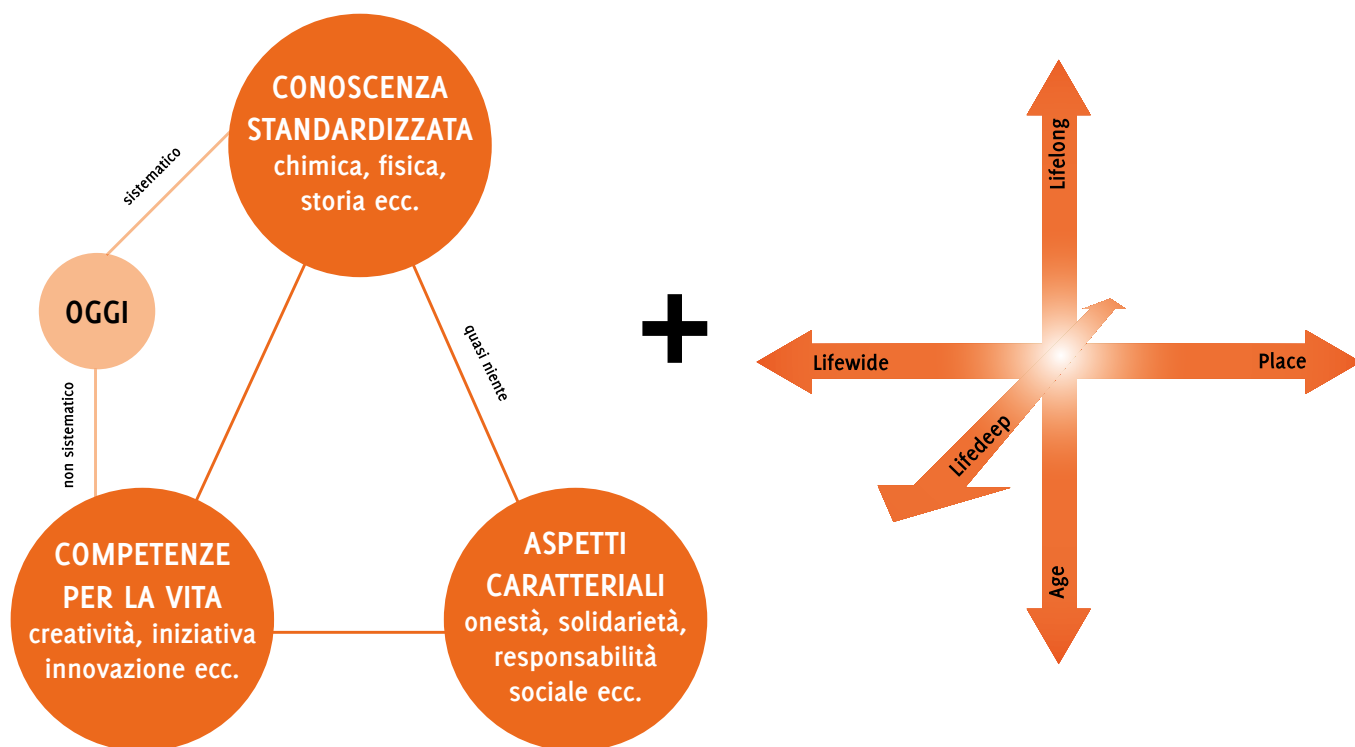
CODIFICA DELLE CONOSCENZE
STRUMENTI, PROCESSI ECC.

RICERCA PARTNER, ALLEANZE
IBRIDE E ACCORDI DI RETE

PHYRTUAL.ORG, IN RETE LA
COMUNITÀ DI INNOVATORI SOCIALI

Il modello di **Educazione per la vita**, elaborato dal direttore scientifico Alfonso Molina, integra conoscenze standardizzate, competenze e valori e tiene conto delle riflessioni più recenti su apprendimento e istruzione: ridefinisce i pilastri dell'educazione per lo sviluppo del carattere, tiene conto delle intelligenze multiple e delle cinque menti di Howard Gardner, arricchisce il quadro delle competenze per il 21° secolo con la virtualità, la capacità di integrare dimensione fisica (territoriale) e virtuale (on line) in un solo approccio di pensiero e azioni strategiche. Una competenza che diventerà sempre più preziosa.

Il concetto di educazione per la vita, in particolare, comprende sei aspetti, tre di contenuto e tre modalità di apprendimento, come mostra la rappresentazione grafica del modello Edu4Life.



Le modalità di apprendimento integrano tre dimensioni:

- *Lifelong learning*, lungo l'arco della vita, dall'infanzia fino a età avanzata
- *Lifewide learning*, in tutti gli ambiti della vita
- *Lifedeeep learning*, a livello profondo, trasformativo



I contenuti dell'educazione



La **conoscenza standardizzata** è oggi prevalente ed è sistematicamente integrata nel mondo dell'educazione. È quella codificata nei programmi e nei singoli curricula scolastici, così come ridefiniti nell'autonomia scolastica.

Le **competenze per la vita**, seppure riconosciute da tempo come cruciali, non sono ancora integrate nel sistema educativo. Quando si parla di mismatch, di disallineamento con il mondo del lavoro, ci si riferisce proprio alla mancanza nei giovani di adeguate life skill o soft skill, considerate sempre più importanti in tutti i settori professionali. Alle sette competenze fondamentali per vivere e lavorare nel 21° secolo (pensiero critico, pensiero creativo, collaborazione, capacità di relazioni in chiave interculturale, comunicazione efficace, competenze digitali e autoconsapevolezza) si aggiunge un'ottava competenza, la virtualità: la capacità di integrare dimensione fisica (territoriale) e virtuale (on line) in un solo approccio di pensiero e azioni strategiche. Una competenza che diventerà sempre più preziosa, per orientarsi anche nelle nuove realtà immersive o aumentate.

Gli **aspetti caratteriali e valoriali**, invece, sono praticamente ignorati nell'attuale modello scolastico, sebbene teorie recenti sostengano che la formazione basata sul carattere non escluda nessuno, perché è possibile individuare valori caratteriali di base, universalmente condivisibili.

In questa area inseriamo la descrizione di otto progetti, un concorso e un festival.

I sette progetti sono uno locale, la **Città educativa di Roma**, cinque europei, **Enact**, **E-Uropa**, **M-Learn**, **SonetBull** e **Make: Learn: Share: Europe**, e due trasversali, collegati tra loro, **Phyrtual** e la **Palestra dell'Innovazione** (*Phyrtual InnovationGym*). Il concorso internazionale è il **Global Junior Challenge**, giunto alla sua settima edizione. Il **Media Art Festival** è un format originale realizzato per la prima volta nel 2015.

Tutti gli altri progetti si trovano raggruppati nelle aree tematiche di riferimento, anche se usano la metodologia di educazione per la vita.

- PROGETTI / EVENTI / RICERCA
- Città educativa di Roma
- MLearn
- Enact
- Sonet-Bull
- E-Uropa
- Make: Learn: Share: Europe
- Phyrtual
- Palestra dell'Innovazione
- Summer School
- Rete delle Palestre dell'Innovazione
- Animatori digitali
- Global Junior Challenge
- Media Art Festival



Città Educativa di Roma

È una struttura polifunzionale in via del Quadraro 102. Fa parte della Rete internazionale delle Città Educative (Aice), che comprende oltre 300 governi locali.

Il progetto è gestito dalla FMD grazie al contributo di Roma Capitale, Assessorato alla Famiglia, all'Educazione e ai Giovani - Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici ed è parte degli interventi realizzati dall'ufficio Cabina di Regia Legge 285/97.

Nel 2015 le attività sono state focalizzate sull'**Alfabetizzazione digitale nel mondo della scuola romana**.

Nell'anno scolastico 2014-2015 il progetto ha fornito risposte concrete e strategiche ai bisogni formativi di docenti e formatori per dare la possibilità agli istituti scolastici di avviare percorsi di sperimentazione che conducano all'innovazione dei processi di apprendimento e al capovolgimento del modello didattico grazie all'adozione delle tecnologie come strumenti per aprire il curriculum formale alle competenze per la vita.

Attraverso settimane tematiche dedicate alla formazione dei docenti, a laboratori pratici e conferenze di approfondimento, il progetto "La Città Educativa di Roma Capitale, Capitale di Roma", promuove l'incontro delle migliori pratiche della comunità scolastica nell'ambito dell'alfabetizzazione digitale.

È in corso di pubblicazione la ricerca "Innovazione nella scuola romana: dotazione digitale e proposte formative della Città Educativa di Roma".

È stato rinnovato il sito, ora realizzato su piattaforma Wordpress.

I numeri

Destinatari	numero
Bambine/i dai 6 ai 10 anni	291
Pre adolescenti da 11 a 13 anni	250
Adolescenti dai 14 ai 17 anni	765
Giovani dai 18 ai 25 anni	630
Docenti, educatori e formatori	695
Famiglie	500
Operatori	0
Cittadini	500
Artisti	20
Totale	3.651

M-Learn

Il progetto M-LEARN - Training Teachers to use mobile (hand held) technologies within mainstream school education è attuato nell'ambito del programma per l'apprendimento permanente Comenius. Coinvolge 6 partner in quattro paesi.

Lo scopo del progetto, della durata di 30 mesi (ottobre 2013 - 30 marzo 2016) è integrare le tecnologie mobili per l'apprendimento (il cosiddetto mobile learning o mlearning) all'interno della formazione iniziale (initial teacher training), formazione in servizio (in service teacher training) e formazione continua (continuous professional development programmes) degli insegnanti dei quattro Paesi coinvolti (Inghilterra, Grecia, Italia, Paesi Bassi).

Gli obiettivi del progetto sono:

- integrare l'uso di tecnologie mobili come strumento di apprendimento riconosciuto e accettato nell'ambito dell'istruzione scolastica (scuole primarie, secondarie e speciali)
- realizzare una ricerca nazionale e un'analisi comparativa dei 4 paesi (bisogni formativi, nuove tecnologie, buone pratiche ecc.)
- realizzare un'analisi dei bisogni formativi degli insegnanti nei 4 paesi sulla conoscenza e l'uso delle tecnologie mobili dentro e fuori la classe
- inserire l'uso di tecnologie mobili all'interno dei programmi di formazione nazionali degli insegnanti, attraverso lo sviluppo di un corso di formazione blended rivolto agli insegnanti dei 5 paesi coinvolti
- sperimentare il programma di formazione pilota M-Learn con insegnanti delle scuole primarie, secondarie e speciali come parte della loro formazione iniziale/in servizio /continua, dei 5 paesi coinvolti (formazione di 1 insegnante esperto + 20 insegnanti coinvolti in ogni paese)
- permettere agli insegnanti coinvolti di usare le nuove abilità e competenze sulle tecnologie mobili dentro e fuori la classe, attraverso un progetto scolastico su materie di insegnamento e attività a loro scelta, identificato come parte del proprio processo di apprendimento durante il loro programma di formazione
- accreditare il programma M-Learn all'interno del Sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionali (ECVET), a livello nazionale nell'ambito della formazione iniziale e/o in servizio degli insegnanti e ulteriormente sviluppato come un programma Comenius formazione in servizio per insegnanti



In particolare la FMD si occupa di:

- coordinare e realizzare le attività di ricerca sullo stato dell'arte della formazione sull'uso delle tecnologie mobili a scuola e sulle buone pratiche nei 4 paesi
- coordinare e realizzare le attività di ricerca sul campo "Analisi dei bisogni formativi degli insegnanti" sull'uso delle tecnologie mobili dentro e fuori la classe
- contribuire allo sviluppo dei contenuti del corso pilota per insegnanti
- 1° sperimentazione corso pilota "formazione iniziale degli insegnanti"
- 2° sperimentazione corso pilota "formazione in servizio e formazione continua degli insegnanti"

Partenariato

- Titan Partnership Ltd (UK) - (coordinatore)
- Action Synergy S.A. (Grecia)
- FMD - Fondazione Mondo Digitale (Italia)
- ESHA - European School Heads Association (Paesi Bassi)
- Hamstead Hall Community Learning Centre (UK)
- Bloemcampschool (Paesi Bassi)



Azioni realizzate

- pubblicazione di due ricerche: Research Report on Mobile learning and information and communication technology teacher training in MLEARN partner countries; Research Report on training needs analysis to support mobile learning and information and communication 36 technology teacher training in MLEARN partner countries
- elaborazione del curriculum formativo sull'uso delle tecnologie mobili per l'insegnamento e l'apprendimento
- 30 ore di formazione rivolta a 22 docenti delle scuole di ogni ordine e grado
- sperimentazione delle tecnologie mobili per lo svolgimento dei curricula scolastici in 22 classi di 6 scuole di diverso ordine e grado, che sono state dotate di attrezzature grazie al progetto
- report di valutazione degli obiettivi formativi della sperimentazione
- sviluppo di un manuale di autoformazione per i docenti
- sviluppo di una piattaforma per la formazione on line dei docenti
- 1 evento di disseminazione in Italia e partecipazione alle conferenze internazionali

► Il progetto è in corso

ENACT

Il progetto **“ENACT - Enhancing negotiation skills through on-line Assessment of Competencies and interactive mobile Training”**, di durata biennale (gennaio 2014-dicembre 2015) coinvolge 6 partner in 4 paesi ed è attuato nell’ambito del programma trasversale del Lifelong Learning Programme Key Activity 3 - Sviluppo dei contenuti e dei servizi ICT - Based.

Lo scopo di ENACT è sviluppare e testare una metodologia didattica e di valutazione innovativa per migliorare le capacità di negoziazione e di comunicazione in contesti educativi formali e informali. L’obiettivo del progetto è duplice:

- progettare e realizzare una metodologia di formazione innovativa nella forma di un gioco on line da utilizzare sia come strumento per l’auto-apprendimento, sia in contesti di apprendimento collaborativo contestualmente alle metodologie di formazione tradizionale. ENACT sfrutta una tecnologia che utilizza gli agenti intelligenti come interlocutori virtuali per l’utente
- sviluppare una metodologia di valutazione, nella forma di un tutor intelligente, in grado di fornire un’analisi attendibile delle competenze negoziali e dello stile di comunicazione dell’utente. Tale feedback può essere utile per lo stesso utente come uno strumento di auto-valutazione per la ricerca di un lavoro, o in contesti formativi formali e informali e di reclutamento per la valutazione della capacità di negoziazione (ad esempio contesti aziendali, di imprese sociali ecc.)

Il progetto è basato su

- sviluppo di un gioco online di simulazione al computer che implementa un modello psicologico di negoziazione
- sviluppo di un tutor intelligente per la valutazione automatica delle competenze negoziali
- raccolta di informazioni sui bisogni e le aspettative dei gruppi target
- test del sistema con gruppi target, per l’aggiustamento e adattamento del software e la valutazione complessiva della sua qualità, usabilità ed efficacia



Partenariato

- Plymouth University (Regno Unito)
– capofila
- Aidvanced (Italia)
- UNINA Università degli Studi di Napoli Federico II
- FMD - Fondazione Mondo Digitale (Italia)
- The Turkish Ministry of Youth and Sport (Turchia)
- Fundetec (Spagna)



La FMD in particolare si è occupata di

- coordinare e realizzare le attività di ricerca e analisi dei bisogni per acquisire informazioni sui bisogni formativi e le aspettative dei beneficiari, relativi alla formazione e alla valutazione di competenze di negoziazione
- testare il software (gioco) nelle scuole secondarie per valutare le sue funzionalità tecniche, la sua usabilità e l'efficacia del percorso formativo
- realizzare attività di comunicazione e disseminazione

I numeri delle attività 2015

- need analysis Report (competenze di negoziazione)
- sviluppo di una metodologia innovativa di apprendimento, in forma di gioco on line, dedicata alla capacità di negoziazione
- 60 studenti delle scuole secondarie di secondo grado coinvolti nella sperimentazione del gioco
- 1 evento di disseminazione in Italia



► Il progetto si è concluso a dicembre 2015.

Il progetto Enact è stato premiato come eccellenza europea dei progetti finanziati dalla Ue sulle nuove tecnologie della formazione nell'ambito di "OEB - Online Educa Berlin", la più importante conferenza internazionale sul futuro degli strumenti di apprendimento (3 dicembre 2015).

Sonet-Bull

Il progetto **Sonet-Bull - L'uso di strumenti ICT di social networking insieme a tecniche di peer learning e crowdsourcing per formare comunità scolastiche sul come affrontare il bullismo degli studenti** si propone di combinare gli approcci pedagogici moderni (e-learning e peer learning) con i mezzi tecnologici ampiamente usati (internet, social network, cellulari), al fine di fornire un sostegno tempestivo e continuato a tutta la comunità di attori interessati al fenomeno del bullismo scolastico.

Il progetto biennale, iniziato a settembre 2014, è attuato nell'ambito del programma Erasmus Plus, Azione Chiave 2 "Partenariati Strategici" Settore Scuola, Agenzia Nazionale Greca.



Il consorzio del progetto è composto da 5 partner provenienti da 4 paesi europei (Grecia, Belgio, Italia e Irlanda):

- Hellenic Open University (HOU), Grecia (Coordinatore)
- INFOREF, Belgio
- Computer Technology Institute & Press Diophantus (CTI), Grecia
- Fondazione Mondo Digitale (FMD), Italia
- Dublin Centre University (DCU), Anty Bullying Centre (ABC), Irlanda



Obiettivi

L'obiettivo principale del progetto è quello di progettare, creare, attuare e valutare una piattaforma di formazione in grado di fornire agli insegnanti, formatori degli insegnanti e tutti gli altri soggetti interessati, l'accesso a materiale di formazione accreditato sul bullismo scolastico, così come i mezzi e gli strumenti per pubblicare le loro esperienze e commentare l'esperienza dei loro coetanei. I corsi di formazione si basano su tecniche di peer learning e crowdsourcing.

Risultati attesi

- una metodologia di peer learning per affrontare il bullismo scolastico (che includerà i bisogni formativi, le metodologie, i criteri di valutazione e i risultati di apprendimento)
- un report sulle pratiche e le competenze per affrontare il bullismo nelle comunità scolastiche (contenente una raccolta di buone pratiche su bullismo, cyber-bullismo, quadro giuridico e casi di studio)
- oggetti di apprendimento per utilizzare il crowdsourcing (con oggetti di apprendimento digitali sul bullismo scolastico, la metodologia di peer learning, una tassonomia di termini e concetti relativi al bullismo, tag cloud)
- una piattaforma di social networking e peer learning (piattaforma prototipo e la piattaforma versione finale che offrirà almeno i seguenti strumenti: blog, forum, wiki, tag cloud)
- la guida Sonet-Bull (che presenterà i risultati e le conclusioni del progetto) a cura di FMD

Destinatari

In ognuno dei 4 paesi europei il progetto coinvolge un minimo di 5 utilizzatori di base e 50 utilizzatori finali tra insegnanti, direttori scolastici, formatori di insegnanti, genitori e rappresentanti di associazioni di genitori che contribuiscono allo sviluppo dei contenuti di apprendimento sul bullismo in maniera collaborativa e testano l'innovativa piattaforma di social networking e peer learning Sonet-Bull.



► Il progetto è in corso

È stato realizzato un percorso formativo in aula e a distanza mediante l'uso di una piattaforma on line www.sonetbull-platform.eu. È stato redatto il "Report on practices and competences in dealing with bullying in school communities". Sono stati organizzati 3 meeting.

Newsletter
#2
 November 2015

Project Number:
 2014- 1-EL01-KA200-001602

source: www.freeimages.com

source: www.freeimages.com

SONET-BULL

PARTNERSHIP

E-UROPa

L'obiettivo del progetto (da gennaio a dicembre 2015), coordinato da Telecentre Europe, è sensibilizzare sulle possibilità di partecipazione on line alle politiche europee, grazie a strumenti di e-participation ed e-democracy. Le istituzioni europee, infatti, hanno creato una serie di strumenti disponibili in tutte le lingue che permettono a ciascuno di prendere parte, anche a distanza, allo sviluppo delle politiche comunitarie e beneficiare dei diritti di cittadini europei.

Con un pc, una connessione Internet e un clic è possibile risolvere anche problemi comuni che affrontiamo nella vita quotidiana.

Gli strumenti

- chat con europarlamentari tramite i social network o siti dedicati come Puzzled by Policy
- lancio o sostegno di una richiesta, usando il portale Petizioni del Parlamento europeo
- segnalazione di un problema sul portale Solvit
- partecipazione a una consultazione pubblica sul portale La vostra voce in Europa
- lancio o contributo a iniziative comuni tramite il registro ufficiale Diritto d'iniziativa dei cittadini europei

Attraverso discussioni e laboratori pratici i cittadini vengono informati e motivati a usare gli strumenti di e-participation e a riflettere sulla loro utilità.

I partner

Telecentre Europe (Coordinatore, Belgio), Fondazione Mondo Digitale (Italia), I.A.N. International Aid Network (Serbia), Telecentre-Danmark (Danimarca), Stowarzyszenie Miasta W Internecie (Polonia), Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego (Polonia), Fundatia Eos Educating For An Open Society (Romania), Asociacija Langas I Ateiti (Lituania), Albanian Institute of Science (Albania), Associacio Per a Joves Teb (Spagna), LIKTA (Lettonia), Stiftung Digitale Chancen (Germania), e Smart Work Association (Estonia).



Le attività

In undici paesi Europei, i partner nazionali, tra cui la Fondazione Mondo Digitale, hanno organizzato l'European e-Participation Day 2015. Durante questa giornata si sono tenute discussioni e laboratori pratici in materia di e-participation focalizzata sui quattro strumenti. All'e-Participation Day 2015 è seguito il concorso internazionale "My e-Participation story", attraverso il quale i cittadini hanno condiviso la loro esperienza personale con gli strumenti on line di e-participation con la possibilità di vincere un viaggio a Bruxelles per presentare la loro esperienza durante la conferenza internazionale "e-Participation from a Citizens Perspective".

La sessione italiana del concorso è stata vinta dall'IIS Pacinotti di Taranto con la storia "Our E-participation Story: Taranto attende risposte". I ragazzi hanno twittato con alcuni parlamentari europei sul tema dell'inquinamento ambientale causato dall'ILVA e hanno realizzato un video per raccontare le bellezze della città e contrastare l'immagine esclusivamente negativa che si è creata nell'immaginario. -

La conferenza annuale di Telecentre Europe Teac 2015: Digitally Empowered Europeans (Belgrado, 24-25 settembre 2015) ha ospitato una sessione speciale dedicata al progetto e-Uropa, dal titolo "eParticipation in theory and in practice" per mettere a confronto l'esperienza dei vari paesi.

Make: Learn: Share: Europe

Il progetto (novembre 2015 - ottobre 2018) è attuato nell'ambito del programma europeo Erasmus Plus, Azione Forward looking cooperation projects.

Il consorzio del progetto è composto da 5 partner provenienti da 5 paesi europei

- Municipalità di Sheffield, Regno Unito
- Municipalità di Riga, Education, Culture and Sports Department, Lettonia
- Fondazione Mondo Digitale, Italia
- Municipalità di Gijón, Spain
- Istituto Scolastico Knut Hahn, Svezia

L'obiettivo del progetto è sviluppare opportunità di apprendimento delle competenze digitali tra i giovani di tutta Europa, promuovendo lo scambio di informazioni e conoscenze e valorizzando l'apprendimento tra pari. Per le sue caratteristiche il partenariato consente di coinvolgere nel progetto le istituzioni locali, le imprese del settore creativo e digitale, gli istituti scolastici e i centri di ricerca, creando sinergie e scambi di competenze che consentono di sviluppare un percorso formativo rivolto ai giovani in grado di accrescere le loro competenze digitali soprattutto in relazione alle opportunità professionali e di auto imprenditoria.

Il progetto è rivolto agli studenti e ai giovani tra i 14 e i 16 anni che desiderano diventare utilizzatori delle tecnologie consapevoli, creatori di contenuti non solo fruitori.

Principali attività

- realizzazione di 6 "Unità di Scuola Aperta": eventi di formazione rivolti ai giovani per l'apprendimento delle competenze digitali
- creazione di un network europeo di giovani ambasciatori delle nuove tecnologie
- sviluppo di materiali didattici multimediali per l'apprendimento delle competenze digitali
- sviluppo di una piattaforma per il networking e lo scambio di materiali per l'apprendimento delle competenze digitali
- realizzazione di 3 eventi rivolti a scuole, università, imprese e istituzioni

► Il progetto è in corso



Phyrtual

La piattaforma **Phyrtual.org** è un ambiente interattivo online per la condivisione dei progetti e della conoscenza, la socializzazione e la crescita delle esperienze di innovazione sociale.

Phyrtual permette a organizzazioni e persone che si occupano di innovazione sociale di interagire, collaborare e apprendere gli uni dagli altri, in un contesto appassionante, e di sviluppare approcci strategici che integrano fin dall'inizio dimensione fisica e virtuale nei processi di cambiamento.

Gli utenti possono condividere conoscenze con vari livelli di approfondimento: progetti, notizie, sogni, piani di sviluppo, idee artistiche e creative. Phyrtual.org oltre ad essere un'agorà dei processi di innovazione sociale, un ambiente aperto, dove organizzazioni e persone possono incontrarsi per sviluppare idee e sperimentare pratiche di coprogettazione, è anche una piattaforma integrata di *crowdsourcing* e *crowdfunding*, che si può definire innovation-oriented.



È in progettazione anche l'integrazione di Phyrtual con il *Solidarity Cloud*, un ambiente di supporto dove si trovano moduli didattici, app, oggetti di conoscenza e di apprendimento per la formazione e la pratica del problem-solving, l'innovazione e l'imprenditoria. Il *Solidarity Cloud* è anche uno spazio per lo sviluppo di comunità di persone che vogliono contribuire alle esperienze formative dei giovani (es. artigiani e altri imprenditori che desiderano essere mentori o coaches) e alle esperienze di miglioramento della comunità. Completano il *Solidarity Cloud* due strumenti: *Open Community/Problem Store*, uno spazio virtuale dedicato ai problemi e le opportunità provenienti dalla comunità di utenti (una sorta di "market pull"), e *Open Knowledge/Skills Store*, spazio virtuale dove sono descritte le conoscenze/competenze di persone che offrono alla comunità di utenti la loro disponibilità a contribuire come consulenti, mentor o come potenziali partecipanti ai progetti.

Phyrtual è un ambiente aperto e collettivo. È un progetto complesso, in continuo sviluppo e aggiornamento. Nell'estate del 2013 sono state avviate le procedure per integrare una piattaforma di *crowdfunding*. Nel 2014 sono state lanciate 8 campagne di raccolta fondi promosse da 6 scuole, selezionate dal concorso Meet no Neet. Per supportare le esperienze pilota delle scuole è stata lanciata anche la campagna stampa "Il mio futuro? Dipende da me!" con l'hashtag #dipendedame e i ragazzi nel ruolo di testimoni. Nel 2015 sono due le campagne delle scuole concluse con successo:

- Il nostro passato / Il vostro futuro dell'IIS Don Milani di Gragnano (Napoli)
- Ciceroni 3.0 dell'IIS Marconi di Catania



Palestra dell'Innovazione

Il progetto della Palestra dell'Innovazione ha preso forma dopo il successo della prima Maker Faire europea (ottobre 2013), che ha visto la FMD protagonista dell'Educational Day, e si è concretizzato solo alla fine del 2014. La Palestra è stata inaugurata nella primavera 2014 in occasione della RomeCup.

La Palestra dell'Innovazione (Phyrtual InnovationGym) è un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università. Si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo.

È un ambiente fisico e virtuale ("Phyrtuale") per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e individuale.



La Palestra dell'Innovazione a SuperQuark (agosto 2015), il programma di divulgazione scientifica più lungo. In prima serata su Rai Uno.



Nella Palestra dell'Innovazione (via del Quadraro 102) sono presenti i seguenti spazi:

ACTIVITY SPACE. Ampio spazio attrezzato per sviluppare le competenze del 21° secolo, come leadership, team building, motivazione.

CODING LAB. Da Scratch a Ozobot. Si programma in un ambiente polifunzionale, tecnologico e a struttura modulare.

FAB LAB. Laboratorio per la fabbricazione digitale, costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms.

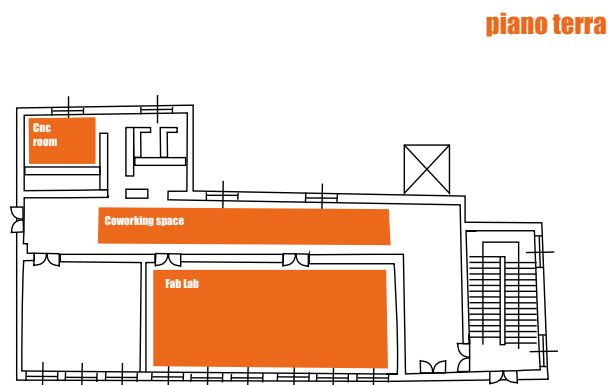
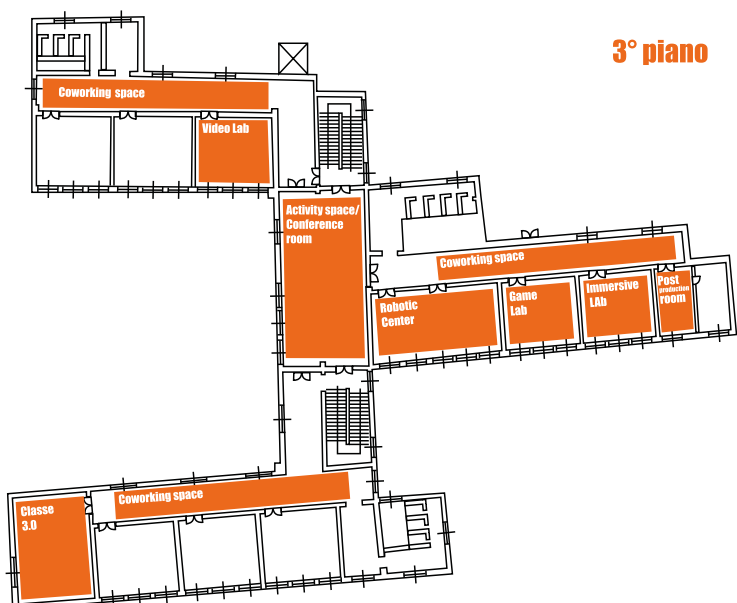
GAME LAB. Spazio attrezzato per introdurre i giovani nel digital entertainment (programmazione, game design, grafica ecc.).

IMMERSIVE LAB. Ambiente innovativo per scoprire tecnologie immersive e realtà aumentata con esperienze di apprendimento coinvolgenti.

MEDIA ART LAB. Quale rapporto esiste tra arte e tecnologia? Come si diventa creativi? Originale spazio-laboratorio per giovani artisti.

ROBOTIC CENTER. Kit robotici per studenti di tutte le età, dalla primaria alla secondaria di secondo grado. Preparazione alle competizioni.

VIDEO LAB. Produzione e post produzione di video di genere diverso, dal reportage al film. Dall'ideazione al rendering stereoscopico.



Tutte le mattine gli ambienti digitali sono aperti alle scuole, per sperimentare nuove modalità di apprendimento più efficaci e “immersive”.

I docenti trovano spazi innovativi da condividere e coach esperti che affiancano chi ha meno familiarità con le tecnologie.

Con ZoomTool e Toobeez si mettono alla prova agenti sociali, educatori, formatori, ma anche manager, per imparare a risolvere i problemi in modo innovativo e collaborativo, con workshop anche nel weekend. Una linea di bigiotteria, un vestito intelligente, un drone, un campo di calcio per robot, ausili per disabili... non c'è nulla che non si possa fabbricare in un fab lab grazie a macchine innovative e versatili. Il fab lab, animato dai maker, è frequentato da studenti, artigiani, inventori e anche da bambini giovanissimi che, con laboratori su misura, imparano i principi dell'elettronica. Il sabato pomeriggio è aperto a tutti.

Ci sono workshop ugualmente indispensabili per esecutori e decisori, come business unit, vertici aziendali, team di progetto, unità operative ecc. Con il metodo Lego Serious Play imprenditori, manager, dirigenti imparano a negoziare e a prendere decisioni condivise. Corsi anche a richiesta.

I DESTINATARI DELL'OFFERTA FORMATIVA

- **STUDENTI E DOCENTI**

Laboratori per classi di ogni ordine e grado. Formazione per docenti e animatori digitali. Percorsi di orientamento. Supporto alla progettazione di ambienti digitali. Rete delle Palestre dell'Innovazione. Summer School.

- **ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO**

I giovani trovano diversi spazi e modalità di apprendimento, interagiscono con professionisti e aziende e si confrontano con persone, organizzazioni e modelli produttivi reali.

- **UNIVERSITÀ**

Laboratori per studenti e docenti di tutte le facoltà e dipartimenti. Assistenza di coach qualificati.

- **GIOVANI CHE NON STUDIANO E NON LAVORANO**

“L'Officina dei nuovi lavori” propone due percorsi per giovani disoccupati di 15-29 anni: All4All e One4One.

- **STUDIOSI E RICERCATORI**

Sperimentazione didattica in ambienti innovativi

- **GIOVANI CON UN'IDEA IMPRENDITORIALE**

Percorsi di accompagnamento fino alla realizzazione di un prototipo.

- **GRUPPI E ORGANIZZAZIONI**

Giornate di formazione e workshop mirati per allenare competenze strategiche, come problem solving o team building. Per enti pubblici, privati e non profit.

- **FAMIGLIE**

Nel weekend laboratori per tutte le età, che coinvolgono bambini, genitori e nonni. Dalla saldatura alla fabbricazione di lampade personalizzate. Dal coding a workshop con Lego Serious Play.

- **FORMAZIONE CONTINUA PER TUTTI**

Professionisti, artigiani, artisti, imprenditori, creativi ecc. trovano workshop e laboratori su misura. Per gruppi omogenei anche formazione “a richiesta”



L'idea di laboratori scolastici come palestre di innovazione è stata lanciata nel marzo 2014 all'inaugurazione del Fab Lab Phyrtual, il primo laboratorio romano di fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms, realizzato all'interno di una Palestra dell'Innovazione. L'idea è stata ripresa dagli esperti del Miur come parte integrante della proposta del Governo Renzi "La Buona Scuola": "oggi va promossa un'interpretazione dei laboratori come palestre di innovazione, legata allo stimolo delle capacità creative e di problem solving degli studenti".



A novembre, in relazione all'Avviso pubblico PON sugli Ambienti Digitali, la Fondazione ha predisposto un documento per supportare le scuole che intendono realizzare una Palestra dell'Innovazione all'interno della propria scuola. Il documento offre un supporto concreto per la configurazione dei diversi ambienti digitali, sul modello dei laboratori presenti nella Palestra dell'Innovazione della FMD, affinché le scuole possano orientarsi nella scelta delle dotazioni tecnologiche più adeguate e individuare le proposte più adatte alle loro esigenze.

Ogni scheda è stata redatta sulla base delle informazioni richieste dalla piattaforma GPU (Gestione unitaria del programma) per la candidatura di un progetto da parte della scuola (dalla descrizione dell'ambiente agli obiettivi, fino al piano dei costi).

Per ciascun ambiente sono state realizzate proposte differenziate per scuole di diverso ordine e grado e sono state inoltre configurate soluzioni di diversa entità economica.

La Palestra dell'Innovazione nella gallery degli ambienti digitali del Miur tra gli "spazi alternativi di apprendimento".



LA PALESTRA “FORMATO FAMIGLIA”

Numerosi laboratori si svolgono nel weekend (oltre 40 nel 2015) e coinvolgono anche bambine e bambini insieme alle loro famiglie. Una formula che piace molto ai genitori, perché permette di trascorrere più tempo con i figli imparando insieme a fare cose nuove.

Alcuni appuntamenti

- Workshop sull'orologio digitale (23-31 gennaio, 7 febbraio, 18 aprile, 2-9 maggio)
- Lego Serious Paly per dirigenti e docenti, con Cecilia Stajano (31 gennaio)
- Robotfactory con Emanuele Alfano (14-28 febbraio, 7 marzo)
- “Costruttori di giochi” con Paolo Freschi (21-28 febbraio, 7-14 marzo)
- Costruire un video in stop motion con Cristiana Zambon (7 marzo)
- AllenaMenti con Cristiana Zambon (11 aprile)
- Laboratorio di saldatura e robotica (11 aprile)
- Robot rotolone (30 maggio)
- Olimpiadi di problem solving (30 maggio)
- Laboratori con i cittadini di Castelfrentano (31 maggio)
- Formazione a distanza per Sonet-Bull (24-25-31 ottobre e 1-7-8-15-21 novembre)
- Hackathon di Coding Girls (7-8 novembre)
- Educational fab lab (19 settembre, 14 novembre)
- Laboratorio di Kodu (14 novembre)
- Pop Up Makers (12 dicembre)
- Pomeriggi robotici con Davide Aloisi (6-13 dicembre)

Destinatari coinvolti	numero
Studenti nei laboratori	5.148
Docenti	682
Dirigenti	20
Giovani in cerca di occupazione nei laboratori	3.900
Professionisti	213
Maker	50
Singoli partecipanti nei laboratori	600
Pubblico generico negli eventi aperti	160
Totale	10.773

La Summer school

Nei mesi di giugno, luglio e agosto la Palestra dell'Innovazione ha ospitato la prima Summer School aprendo i laboratori agli studenti al termine dell'anno scolastico. L'iniziativa ha riscosso un successo straordinario.

La Rete delle Palestre dell'Innovazione

A novembre 2014 è stata lanciata, con il supporto del Miur, la **Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione**, per promuovere una cultura diffusa dell'**educazione per la vita**. Le palestre possono nascere in ogni scuola, aperte a territorio e cittadini, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Sono configurabili, evolutive, inclusive e dal basso.

Configurabili, evolutive, inclusive e dal basso: le palestre possono nascere in ogni scuola, aperte a territorio e cittadini, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Alla fine del 2015 hanno aderito alla Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione 103 scuole di diverso ordine e grado. Dalla Sicilia al Friuli sono 17 le regioni italiane coinvolte, con una mappa in continuo aggiornamento, fatta di piccoli comuni come Santo Stefano Belbo (Cuneo) o Castel Frentano (Chieti), con poco più di 4.000 abitanti, e le città metropolitane, come Roma o Napoli.

Alla Palestra dell'Innovazione e alla Rete è dedicato il sito www.innovationgym.org (reindirizzato anche da www.palestrainnovazione.org) che raccoglie tutti i materiali per realizzare nuove palestre sul modello esistente (booklet, video, offerta didattica, strumenti e materiali).



Con l'evento "Palestra dell'Innovazione - Work in progress" l'IIS Pacinotti-Archimede di Roma, capofila della Rete nazionale, ha inaugurato a maggio 2015 la "Palestra" della scuola, con la partecipazione del presidente della Regione Lazio, Nicola Zingaretti.

LABORATORI COME PALESTRE: IL PROTOCOLLO CON IL MIUR

Fondazione Mondo Digitale e Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca hanno firmato, nel mese di ottobre 2015, un protocollo di intesa nell'ambito di "Protocolli in rete", l'iniziativa attraverso cui il Ministero punta a rendere più efficace e trasparente il dialogo tra scuola e associazioni, aziende e fondazioni nel campo dell'innovazione didattica.

Il protocollo MIUR-FMD, prevede che, in linea con i principi della "Buona scuola", la Fondazione promuova progetti e azioni per il rinnovamento dei laboratori delle scuole, estendendo l'esperienza delle proprie palestre dell'innovazione. Grazie alla collaborazione con la FMD le scuole possono rinnovare la propria offerta formativa realizzando ambienti di apprendimento tecnologici, aprendo la scuola a collaborazioni territoriali e ispirandosi alla visione della Palestra dell'Innovazione elaborata dal direttore scientifico Alfonso Molina.

Nel protocollo di intesa con il MIUR, Fondazione Mondo digitale si impegna, attraverso una piattaforma on line e la costituzione di una rete nazionale di scuole, a favorire la condivisione delle esperienze e l'interazione tra le scuole che verranno selezionate per la realizzazione delle palestre dell'innovazione.

Per supportare le scuole in questo processo di rinnovamento la FMD usa la piattaforma di crowdfunding per individuare enti sostenitori e affiliati, nonché reperire risorse per la realizzazione dei progetti.

Gli Animatori digitali

La Fondazione Mondo Digitale collabora anche alla formazione della nuova figura dell'animatore digitale, prevista dal Piano nazionale per la scuola digitale.

La Fondazione mette a disposizione la propria esperienza con il modello di Educazione per la vita e gli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione.

In particolare la Fondazione Mondo Digitale contribuisce all'offerta formativa dei seguenti poli territoriali (D 75 DGEFID):

- in Molise con l'Istituto tecnico per il settore tecnologico G.Marconi di Campobasso (polo provinciale)
- in Piemonte con l'IIS G. Peano di Torino (polo regionale)
- in Toscana con il liceo Buonarroti di Pisa (polo provinciale)
- in Veneto con l'IC Mussolente di Vicenza (snodo provinciale per Verona, Vicenza e Belluno)



Global Junior Challenge

Il Global Junior Challenge è il concorso internazionale che premia i progetti più innovativi che usano le moderne tecnologie informatiche nel campo dell'educazione e della formazione dei giovani. Promosso da Roma Capitale, è organizzato ogni due anni dalla Fondazione Mondo Digitale sotto l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica Italiana.

Sono ammessi al concorso i progetti che prevedono l'uso delle nuove tecnologie (internet, la realtà virtuale e i sistemi multimediali) a fini educativi.

Il concorso è l'evento conclusivo di un insieme di attività che promuovono il ruolo strategico delle nuove tecnologie nella circolazione delle conoscenze, nella cooperazione interculturale e nella riduzione del divario sociale.

Il Global Junior Challenge è così un'occasione unica per riflettere sulle sfide poste dall'educazione per il 21° secolo e sul ruolo delle tecnologie per l'integrazione sociale, lo sviluppo e l'eliminazione della povertà nel mondo.



Possono partecipare scuole e università, istituzioni pubbliche e private, cooperative e associazioni culturali, imprese e privati cittadini, all'interno di varie categorie secondo l'età dei destinatari del progetto. Una giuria internazionale seleziona i progetti e proclama i vincitori.

In occasione della premiazione, nella splendida cornice del Campidoglio, viene allestito uno spazio espositivo, animato da convegni, workshop e attività per studenti e insegnanti.

Le scuole sono le interlocutrici privilegiate del GJC perché i giovani e le nuove tecnologie sono il futuro del nostro paese. In questa direzione il GJC promuove il premio speciale del Presidente della Repubblica destinato ai progetti più innovativi delle scuole italiane.

Sono stati ammessi a partecipare al concorso i progetti funzionanti al 31 dicembre 2014, indirizzati ai giovani fino al ventinovesimo anno di età, che usano le nuove tecnologie informatiche e telematiche a fini educativi e formativi.

I progetti partecipano divisi in quattro categorie, secondo l'età dei destinatari (fino a 10 anni, fino a 15, fino a 18 e fino a 29), in tre "categorie tema" (inserimento dei giovani nel mondo del lavoro, integrazione di immigrati e rifugiati e sostenibilità ambientale) e in una categoria speciale "Applications for civic and social innovation", legata all'iniziativa Smart&Heart Cities.

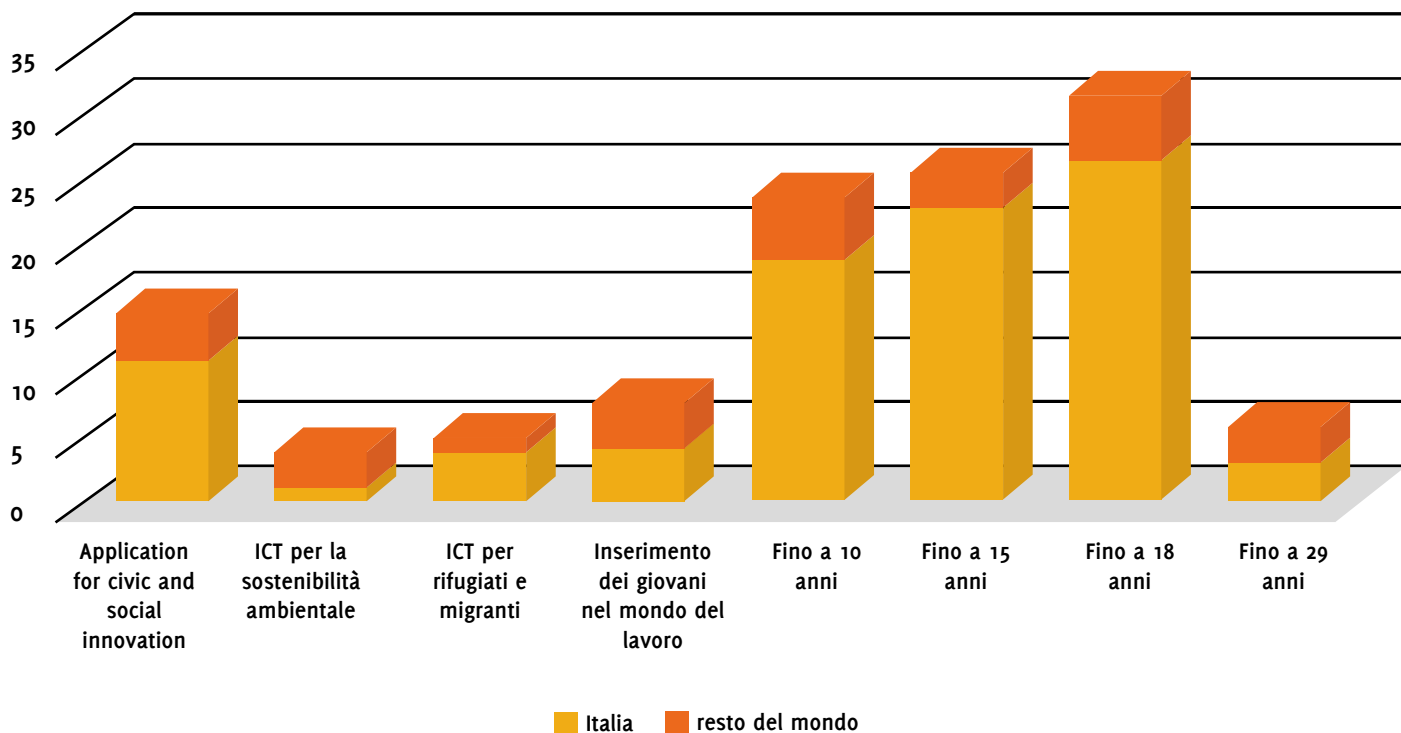
Alla 7ª edizione si sono iscritti 413 progetti, provenienti da 42 paesi, dall'Albania all'Uganda. Sono stati selezionati 120 finalisti: 92 italiani e 28 di altri paesi.



In sette edizioni del concorso internazionale Global Junior Challenge è stata costruita una banca dati di 3.500 progetti e sono stati selezionati 620 casi di successo.

Una documentazione straordinaria per capire come le tecnologie, attente all'inclusione sociale, stanno cambiando il mondo. Ogni edizione, però, è diversa dall'altra. La settimana si è trasformata nella festa della scuola che cambia, grazie all'entusiasmo e la passione di tutti i partecipanti.

I progetti finalisti per categoria e area di provenienza



Nell'edizione 2015 sono stati assegnati 4 diverse tipologie di premio:

- per i vincitori delle diverse categorie una medaglia di bronzo con la lupa etrusca, il simbolo prestigioso della Città di Roma
- tre medaglie d'argento per i progetti più innovativi delle scuole italiane
- uno strumento tecnologico per il miglior dirigente o docente innovatore
- un contributo economico per un progetto realizzato in un paese in via di sviluppo



In occasione dell'evento finale della 7ª edizione del concorso (dal 27 al 30 ottobre) si è tenuta a Roma anche l'iniziativa Smart & Heart Cities (S&H), promossa in collaborazione con Roma Capitale, Eurocities, Microsoft, Forum PA. Due grandi eventi uniti da una grande tematica: l'innovazione civica, sociale, tecnologica.

GLOBAL JUNIOR CHALLENGE		SMART & HEART CITIES		
CONCORSO INTERNAZIONALE	KNOWLEDGE SOCIETY FORUM	CONFERENZA SMART & HEART CITIES	HACKATHON FOR CIVIC AND SOCIAL INNOVATION	COMEON! INTERNATIONAL WORKSHOP
Premia l'uso innovativo delle tecnologie per l'educazione del 21° secolo e l'inclusione sociale. Promosso da Roma Capitale e organizzato sotto l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica Italiana, è un'occasione unica per riflettere sulle sfide del 21° secolo. Categoria speciale per "Applications for civic and social innovation".	Il consorzio Eurocities, promotore dell'evento, riunisce oltre 100 città europee tra cui Roma Capitale che ospita l'edizione 2015. Obiettivo dell'iniziativa è supportare le PA a garantire la partecipazione dei cittadini attraverso l'accesso alle nuove tecnologie, sfida in cui Roma Capitale crede fortemente.	È organizzata in collaborazione con Eurocities e Forum PA. Ospiti internazionali ed esperti del nostro Paese presentano le buone pratiche digitali delle PA. Concludono la conferenza visite organizzate presso i luoghi di accelerazione giovanile che Roma ha già avviato attraverso realtà di eccellenza.	Si sfidano Hacker di tutta Europa, programmatori, artisti digitali e studenti delle scuole che sviluppano applicazioni e soluzioni software per migliorare il territorio e la città di Roma. Quattro le sfide - Share Giubileo - Civic Apps - Open School - Best Rome Apps	È il workshop, per raccontare i risultati del progetto ComeOn! in Ungheria, Italia, Olanda, Romania e Spagna. Giovani e anziani protagonisti di un corso pilota di micro-progettazione e innovazione sociale per individuare e risolvere problemi reali del territorio e della comunità in cui vivono.
V.le dei Consoli/Campidoglio dal 28 al 30 ottobre	Città educativa di Roma 27 e 28 ottobre	Campidoglio 29 ottobre	Città educativa di Roma 28 e 29 ottobre	Campidoglio 30 ottobre

I vincitori della 7ª edizione del GJC

- Reseau d'écoles RobotiCamp, Campus Lab – RobotiCamp, Corsica, per la categoria "fino a 10 anni"
- Classe BYOD, IC Parco della Vittoria, Roma, per la categoria "fino a 15 anni"
- a pari merito: Teachers Aid – allievi a fianco dei prof per le nuove tecnologie, Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano; Get Ready, Nathalie Tekam, Camerun, per la categoria "fino a 18 anni"
- Ardufonino, Davide Aloisi, Roma per la categoria "fino a 29 anni"
- a pari merito: 3/Fun design, Talking It Global, Taiwan; FabriQ, Comune di Milano, per la categoria "ICT per l'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro"
- Climate for Children, FON University, Macedonia per la categoria "ICT per lo sviluppo sostenibile dell'ambiente"
- A Mundzuku Ka Hina, Associazione Basilicata Mozambico, Basilicata, Mozambico per la categoria "ICT per l'integrazione dei migranti e rifugiati"
- a pari merito: iEarn, iEarn Italia, Terni; Augmented reality as learning environment, Maidu Varik, Estonia, per la categoria speciale "Applications for civic and social innovation"

Il premio di 500 euro per il "Docente innovatore" è stato assegnato ad Alfonso D'Ambrosio, professore IIS Kennedy di Monsalice (Padova), e Daniele Dattrino, professore IIS Manetti di Grosseto.



La medaglia del Presidente della Repubblica per la scuola italiana più innovativa è stata assegnata all'istituto IIS A. Castigliano di Asti.

Ha ricevuto lo Small Funds Award, il finanziamento destinato ai progetti provenienti da aree povere del mondo, il progetto Defy: Design education for yourself, India.

Si è svolta anche la premiazione dell'International Hackathon for Social Innovation, con la consegna di un premio di 500 euro al team Farmdep della scuola IIS Copernico di Pomezia con la app Road to Jubilee.

Gli altri eventi che si sono svolti in contemporanea al Global Junior Challenge sono documentati sul sito www.mondodigitale.org/smart&heartcities. On line anche le relazioni degli esperti internazionali.



I numeri della 7^a edizione del GJC

413	progetti partecipanti
120	finalisti
72	docenti innovatori
92	giurati
100	stand finalisti nell'area espositiva
42	espositori del 1° giorno
393	espositori del 2° giorno
2.000	visitatori
200	partecipanti alle serate di festa
30	ragazze e ragazzi per accoglienza (impresa simulata Vanitas)
195	social hacker per l'hackathon
12	coach e tutor per animazione hackathon
300	partecipanti a convegni e workshop
300	finalisti alla cerimonia di premiazione
12	premi assegnati per le diverse categorie
1.000	preferenze espresse con il "voto popolare"
9	video realizzati da "inviati speciali" delle scuole
1	podcast realizzato da Underadio
4	servizi Rai (1 Tg1, 2 Tg2, 1 Rai Gulp)



Media Art Festival

La prima edizione del Media Art Festival – Percorsi tra arte e tecnologie per una creatività solidale (25 marzo – 1° febbraio) è una iniziativa promossa con Roma Capitale, Assessorato alla Cultura e al Turismo – Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali e Assessorato Scuola, Sport, Politiche giovanili e Partecipazione dei Cittadini – Dipartimento Servizi educativi e scolastici.

L'evento, organizzato in collaborazione con Intel Education e con il patrocinio dell'Università Roma Tre e British Council, ha aperto anche in Italia uno spazio di confronto tra arte e nuove tecnologie, per valorizzare le scelte creative degli artisti, sviluppare percorsi formativi per nuove professioni, fare rete tra le eccellenze italiane, consentire ai giovani di essere protagonisti della ripresa culturale.

Nel panorama artistico, sociale e tecnologico italiano l'evento rappresenta una novità assoluta. In Olanda, Germania, Inghilterra, dove si è già tenuta una prima edizione del format riconosciuto a livello internazionale, è stato registrato uno straordinario successo di pubblico, che ha dato origine a nuove tendenze e mercati. Per la prima volta in Italia una grande comunità fatta di giovani, associazioni, scuole, aziende e istituzioni, con cui la FMD lavora da tempo, coinvolge anche la comunità degli artisti digitali, inventori ed esploratori delle nuove frontiere della tecnologia.

LA MEDIA ART NELL'EDUCAZIONE PER LA VITA

La media art apre molteplici percorsi didattici per l'apprendimento e la pratica delle competenze digitali, della creatività, dell'intuizione e dell'interiorizzazione, dell'espressione emotiva, della comprensione culturale, della comunicazione personale e intra personale. Inoltre la media art aiuta a stimolare un approccio chiamato whole-brain all'educazione per la vita in contrasto all'approccio "orientato solo all'emisfero sinistro del cervello" che ha predominato nell'educazione tradizionale. Riprendendo un'efficace metafora di Linda Williams (Teaching for the Two-sided Mind, 1986), "possiamo paragonare l'emisfero sinistro del cervello a un computer digitale e il destro a un caleidoscopio. Il computer digitale è lineare e sequenziale, muovendosi da un

passo al successivo secondo regole della logica e un proprio linguaggio. Il caleidoscopio combina simultaneamente le sue parti per creare una ricca varietà di pattern. Si muove per balzi, con le parti che vengono rimescolate e riassemblate in differenti relazioni l'una con l'altra". In breve, l'emisfero sinistro del cervello lavora all'elaborazione di "parti", mentre l'emisfero destro lavora sull'elaborazione di "interi". Nella media art possiamo immaginare un'associazione tra le dimensioni digitali e l'emisfero sinistro, e tra le arti e l'emisfero destro. Una dinamica virtuosa che ci spinge ad apprendere con un approccio whole-brain. Per questo abbiamo introdotto la media art anche nella Palestra dell'Innovazione (www.innovationgym.org), perché vogliamo creare uno spazio di esperienza "a cervello completo".

Il format classico del "festival" è stato rielaborato creando un vero e proprio laboratorio di produzione diffusa. Durante l'anno gli artisti sono chiamati a produrre progetti e contenuti attraverso gli strumenti tecnologici della Palestra dell'Innovazione. I lavori realizzati durante workshop e laboratori collaborativi rappresentano non solo opere da esporre all'interno della cornice del Festival, ma sono anche prototipi artistici per le aziende interessate alla nuova produzione di contenuti in ambito tecnologico. Sempre di più urban screen, video installazioni, wall mapping, opere video ecc. sono protagonisti dei grandi eventi internazionali che raccolgono la partecipazione e l'entusiasmo crescente del pubblico. Ma anche le tecnologie di uso quotidiano possono essere proposte in contesti originali e il pubblico può interagire attraverso l'uso dei propri device. La media art può così conquistare con successo un pubblico molto diversificato.

"Media art. Towards a new definition of arts" è il titolo del volume-catalogo della mostra **"From body to mind. New generations of italian media artists"**, presso la Centrale Montemartini e la Città Educativa di Roma.

Il volume, che raccoglie le riflessioni dei maggiori esperti internazionali nell'ambito della media art, è uno strumento di lavoro per esperti, appassionati, professori. Il libro, edito dalla casa editrice Gli Ori, è curato da Valentino Catricalà, direttore artistico del Media Art Festival.

Il volume è strutturato in due parti: la prima sezione propone gli scritti degli esperti internazionali, la seconda il catalogo delle opere degli artisti presenti alla mostra (Aye Aye, Alessio Chierico, Dehors/Audela, Iocose, Giacomo Lion, Giovanni Mezzedimi, Simone Pappalardo, Max Serradifalco, Daniele Spanò, Lino Strangis, Danilo Torre). Si tratta del primo tentativo di presentare in un quadro organico il lavoro degli artisti italiani inserendolo nella produzione e nel dibattito mondiale. Una novità assoluta nel panorama italiano.

Il volume si apre con la doppia prefazione di due esperti internazionali, Stephen Partridge e Sandra Lischi, e prosegue con i contributi dei maggiori studiosi e artisti, come Sean Cubitt, Oliver Grau, Roc Perés, Elaine Shemilt, Marco Maria Gazzano, Domenico Quaranta, Alessandro Amaducci, Giulio Latini. Trovano spazio nel volume anche le ricerche di giovani studiosi come Laura Leuzzi, Valentina Ravaglia, Veronica D'Auria, Maurizio Marco Tozzi, Elisa Cuciniello.



L'esposizione

From body to mind. New generations of italian media artists

Alla Centrale Montemartini espongono giovani artisti come il gruppo Iocose, Giovanni Mezzedini, Lino Strangis, Giacomo Lion, Danilo Torre, Daniele Spanò, Max Serradifalco, Alessio Chierico, il gruppo Aye Aye, Dehors/Audela e Simone Pappalardo. Gli artisti guidano lo spettatore all'interno di un percorso suggestivo nelle nuove potenzialità delle tecnologie.

Gli ospiti

Sean Cubitt (Goldsmith University, Londra), Stephen Partridge (University of Dundee, Scozia), Valentina Ravaglia (Tate Modern), Roc Parés e Antoni Abad (Universidad de Pompeu Fabra), Alison Driven (British Council Italia), Elaine Shmilt e Laura Leuzzi (University of Dundee, Scozia), Marco Maria Gazzano (Università Roma Tre), Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, Dario Evola (Accademia delle Belle arti di Roma), Francesco Muzzioli (Sapienza Università di Roma).

Le opere delle scuole

Quattro scuole romane (IC Largo Volumnia e i licei B. Croce, G. Cesare e Virgilio) hanno lavorato con tre artisti (Dehors/Audela, Lion e Strangis).

Il programma

www.mediaartfestival.org

I paesi coinvolti

Austria, Italia, Paesi Bassi, Regno Unito, Spagna.

L'hashtag è **#RomaMAF**

“Media Arts and Education for Life. The Vision of the FMD’s Phyrtual InnovationGym” è il titolo del contributo inedito del direttore scientifico Alfonso Molina. Si tratta di una riflessione sul ruolo dell’arte nel modello di “Educazione per la vita”.

Alla Maker Faire (Roma, 16-18 ottobre) la Fondazione insieme a BNL - Gruppo BNP Paribas ha proposto uno spazio dedicato agli artisti digitali, per mostrare lo stretto legame tra arte e tecnologia, e ha lanciato la nuova edizione del format che nel 2016 diventa “BNL Media Art Festival”.



I numeri della prima edizione

90	i docenti che hanno scoperto le potenzialità didattiche della media art
1.200	gli studenti di 26 istituti coinvolti nei workshop per le scuole
5	i paesi coinvolti (Austria, Italia, Paesi Bassi, Regno Unito, Spagna)
4	le performance (<i>Deriva</i> , <i>Un bene incurabile</i> , <i>Concerto audiovisivo n.1</i> , <i>Alcina</i>)
10	le diverse tipologie di workshop per le scuole per un totale di 17 laboratori
54	le ore di evento distribuite su 5 giornate
13	gli ospiti internazionali
11	gli artisti della mostra “From body to mind. New generations of italian media artists”
2	i componenti del comitato scientifico, presieduto dal linguista Tullio De Mauro
17	i contributi nel volume-catalogo “Media Art. Towards a new definition of arts”
3	le location: Centrale Montemartini, Università Roma Tre, Città Educativa di Roma
4	le master class tenute da esperti internazionali
2.000	gli appassionati di ogni età che hanno seguito l’evento
3	le opere collaborative realizzate dalle scuole
1.000	i visitatori domenicali alla mostra “From body to mind”



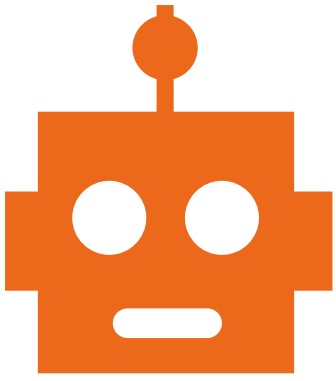
PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/educazione-vita



**ROMECUP 2015
I NUMERI DELLA 9ª EDIZIONE**

- 3500 studenti
- 300 docenti
- 109 squadre in gara (da 13 regioni)
- 30 laboratori didattici
- 50 espositori
- 2 convegni



Aree di intervento e progetti

Robotica educativa, Rete multisetoriale, Smart specialization

Abbiamo iniziato a occuparci di robotica coordinando una ricerca cooperativa tra 8 Paesi (*Robodidactics*, Programma *Socrates/Minerva*) per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento delle materie scientifiche e informatiche e le competenze per la vita. Abbiamo intuito da subito le straordinarie potenzialità della robotica non solo per la formazione dei giovani ma anche per lo sviluppo del Paese. La robotica, ricca di eccellenze italiane, porta benefici trasversali in tutta la società e diventa un asse di sviluppo strategico per le politiche di *smart specialization*.

L'approccio sistemico della FMD: gli strumenti in campo

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
ON LINE

CODIFICA
DELLE CONOSCENZE

METODOLOGIE

LEGO EDUCATIONAL CENTRE
PRESSO FMD

LABORATORI PER
GLI STUDENTI

WORKSHOP
PER I DOCENTI

MANUALI E
KIT DIDATTICI

RETE
MULTISETTORIALE

INCLUSIONE DI STUDENTI
CON BISOGNI SPECIALI

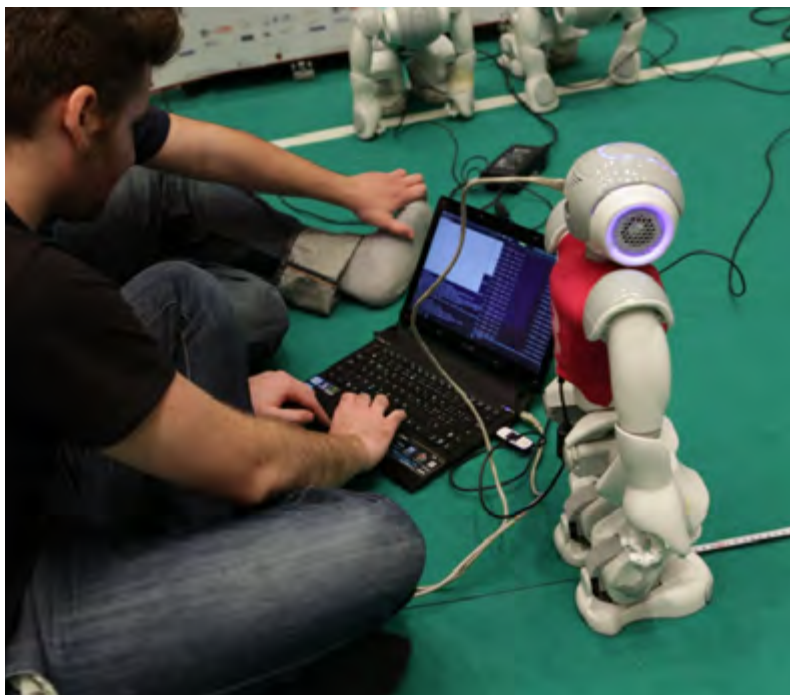
DIMOSTRAZIONI CON LE
ECCELLENZE ITALIANE

I benefici della robotica educativa

- educazione del 21° secolo e competenze per la vita
- stimolo dell'interesse per la scienza e la tecnologia
- inclusione di studenti con bisogni speciali
- sistema di orientamento dalla scuola verso il lavoro
- riduzione dello *skill gap* e lavoro di qualità
- strategie di *smart specialization* per lo sviluppo territoriale usando la rete multi-settoriale
- posizionamento per programmi europei (fondi strutturali)

PROGETTI / EVENTI / RICERCA

- La rete multisettoriale
- La RomeCup
- Dalla RomeCup alla RoboCup
- Il Robotic Center
- Pomeriggi robotici
- Settimana europea della robotica
- Storie di successo: il "preside Lego"
- Talent e mentor



Lo share della RomeCup

Il servizio sulla nona edizione della RomeCup. L'eccellenza della robotica a Roma è andato in onda nel telegiornale del 26 marzo, edizione delle 20, del canale Rai 1. All'interno una breve intervista ad Alfonso Molina, professore di Strategie delle tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale.

Il telegiornale è stato seguito da 6.532.000 telespettatori (share 25.48%).



La Rete Multisetoriale

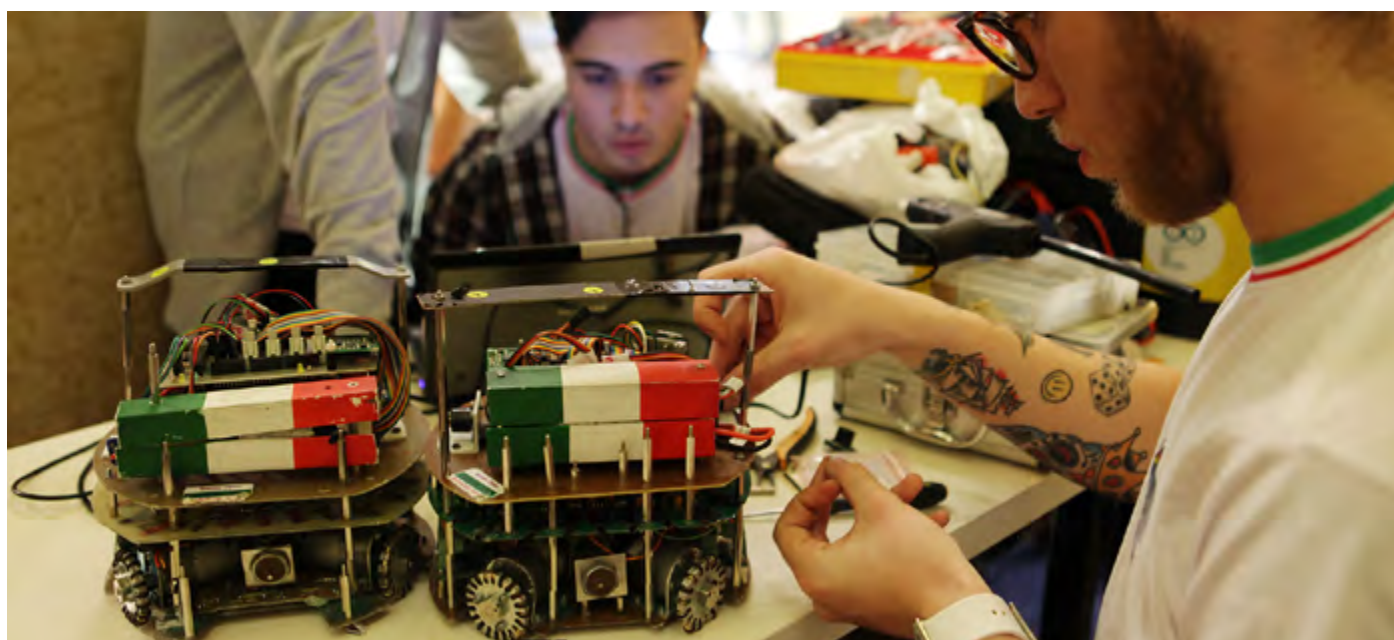
L'obiettivo del Protocollo d'intesa per la creazione di una strategia nazionale di lungo termine per la robotica educativa, siglato ad oggi da circa **70 organizzazioni**, è stimolare e facilitare un processo lungimirante del Sistema Paese unendo tutti gli attori della robotica italiana: industria, servizi, università, centri di ricerca, scuola, terzo settore ecc. Così si acquisisce una conoscenza chiara e definita dei percorsi multipli che offre la robotica, dalla scuola primaria all'industria. Si rinforza l'orientamento degli studenti verso le carriere scientifiche e tecnologiche. L'industria e i servizi della robotica indirizzano le offerte educative, formative e di ricerca, in accordo con le tendenze della robotica.

La “Romecup. L'eccellenza della robotica a Roma”

È un multi evento (gare, convegni, laboratori ecc.) che dal 2007 diffonde l'innovazione collegando scuole, centri di ricerca, università, aziende e istituzioni. Avvicina le nuove generazioni allo studio delle materie scientifiche e sviluppa competenze e profili professionali per l'occupazione. Ma non solo: la robotica è anche un asse di sviluppo strategico per le politiche di *smart specialization*. Con il tempo la RomeCup è diventata una piattaforma unica per lo sviluppo: per aggregare competenza e creatività, soluzioni innovative, best practices, nuove modalità di collaborazione e di volontariato d'impresa.

La **9^a edizione** della RomeCup ha presentato agli studenti provenienti da tutta Italia storie di successo realizzate da giovani under 30 che hanno saputo trasformare soluzioni robotiche in start up innovative. Anche le scuole hanno dimostrato un entusiasmo contagioso. Hanno presentato oltre 60 prototipi di invenzioni create da studenti giovanissimi, quasi tutti under 18.

Per raccontare alla RomeCup la storia di successo della robotica, asse di sviluppo strategico per le politiche di *smart specialization*, nel 2015 è stata scelta una scuola al centro di Roma, l'istituto d'Istruzione superiore Leonardo Da Vinci, in via Cavour 258, a due passi dal Colosseo.



Due ore di confronto tra studenti, start up innovative, imprese, centri di ricerca, università e reti hitech con il convegno “Robotica, start up e tecnologia per il lavoro”, articolato in due sessioni che hanno visto le scuole protagoniste. Nella sessione “Work robotics” sono intervenuti Irene de Angelis Curtis, dirigente scolastico dell’IIS L. Da Vinci, Paolo Masini, assessore di Roma Capitale (Scuola, Infanzia, Giovani, Partecipazione dei Cittadini), Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale, Elizabeth M. McKay, Office of Public Affairs Embassy of the United States, e Afonso Molina, professore di Strategie delle tecnologie all’Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale. Cinque le idee imprenditoriali selezionate tra le scuole, che hanno presentato progetti e prototipi con l’originale formula comunicativa dell’elevator

pitch. Ne hanno discusso gli sturttupper di otto imprese innovative: Corrado Cervellati di SpaceExe, Alex Benfaremo di Apio, Benedetta Magri di Horus Technology, Daniele Lombardo di Behaviour Labs, Pietro Graceffa di Cloud Cam, Nicola Formicola di Air Movie Lab, Luca Panebianco di 3D SVS e Paolo Cirinei di Robotics 3D. La seconda sessione “Un futuro per i giovani nell’alta tecnologia?” è stata moderata da Claudio Moriconi, responsabile del Laboratorio di robotica dell’Enea, con gli interventi di Chiara Petrioli (Dipartimento di Informatica Sapienza Università di Roma), Alessandra Tedeschi (Deep Blue srl), Marco Ceccarelli (Università degli studi di Cassino), Andrea Del Sole (Arakne srl), Daniele Carnevale (Università Roma Tor Vergata).

Per il 9° Trofeo Internazionale Città di Roma di Robotica le categorie in gara sono Soccer (primary/secondary), Dance (primary/secondary), Rescue (primary/secondary), Explorer (junior/senior) e Cospace Theatre. Per le selezioni nazionali Robocup Junior 2015 (dal 17 al 23 luglio a Hepei in Cina) la categoria in gara è Soccer (primary/secondary). Finali e premiazione l’ultimo giorno in Campidoglio.

Studenti di scuole di ogni ordine e grado hanno partecipato a più di 20 diverse tipologie di laboratori interattivi per scoprire la robotica e le sue numerose applicazioni: dalle prime esperienze di coding per i principianti ai programmi di simulazione e automazione industriale. E non sono mancati i laboratori dedicati all’Anno internazionale della luce, proclamato dalla Nazioni Unite. Per la prima volta due laboratori sono stati riservati ai docenti: la tappa romana del tour Nao e il workshop sul coding a scuola.

Nell’area dimostrativa aziende, centri di ricerca, università e scuole di ogni ordine e grado hanno portato l’eccellenza italiana della robotica a Roma animando 50 stand con prototipi industriali e di servizio. Si può così scoprire come funziona un robot sottomarino programmato per il monitoraggio ambientale o un robot badante che si occupa di assistenza agli anziani. Numerosi i prototipi realizzati dalle start up innovative, dal parastinco per il “calcio aumentato” agli occhiali che catturano la realtà per ipovedenti.

Le esibizioni di robot umanoidi sono state curate dal Dipartimento di Ingegneria informatica, automatica e gestionale “Antonio Ruberti” (Diag) dell’Università Sapienza di Roma che alla Palestra dell’Innovazione sta sperimentando con successo un originale modello di orientamento universitario con i liceali, per promuovere la scelta di facoltà scientifiche (in Italia solo 13,2 laureati ogni mille residenti 20-29enni, contro una media Ue28 del 17,1).

Le finali e la cerimonia di premiazione si sono svolte il terzo giorno in Campidoglio, nella Sala della Protomoteca, con l’assegnazione di nove premi, uno per ogni categoria in gara.



IX Trofeo Internazionale Città di Roma di Robotica

- Dance Primary: IC Gonzaga di Eboli con la squadra "Fanta Robot"
- Dance Secondary: IIS Copernico di Pomezia con la squadra "A-team"
- Rescue Primary: Istituto Santa Maria di Roma con la squadra "Pixel"
- Rescue Secondary: Liceo Marie Curie di Giulia Nova (TE) con la squadra "Curie Red"
- Explorer Junior: ITC Ruiz di Roma con la squadra "Proxon"
- Explorer Senior: IIS Pacinotti – Archimede di Roma con la squadra "Billy"
- Cospace Theatre: Liceo scientifico Democrito di Roma con la squadra "Democrito Dance"

Selezioni nazionali RoboCup 2015

- Soccer Open League: ITIS Righi di Treviglio con la squadra "Robot Magut"
- Soccer Light Weight: ITIS Galilei di Roma con la squadra "Galilei 1"

Le squadre vincitrici delle selezioni nazionali RoboCup Junior sono andate a Hefei in Cina dal 17 al 23 luglio per i mondiali di robotica.

La RomeCup ha partecipato alle campagne europee Get Online Week 2015 e Grand Coalition for Digitale Jobs. Rai Cultura tra i media partner della manifestazione.



I numeri della RomeCup 2015

Descrizione	numero
Studenti che hanno partecipato ai laboratori	3.500
Laboratori didattici per le diverse età, da 6 a 19 anni	28
Laboratori per docenti	2
Docenti coinvolti	300
Prototipi robotici nell'area dimostrativa	150
Stand degli espositori (aziende, start up, università, scuole ecc.)	50
Team in gara	109
Le categorie delle diverse competizioni	9
Le regione di provenienza dei team in gara	11
Gli assegni da 1.000 euro per i primi classificati	9
I prototipi realizzati dalle scuole	60
Le diverse categorie di soggetti (aziende, atenei ecc.) dell'alleanza multisetoriale	20

Dalla Romecup alla Robocup

Sono saliti sul podio della RoboCup Junior 2015 in Cina due giovani romani, Emanuele Alfano, 17 anni, e Lorenzo Di Donato, 19 anni, studenti dell'Itis Galileo Galilei di Roma. Per la seconda volta campioni del mondo! Un successo straordinario che arriva dopo un appassionante lavoro di squadra, che vede dietro le quinte i docenti Paolo Torda e Giampaolo Pucci, anche loro in Cina, e la professoressa Beniamina Rauch, sempre presente anche a distanza.

Ed è una soddisfazione straordinaria anche per l'istituto frequentato dai due giovani, che è attualmente guidato dal dirigente scolastico Carlo Cipollone: è lo storico Galileo Galilei, la prima scuola ad indirizzo industriale della capitale con quasi cento anni di storia.

Il team Spqr dell'IIS Galileo Galilei di Roma ha gareggiato e vinto con due nuovi robot calciatori, Mr. Spock e J. T. Kirk, nella categoria Soccer Light Weight.

L'agguerrito team siciliano "Papaoutai", sempre in Cina, ha vinto a distanza la competizione Cospace Rescue.



In squadra gli studenti Giovanni Mirulla, Vincenzo Catalano, Gioele Pidal e Giuseppe Missale.

Gli studenti campioni hanno saputo portare l'eccellenza della robotica italiana all'estero, con il modello vincente della RomeCup!

Questi successi sono importanti, perché sottolineano l'efficacia del modello della RomeCup, che non propone alle scuole solo gare, ma le sostiene con un percorso formativo articolato e le inserisce all'interno della Rete multisetoriale della Robotica educativa, promossa da Alfonso Molina.

Il Robotic Center

Il primo Leis romano, *Lego Education Innovation Studio*, realizzato alla Città Educativa è stato lanciato dalla FMD in occasione della RomeCup 2013. I docenti si formano con il modello *Train the trainers*, per diffondere l'innovazione su tutto il territorio cittadino, regionale e nazionale. I laboratori per le scuole sono attivi tutti i giorni ad eccezione del mercoledì, con quattro diverse proposte, secondo l'età degli aspiranti progettisti

- **Ape Robot** per le classi 1^a e 2^a della scuola primaria
- **Bee-bot** (ape robot) è un giocattolo-robot progettato per la scuola dell'infanzia e per i primi anni della scuola primaria. Consente al bambino di avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica e di apprendere le basi dei linguaggi di programmazione, lo aiuta a visualizzare i percorsi nello spazio, a sviluppare la logica, a contare, e a muoversi nello spazio
- **WeDo Lab** per le classi 3^a, 4^a e 5^a della scuola primaria
Si usa il set di costruzione WeDo per la realizzazione e programmazione di semplici modelli Lego collegati a un computer, che permette agli studenti di fare esperienze didattiche manuali, trovare soluzioni creative alternative, lavorare in gruppo
- **NXT** per la scuola secondaria di primo grado
Consiste in costruzioni e tecnologia all'avanguardia con un mattoncino intelligente programmabile e un software di programmazione intuitivo e facile da usare, che stimola la creatività
- **Energia rinnovabile** per la scuola secondaria di primo e secondo grado
Con il kit energie rinnovabili di *Lego Education* le classi scoprono le potenzialità della robotica applicate alle nuove forme di energia



Orientamento universitario con il robot umanoide Nao

A dicembre viene inaugurata una nuova tipologia di laboratorio per invogliare anche i liceali verso percorsi universitari di taglio tecnologico e scientifico. Sono realizzati con la collaborazione del dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale "A. Ruberti" della Sapienza di Roma, in collaborazione con Media Direct.

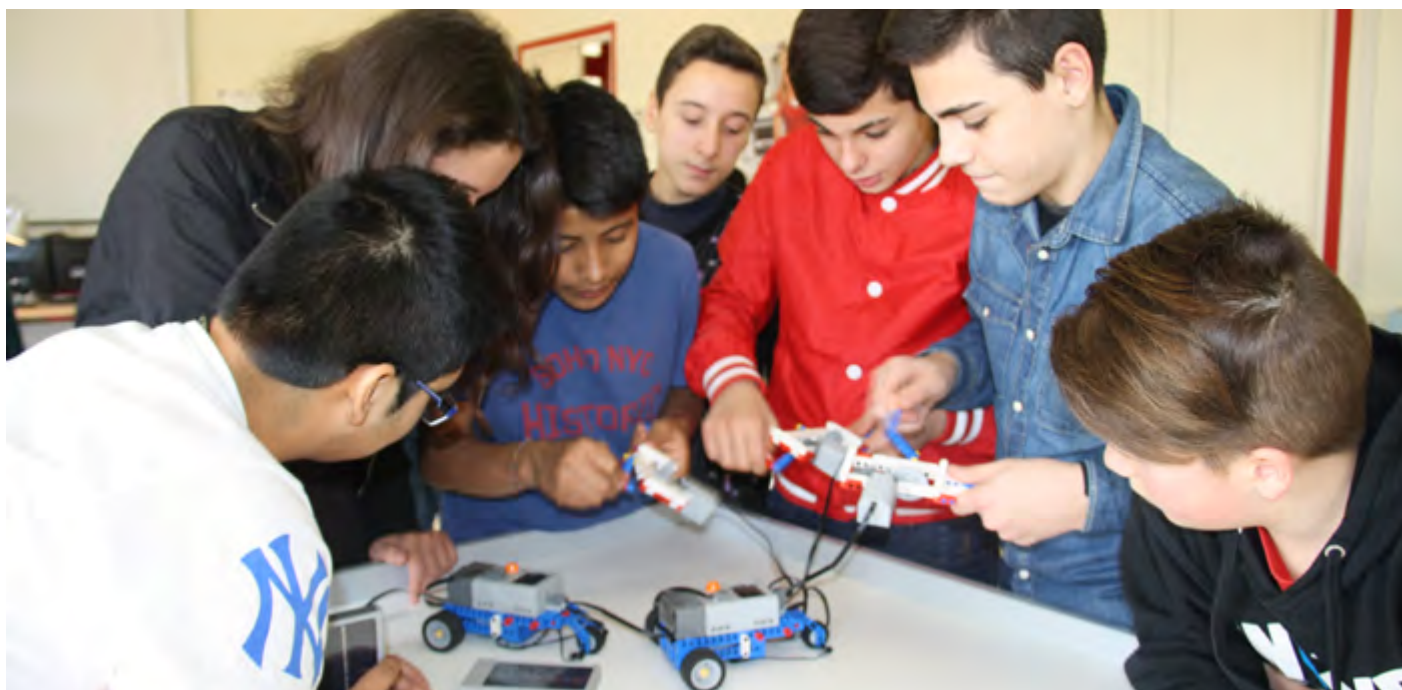
Nell'anno scolastico 2014-2015 sono stati attivati **120 laboratori didattici**, per un totale di circa 400 ore di formazione.

Pomeriggi robotici

A dicembre la FMD ha deciso di mettere a disposizione degli studenti che vogliono partecipare alle RomeCup 2016, l'eccellenza della robotica a Roma, le competenze di esperti coach di robotica che seguiranno e guideranno le squadre fino alle gare.

Due le modalità di partecipazione: si può usare un kit messo a disposizione dalla Fondazione oppure portare al Robotic Center il proprio kit già assemblato e allenarsi seguiti da coach esperti, i campioni del mondo in Brasile e Cina.

Anche attraverso i pomeriggi robotici la Fondazione diffonde la campagna europea "e-Skills for Jobs" diffusa dalla Commissione europea in 22 paesi per promuovere le competenze digitali tra le nuove generazioni.



Settimana Europea della Robotica

In occasione della quinta edizione della euRobotics Week - Settimana europea della robotica (23-29 novembre 2015), promossa dalla euRobotics Aisbl - The European association for a Public-Private Partnership in robotics, la Fondazione ha promosso un'intera settimana tra i robot (23-29 novembre). Tra i diversi appuntamenti in programma laboratori di robotica presso la Palestra dell'Innovazione e visite guidate ai laboratori del Dipartimento di Ingegneria informatica automatica e gestionale Antonio Ruberti della Sapienza Università di Roma (Diag).

Storie di successo: il preside Lego

Per sei anni consecutivi gli alunni dell'Istituto comprensivo Generale Gonzaga di Eboli hanno conquistato il podio della RomeCup, grazie all'instancabile energia innovativa del dirigente scolastico Celestino Rocco e al suo staff di appassionati docenti. Poi il preside è andato in pensione...

Ma Eboli non si è fermata! E neanche Celestino, che smessi i panni di preside, è tornato a scuola come volontario della conoscenza per animare il laboratorio di robotica con il ruolo di "professor Lego". È nata così la prima Palestra dell'Innovazione del Sud d'Italia, pienamente appoggiata dalla nuova dirigente scolastica Roberta Talamo. L'istituto fa parte della Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione.

La "Palestra dell'Innovazione" di Eboli ha iniziato le attività ufficiali ad ottobre, presso la sede centrale dell'Istituto "G. Gonzaga" in via Caduti di Bruxelles. Sono coinvolti circa 100 alunni delle cinque classi quinte della scuola primaria dell'Istituto che si avvicinano alla robotica. Il progetto prevede l'utilizzo dell'NXT della Lego e del software MicroMondi EX Robotica e i bambini, grazie alle attività ludiche che vengono proposte, costruiscono robot e li programmano.

Le attività, che proseguono per sei mesi, si svolgono in orario pomeridiano e, oltre alla notevole valenza didattica ed educativa, hanno lo scopo di preparare gli alunni alla partecipazione alla RomeCup 2016.

Sono coinvolti anche i genitori che, come sempre, sono disponibili a collaborare con la scuola quando si svolgono attività importanti per i loro figli.

Con Michele Baldi e Alfonso Molina, Celestino Rocco è autore di due manuali di robotica educativa "Primi percorsi e giochi interattivi" e "Competizioni: un percorso formativo con micromondi ex robotica e lego NXT" [vedi Materiali didattici nell'area RISORSE].



Talent e mentor

Emanuele Alfano, 17 anni, studente dell'Itis Galileo Galilei di Roma, maker della Palestra dell'Innovazione e campione del mondo di robotica in Brasile e Cina con il team Spqr, è stato tra i protagonisti dello spazio dedicato ai nuovi wavers realizzato da BNL - Gruppo BNP Paribas all'interno della Maker Faire, insieme al suo mentor Alfonso Molina, ideatore della Palestra dell'Innovazione.

CHANCE MEETINGS: QUANDO UN TALENT INCONTRA UN MENTOR

Un giovane talento incontra il suo mentor e racconta la sua storia.



PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/robotica-educativa

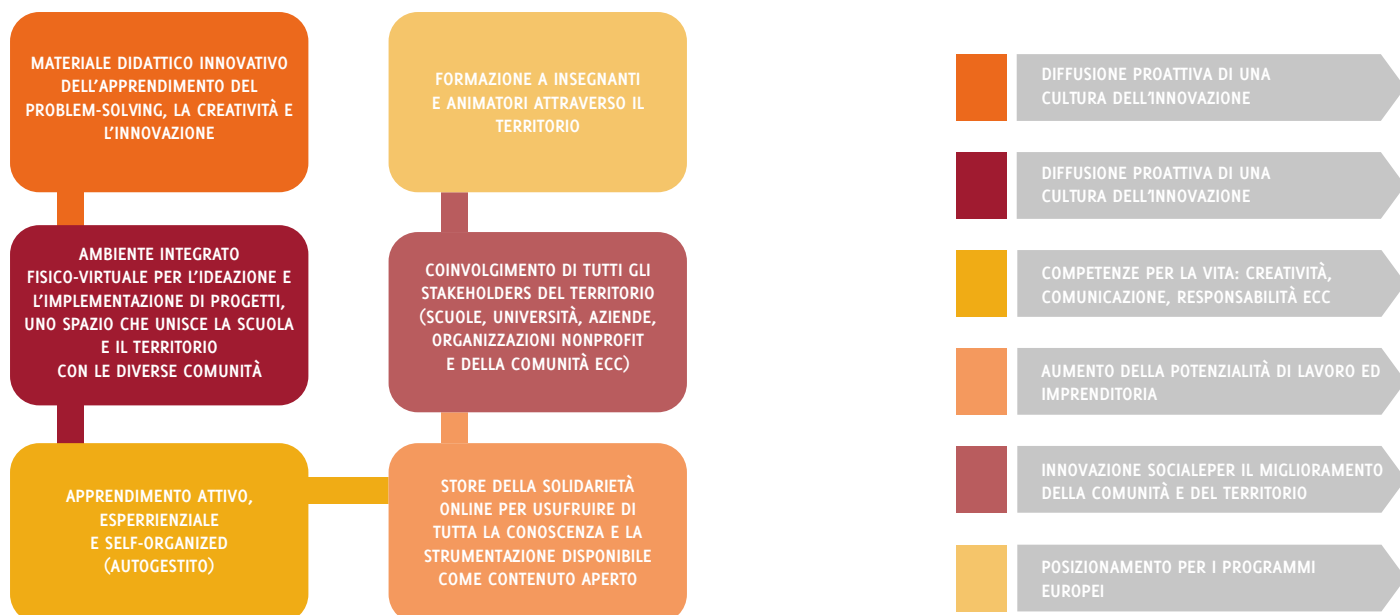




Aree di intervento e progetti

Innovazione sociale e imprenditoria giovanile

Per dare il nostro contributo a una delle più gravi emergenze del Paese abbiamo messo a punto diverse iniziative che coinvolgono partner di prestigio, pubblici e privati: Presidenza del Consiglio dei Ministri, Camera di Commercio, Inail, Google, Microsoft, Cna ecc. Oggi siamo in grado di sostenere un programma strategico di dimensione europea per investire sulle nuove generazioni, dall'educazione per la vita alla "creazione" di nuovi lavori, per rispondere in modo efficace alle sfide di Europa 2020. La nostra proposta di educazione per la vita (conoscenze, competenze e valori), formazione al lavoro e crescita intelligente, sostenibile e solidale del territorio e delle comunità, è **un approccio sistemico che porta benefici concreti**:



PROGETTI / EVENTI / RICERCA

- L'Officina dei nuovi lavori
- Tra generazioni. L'unione crea il lavoro
- Meet no Neet
- Jobs of the Future Decoded
- Future Decoded
- Microsoft Edu Day
- L'ora del codice
- Global thinking workshop
- Donne e tecnologie
- It Academy
- Path to a Job
- Verso l'acceleratore giovanile



L'Officina dei nuovi lavori

A ottobre 2014 FMD e Google hanno unito le forze per diffondere le competenze digitali, combattere la dispersione scolastica e realizzare attività mirate di formazione, inserimento professionale per giovani "dispersi", ai margini del sistema formativo e lavorativo italiano. L'iniziativa è promossa in collaborazione con Miur, Regione Lazio e Roma Capitale.

L'Officina è stata inaugurata a marzo 2015. All'evento pubblico hanno partecipato il ministro Giuliano Poletti, il presidente della Regione Lazio Nicola Zingaretti e Carlo D'Asaro Biondo, President EMEA Strategic Relationships, Google. La ministra dell'Istruzione Stefania Giannini, impegnata all'estero, ha inviato un messaggio.

A partire da marzo 2015 i giovani hanno partecipato a centinaia di attività elaborate da FMD e Google, in partnership con le istituzioni locali e nazionali. L'accordo con Google ha previsto anche una riorganizzazione e un ampliamento dei laboratori per renderne ancora più articolata e mirata l'offerta formativa, che propone anche attività trasversali: Autoconsapevolezza / Team building & leadership / Problem solving & decision making / Creatività, innovazione, imprenditoria / Digital manufacturing / Robotica / Coding, gaming e gamification / Realtà virtuale e realtà immersiva / Animazione, produzione video e visual effects.

Il programma di Officina dei Nuovi Lavori comprende quattro ambienti didattici:

- Fab lab: utilizzo della laser cut, della stampante 3D e degli strumenti tipici di un fab lab
- Video lab: video making con animazione 3D ed effetti visuali
- Game lab: game development e interactive Storytelling
- Immersive lab: tecnologia immersiva e realtà aumentata



I laboratori sono rivolti a tutti i giovani di età compresa fra i 15 e i 29 anni, con precedenza ai giovani che non studiano e non hanno un'occupazione. È necessario iscriversi compilando il modulo online all'indirizzo www.mondodigitale.org/call4youth.

A ciascun percorso formativo sono associate anche attività di leadership, team building e motivazione.

I giovani possono scegliere fra due tipologie di percorso, entrambe della durata di una settimana:

- **PERCORSO ALL4ALL:** i partecipanti frequentano per una settimana, da lunedì a venerdì, tutti i percorsi formativi – i cosiddetti laboratori – per un totale di 22 ore (4 ore di corso motivazionale, 4 ore di attività per ciascuno dei quattro laboratori, 2 ore finali di “ri- valutazione”). Ogni giorno a rotazione un laboratorio diverso per completare nell’arco della settimana il percorso “immersivo” nelle diverse tecnologie emergenti del mercato digitale
- **PERCORSO ONE4ONE:** i partecipanti frequentano per una settimana, da lunedì a venerdì, un solo percorso formativo da scegliere tra quelli disponibili, per un totale di 22 ore di formazione intensiva (4 ore di corso motivazionale, 16 ore di laboratorio, 2 ore finali di “ri-valutazione”)

IL PROGRAMMA FORMATIVO

Accoglienza e percorso di consapevolezza (4 ore)

Esercizi, lavori di gruppo e test per imparare a controllare il “barometro interiore”, la consapevolezza di sé e delle sfide che ci pone la società complessa di oggi. Strategie per stimolare un pensiero aperto ed esercitare le competenze chiave per avere successo nel 21° secolo.

Appunti di viaggio – Strumenti individuali per l’osservazione guidata di un’esperienza: le sfide, le mie risorse, le mie competenze per la vita ecc.

Fab Lab

Laboratorio per la fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del MIT’s Center for Bits and Atoms. Percorso ALL4ALL (4 ore) Breve introduzione alla fabbricazione digitale, alla prototipazione rapida e alle principali macchine a controllo numerico. Realizzazione di un piccolo oggetto.

Percorso ONE4ONE (16 ore) Introduzione alla fabbricazione digitale e alla prototipazione rapida. Descrizione e funzionamento delle principali macchine a controllo numerico (stampante 3D, laser cutter, plotter da taglio, fresatrice ecc.). Laboratori pratici su due macchine, con cui piccoli gruppi di partecipanti curano l’ideazione, la progettazione e la realizzazione di lavori condivisi:

- stampante 3D (breve storia, modelli di stampante e funzionamento, software)
- laser cutter (come funziona il laser, caratteristiche della macchina, software di disegno 2D, prove di taglio)

Game Lab

Spazio attrezzato di introduzione al digital entertainment: programmazione, game design, grafica, management.

- percorso ALL4ALL (4 ore) Micro sessioni di gioco per capire stili e generi dei game. Quadro delle diverse competenze e professionalità coinvolte nello sviluppo di un gioco. Coding
- percorso ONE4ONE (16 ore) Analisi di stili e generi attraverso sessioni di gioco. Il processo professionale di game development e guida ai principali software di sviluppo

Metodologie e tecniche di pre-produzione, produzione, prototipazione, analisi del prodotto finale. Esercitazioni creative. Obiettivo del laboratorio è lo sviluppo di capacità autoriale nella produzione di videogiochi con attenzione a due profili professionali: game designer e game programmer. Piccoli gruppi di partecipanti progettano e realizzano un prototipo di gioco, curando le diverse fasi di implementazione.

Immersive Lab

Laboratorio innovativo per scoprire tecnologie immersive e realtà aumentata con esperienze coinvolgenti.

- percorso ALL4ALL (4 ore) Micro sessioni di gioco per comprendere game e realtà immersiva. Quadro delle competenze e professionalità coinvolte nello sviluppo di un gioco interattivo
- percorso ONE4ONE (16 ore) Brevi sessioni di esperienze interattive (videogiochi) e immersive (realtà virtuale). Guida al processo professionale di game development e ai principali software di sviluppo. Metodologie e tecniche di pre-produzione, produzione, prototipazione, analisi del prodotto finale. Analisi del concetto di immersione psicologica e sensoriale. Nozioni di interactive storytelling. Piccoli gruppi di partecipanti progettano e realizzano un prototipo di prodotto interattivo, curando le diverse fasi di implementazione

Video Lab

Il digital entertainment con effetti speciali... Uno spazio per scoprire i segreti dell'animazione 3D.

- percorso ALL4ALL (4 ore) Selezione di scene cinematografiche con effetti visuali e breve dimostrazione delle tecniche usate per realizzarli. Quadro delle competenze professionali in gioco
- percorso ONE4ONE (16 ore) Introduzione al processo professionale per la realizzazione di effetti visuali e animazioni 3D per il cinema, la pubblicità e i videogiochi (flusso tecnologico e figure professionali coinvolte) e guida ai principali software di sviluppo. Metodologie e tecniche di pre-produzione, produzione, post-produzione e compositing. Nozioni di project management, agile development e rapid prototyping. Piccoli gruppi di partecipanti progettano e realizzano un prodotto video, curando le diverse fasi di implementazione

Job Diary (2 ore)

Guida pratica per la realizzazione di un progetto individuale di ricerca attiva del lavoro Strumenti post-percorso per l'organizzazione e la costruzione di un progetto individuale: cosa sto cercando, cosa decido di diventare, come realizzo il mio progetto, l'offerta di lavoro, la mia inserzione, i canali di ricerca del lavoro, costruisco la mia rete di relazioni, organizzo e scelgo i miei canali di informazione sul lavoro, l'archivio delle aziende, la mia scheda delle attività, l'agenda degli appuntamenti.

Tutti i laboratori prevedono diverse modalità di insegnamento e apprendimento (lecture, stand-up, engagement, interactive, training, learn by doing) e un training specifico per migliorare la capacità di auto-apprendimento.

Le storie:

Marco, 23 anni

Con l'Immersive Lab ho conosciuto strumenti all'avanguardia che non si trovano da nessuna altra parte. Ho provato in prima persona le potenzialità di questi strumenti.

Ho collegato questa realtà ai miei interessi e ho un progetto: voglio usare l'Immersive Lab e gli strumenti come il cave e l'oculus per l'architettura, facendo immergere i miei potenziali clienti in un ambiente ideale.

Ho già il titolo della mia start up: "ImmersiveArch".



Giulia, 26 anni

Il fab lab è una cosa che ho sempre voluto conoscere e trovandovi sul web ho deciso di aderire subito. Questo mi ha permesso di mettermi alla prova di fronte a macchine nuove e di stimolare la mia curiosità.

Vorrei creare un'associazione culturale che mi permetta di realizzare prodotti al fab lab dell'Officina dei Nuovi Lavori e portarli nelle facoltà di architettura per far conoscere le potenzialità di queste macchine anche a chi non ha avuto la fortuna di essere qui con noi.



Il primo bilancio

“Quando decidiamo di investire cerchiamo i migliori innovatori, i migliori imprenditori. Cerchiamo chi sta facendo il lavoro migliore per rispondere alle sfide più importanti del nostro tempo. Per questo motivo il mio team è oggi qui. Noi pensiamo che il lavoro che si sta facendo qui all’Officina dei Nuovi Lavori sia veramente il migliore e possa essere un modello per il resto del mondo”.

Queste le parole entusiaste di **Jacqueline Fuller**, direttore di Google.org, all’evento di presentazione dei risultati dei primi sei mesi di attività all’Officina dei Nuovi Lavori (Palestra dell’Innovazione, 6 ottobre 2015).



I numeri dell’Officina dei Nuovi Lavori
dopo sei mesi di attività (ottobre 2015)

Studenti **2841**

Youths **8235**

Makers **720**

Irene, 20 anni

Sono venuta al video lab per scoprire come poter usare le tecnologie per alimentare la mia grande passione: la moda. E nell’Officina ho pensato a nuove idee per il futuro. Vorrei realizzare una collezione di abiti e pubblicizzarla con i social attraverso uno spot in cui io stessa sono la protagonista. Mi piacerebbe continuare a frequentare l’Officina per costruire il mio futuro professionale.



Alberto, 22 anni

Ho sempre avuto spiccate capacità manuali per questo ho scelto l’indirizzo odontotecnico, ma dopo la scuola non ho lavorato. Ho due passioni, la chitarra e il modellismo. Ho saputo di questa opportunità da mia madre e mi sono iscritto. In una settimana al fab lab ho imparato a usare le macchine e ho costruito un ukulele. Da qualche mese dipingo i personaggi in miniatura dei giochi da tavolo e voglio costruire una piccola impresa di modellismo 3D. Mi piace l’idea di un’impresa tutta mia.



Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (2^a edizione)

FMD e Google insieme per la formazione intergenerazionale e la creazione di nuove opportunità di lavoro. In collaborazione con CNA Pensionati.

Sulla base del successo della prima edizione, Fondazione Mondo Digitale, CNA Pensionati e Google hanno scelto di puntare nuovamente sul modello di apprendimento intergenerazionale per portare benefici ai giovani e agli adulti e di rilanciare la seconda edizione che ha coinvolto 4 nuove regioni (Emilia Romagna, Toscana, Sicilia e Veneto), 12 scuole, 400 studenti e circa 200 adulti iscritti al CNA Pensionati.

Salgono così a sette le regioni che hanno già adottato il modello proposto dal progetto: Lazio, Campania, Piemonte, Emilia Romagna, Toscana, Sicilia e Veneto.

Le nuove tecnologie rappresentano il terreno virtuale in cui avviene l'incontro tra generazioni. Internet oggi offre la possibilità di sviluppare idee commerciali o di dare nuova visibilità alle attività già esistenti, che attraverso la rete possono trovare nuovi clienti e mercati e migliorare la comunicazione con quelli già in essere.

Le persone anziane-adulte, che sono uscite dal mercato del lavoro (per limiti di età o per la chiusura di attività proprie o perché licenziati da aziende in crisi) sono depositarie di conoscenze ed esperienze professionali maturate nel corso di anni e che, negli anni della pensione o prossimi ad essa, giungono al loro culmine. Un patrimonio però che spesso viene disperso. Il progetto si è proposto di recuperare e valorizzare questo sapere, come fonte di conoscenza per i giovani e come possibile nuova opportunità di lavoro. Giovani e anziani sono stati chiamati a scambiarsi il proprio know-how: i primi hanno introdotto gli *aged* ai segreti del web come piazza in cui dare nuova vita ad attività/idee imprenditoriali; i secondi hanno messo a disposizione dei ragazzi la loro esperienza professionale: consigli, suggerimenti, indicazioni utili per verificare la fattibilità e orientare le proprie idee progettuali.

Si viene così a creare un'alleanza formativa e professionale, capace da un lato di dare direzione e concretezza ai progetti dei ragazzi e dall'altro di valorizzare la conoscenza degli anziani, a favore delle nuove generazioni. Un'alleanza che considera l'invecchiamento come una risorsa in grado di accrescere il capitale umano, sociale ed economico.

Fondamentale è stato anche l'apporto che i borsisti di Google hanno dato ai partecipanti. Gli incontri si sono svolti a scuola alla presenza sia dei tutor che dei "nonni" per affrontare insieme gli argomenti del web legati e offerti da questa azienda. Per tutti questi incontri sono stati ispiratori, forieri di innovazione e conoscenza e hanno contribuito a dare spessore al progetto.

Il progetto è basato sulle seguenti attività

- lezioni di computer e web con il modello intergenerazionale
- seminari a cura di esperti Google
- visite guidate in aziende artigiane



La metodologia usata nel progetto è quella del modello di apprendimento Intergenerazionale che ha un forte impatto educativo per i giovani e sociale per i più adulti. Il metodo adottato è costruttivista, ovvero “imparare facendo” attraverso problem solving e lavoro di gruppo.

Come si svolgono i corsi

- 15 il totale degli incontri
- 2 ore la durata di ogni lezione a cadenza settimanale
- dal web alle Google Apps gli argomenti trattati
- a far docenza agli anziani sono gli studenti tutor con il modello di apprendimento e scambio intergenerazionale
- i tutor hanno conosciuto le arti e i mestieri artigiani
- seminari a cura di esperti Google sulle potenzialità del web per lo sviluppo di imprese e sull'utilizzo delle Google Apps for business
- proposta di rilancio da parte dei giovani dei mestieri artigiani con nuove idee imprenditoriali alla luce degli incontri con Google
- visita guidate in azienda o in un laboratorio artigianale per “toccare con mano”
- cosa significa essere artigiano



Grande successo hanno avuto gli eventi sul territorio realizzati a Palermo e Marsala a cui hanno preso parte tutor, CNA Pensionati e il Segretario Nazionale CNA Pensionati Beatrice Tragni. Il progetto avviato alla fine del 2014 si è concluso nel 2015.

I risultati in termini valoriali

Lo scambio di conoscenza tra giovani e adulti: i primi introducono gli aged ai segreti del web e delle tecnologie; i secondi mettono a disposizione dei ragazzi la loro esperienza professionale: consigli e suggerimenti utili per orientare le proprie idee progettuali su nuove attività imprenditoriali o su iniziative già esistenti da rilanciare.

Si viene così a creare un'alleanza formativa e professionale, che permette di far acquisire ai giovani le competenze utili per vivere e lavorare nel 21° secolo e di valorizzare la conoscenza degli anziani, a favore delle nuove generazioni.

Meet no Neet 3

Sono 10.000 i giovani di tutta Italia tra i 16 e i 24 anni coinvolti nel progetto, promosso in collaborazione con Microsoft nell'ambito del programma Microsoft YouthSpark. Formazione tecnologica, sociale e imprenditoriale per permettere a ragazzi e ragazze di accedere più facilmente al mondo del lavoro e acquisire le competenze utili per vivere e lavorare nel 21° secolo.

Neet è l'acronimo inglese di "Not (engaged) in Education, Employment or Training", cioè giovani che non lavorano e non studiano. In Italia la quota di giovani tra i 15 e i 29 anni fuori dal processo formativo e produttivo continua ad aumentare e si rischia anche una maggiore difficoltà di reinserimento.

Il progetto Meet no Neet, partendo da questo presupposto, si rivolge a giovani studenti per fornire loro strumenti innovativi e competenze necessarie per entrare nel mondo del lavoro attraverso un processo di innovazione a tutto campo: dalla formazione esperienziale al project management passando per l'autoimprenditorialità. Obiettivo del progetto è quello di contribuire allo sviluppo sociale ed economico del Paese attraverso il sostegno dei giovani nell'elaborazione di idee, nella realizzazione dei loro progetti di impresa e nell'accesso al mondo del lavoro.



Formazione esperienziale

La formazione è pensata in modo moderno e flessibile, attraverso strumenti innovativi quali micromoduli, video lezioni e video tutorial, formazione in presenza e in e-learning. Gli studenti vengono formati sull'uso dei software e delle tecnologie Microsoft e, attraverso la metodologia del learning by doing, intraprendono un percorso di formazione che va dal problem solving al project management. A formare ragazzi e ragazze sono i docenti coordinatori, i volontari Microsoft, gli esperti della Fondazione Mondo Digitale, imprenditori e professionisti di settore.



Progettazione e crowdfunding

Una volta acquisiti gli strumenti concettuali e operativi per l'elaborazione di progetti di innovazione sociale, i giovani si cimentano nell'elaborazione di idee imprenditoriali da finanziare attraverso la piattaforma di crowdfunding phyrtual.org, entrando così in contatto con la community di donatori. Grazie a Phyrtual.org, un ambiente interattivo on line "innovation-oriented" per condividere conoscenze, progetti ed esperienze di innovazione sociale, integrato con una piattaforma di *crowdfunding*, per la prima volta le scuole si cimentano anche nella raccolta fondi on line.

Discovering Talent Contest & Fair

Le migliori idee, selezionate attraverso un contest dedicato, vengono premiate nel corso della “Discovering Talents Fair”, la Fiera del talento in cui i vincitori del concorso possono mostrare i loro progetti e incontrare il mondo del lavoro, associativo e accademico. Un’importante opportunità che permette ai giovani di farsi conoscere da manager d’azienda, di opinion leader e istituzioni.

A febbraio 2015, nella sede milanese di Microsoft, si è svolta la Discovering Talents Fair che ha coinvolto i progetti finalisti dell’edizione 2014. Centinaia di studenti provenienti da diverse regioni, dalla Sicilia alla Lombardia, sono giunti a Milano per incontrare le aziende e presentare le loro idee imprenditoriali.

Sono gli studenti di cinque scuole con idee imprenditoriali eccellenti: dalla *Smart Class* che si autoalimenta energeticamente, alla *Talents’ App* che riunisce i giovani talenti in uno spazio allo stesso tempo reale e virtuale. Da *The Voice of the Park*, in grado di dare le informazioni ai visitatori attraverso uno smartphone, all’associazione *MILVA* che offre lavoro agli ex alunni della scuola o al sistema intelligente di attraversamento pedonale *Helpdegal*.

Il tempo di un viaggio in ascensore... Cinque studenti, testimoni delle cinque idee innovative, hanno accettato la sfida di raccontare il loro progetto in un tempo brevissimo, immaginando di salire in ascensore insieme al potenziale donatore. Si chiama infatti elevator pitch questa particolare forma di comunicazione, basata su sintesi ed efficacia. Ma quella degli studenti non è una simulazione. Di fronte a loro hanno trovato possibili donatori e/o investitori.

I 5 progetti vincitori:

- “The voice of the park” – IIS via Silvestri 301 di Roma
- “Milva” – IPSIA Pacinotti di Pontedera (PI)
- “Smart Class” – IIS Marconi di Catania
- “Talents’ App” – LSS Marconi di Pesaro
- “Helpedgal” – ISIS Fermi-Mattei di Isernia

Nell’immagine la “genealogia” dei progetti nati dalla edizione 2015 del programma Meet no Neet. Selezione e premiazione dei finalisti nei primi mesi del 2016.



Jobs of the Future Decoded

Per riflettere sul contributo del pensiero computazionale e del coding per costruire il futuro professionale delle nuove generazioni, Microsoft ha promosso l'evento "Jobs of the Future Decoded", presso il centro Microsoft di Bruxelles (20 gennaio 2015).

Tra le testimonianze in programma c'era quella di Beatrice Viotti, 19 anni, ex studentessa del liceo scientifico E. Fermi di Catanzaro, ora iscritta alla facoltà di Architettura. Nel 2013 per il progetto Meet no Neet, Beatrice e i compagni Irina Teti e Matteo Bonacci, con l'aiuto della docente di disegno e storia dell'arte, Anna Rita Gagliardi, hanno progettato Up Calabria, un'applicazione per dispositivi mobili in grado di offrire un'esperienza "turistica arricchita", per guardare le cose con un "terzo occhio".

Per realizzare la versione definitiva dell'app occorre il supporto di un tecnico specializzato. Per questo i ragazzi hanno avviato una raccolta fondi su Phyrtual.org con Beatrice nel ruolo di testimone della campagna "Il mio futuro? #dipendedame", lanciata dalla Fondazione Mondo Digitale per sostenere i progetti di innovazione sociale delle scuole. Il progetto dei tre giovani è molto concreto: vogliono trasformare l'app in una start up. A Bruxelles Beatrice ha raccontato cosa è riuscita a fare insieme ai suoi compagni.



FUTURE DECODED

Per la prima volta in Italia, a Roma, il ceo (Chief Executive Officer) di Microsoft Satya Nadella ha inaugurato "Roma Future Decoded 2015", la conferenza dedicata alle nuove tecnologie (13 novembre 2015). L'evento ha coinvolto migliaia di aziende, sviluppatori, professionisti del settore, guru italiani e internazionali e studenti che hanno esplorato le opportunità offerte dai trend tecnologici del futuro, dai nuovi dispositivi e dalle soluzioni cloud. Tra le scuole anche alcuni istituti che hanno aderito al programma Meet no Neet:

- IIS Via Copernico di Pomezia
- IIS Righi di Cassino
- IIS Pacinotti-Archimede di Roma
- LS Ceccano di Ceccano

All'evento hanno partecipato anche coach e tutor che hanno animato le maratone di coding promosse dalla Fondazione Mondo Digitale, International Hackathon for Social Innovation e Coding Girls.

In particolare Innocenzo Sansone ha animato la sessione tecnica "Microsoft Azure for DreamSpark".

Microsoft Edu Day

Anche la Fondazione ha partecipato al Microsoft Edu Day nello spazio Roma Eventi. La giornata è stata organizzata in collaborazione con Miur, Usr Lazio e patrocinio dell’Agenzia per l’Italia digitale. La Fondazione è stata presente con due laboratori, coding e robotica, e l’intervento del direttore generale Mirta Michilli. Il laboratorio di coding, animato dalla coach Manuela Benedetti, è stato costruito sull’ambiente creativo Kodu Game Lab, un programma didattico gratuito, sviluppato da Microsoft, che permette di realizzare un videogioco dall’inizio alla fine. Kodu si fonda su un’interfaccia di programmazione di facile usabilità, il linguaggio è semplice ed è basato interamente su icone, creato specificatamente per lo sviluppo di giochi. Il laboratorio di robotica, animato da Emanuele Limiti, ha riproposto una simulazione del progetto “Costruire le ali, attività sperimentale di robotica educativa dedicata ai bambini con disturbi specifici di apprendimento (DSA)”, attuato con successo presso l’Istituto comprensivo Viale dei Consoli.



L’ORA DEL CODICE

Dalla scuola primaria alla secondaria di secondo grado sono quasi 1.800 i neo programmatori che hanno partecipato all’Ora del Codice, promossa da Microsoft e Fondazione Mondo Digitale. Piccoli e grandi hanno cominciato a programmare con il caratteristico codice a blocchi di Minecraft, il videogioco appassionante che aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo e divertente. Gli studenti più esperti hanno svolto il ruolo di tutor e coach, coinvolgendo tutti nelle attività di coding.

Le attività si sono svolte per un’intera settimana, dal 9 al 13 dicembre, in più di 20 scuole di 7 regioni e alla Palestra dell’Innovazione.

Ha riscosso un successo imprevisto, molto al di sopra delle attese, la giornata di coding all’Istituto comprensivo Parco della Vittoria, che è stata caratterizzata da numerosi collegamenti video con le scuole delle altre regioni.

Ovunque studenti e docenti si sono sentiti parte di un movimento globale e hanno compreso in pieno il senso della sfida “Basta un’ora di codice per cambiare il futuro”.

GLOBAL THINKING WORKSHOP E YOUTH STARTUP COMPETITION

A marzo, alla Palestra dell’Innovazione, si è svolto il primo confronto tra studenti di High school Tel Aviv e di IIS Pacinotti Archimede Roma sulle loro idee progettuali.

Ad aprile si sono sfidati a “colpi di impresa” le due scuole protagoniste del progetto “Next Generation Entrepreneurs”, promosso da Emgi, con il sostegno di Fondazione Mondo Digitale.

Il team italiano era composto da studentesse e studenti della quarta I dell’IIS G. Marconi di Catania. Il loro progetto, “Smart Class”, è arrivato in finale anche al contest promosso dal progetto Meet no Neet, avviando poi una campagna di crowdfunding sulla piattaforma Phyrtual. La scuola israeliana era la New High school di Tel Aviv.

FMD ha collaborato all’organizzazione dell’Hype Youth Startup Competition, evento internazionale promosso da EMGI all’Expo a ottobre. Sette i paesi partecipanti. Sei le scuole italiane che hanno presentato progetti per il contest. Finalista italiano Gabriele Caiazza, ex studente IIS Rosselli di Aprilia, con Handy Hand, che si è aggiudicato il 3° posto. Molta attenzione della stampa locale e riconoscimento del sindaco di Aprilia al giovane startupper. Invitato poi a partecipare anche a Tedxyouth. La Fondazione tra gli esperti in giuria.

Donne e tecnologie

NUVOLA ROSA

Nel maggio 2015 2.000 ragazze hanno invaso Milano per partecipare alla tre giorni di corsi gratuiti di Nuvola Rosa. La terza edizione dell'evento che vuole avvicinare le ragazze alla tecnologia e alle materie STEM ha registrato numeri da record. Oltre 150 i corsi gratuiti a cui hanno potuto partecipare le ragazze, cinque le Università coinvolte, più di 150 gli speaker che si sono messi in gioco, oltre 10mila i tweet con l'hashtag #nuvolarosa.

Dai big data, al cloud, ai social media, all'Internet of Things, questi i temi principali affrontati durante Nuvola Rosa e inoltre un'hackathon e una visita gratuita a Expo.

Significativa la grande adesione, interesse ed entusiasmo delle ragazze e dei docenti che si sono offerti di accompagnarle. Interessante l'esperienza delle ragazze giornaliste con 27ma ora. Alcune delle ragazze presenti all'evento finale hanno intervistato le relatrici e hanno intenzione di usare l'esperienza della Nuvola Rosa per la loro tesina di maturità.

A settembre il portale di Microsoft Europa ha pubblicato le testimonianze di quattro nuvoline internazionali, a Milano con la Fondazione. Si tratta della quindicenne greca Marina, delle inglesi Molly e Lois, di 19 e 20 anni, e della spagnola Rocio, 21 anni.

A novembre 116 "nuvoline" sono tornate a Milano per festeggiare la chiusura della terza edizione di Nuvola Rosa, dopo sei mesi di attività.

CODING GIRLS: DONNE CHE PROGRAMMANO IL FUTURO

Per accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico Fondazione Mondo Digitale e Ambasciata Americana in Italia in collaborazione con Microsoft hanno promosso il progetto Coding Girls. La staffetta formativa sul coding ha coinvolto 400 studentesse di 7 scuole secondarie di Roma e Napoli dal 2 all'8 novembre 2015.

A tenere i laboratori di coding nelle scuole sono stati tutor esperti della Sapienza Università di Roma, di Tor Vergata e dell'IIS Pacinotti-Archimede di Roma, capitanati dalla coach statunitense Ashley Gavin. Importante novità di quest'anno è stato anche il coinvolgimento delle scuole napoletane, in coordinamento con il Consolato Generale Usa per il Sud Italia.

Alla fine della settimana, sabato 7 e domenica 8, si è tenuto l'hackathon al femminile presso la Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale (Roma, via del Quadraro 102) con le studentesse di Roma e Napoli.

Le attività di Coding Girls:

- il laboratorio Train the Trainers: 40 aspiranti coach
- la conferenza stampa: 100 studentesse coinvolte
- il tour nelle scuole: 400 studentesse coinvolte di 8 scuole di Roma e Napoli
- hackathon a tema: 100 studentesse coinvolte



It Academy

Il programma IT Academy è parte integrante dell'iniziativa YouthSpark e rappresenta il frutto di una lunga partnership tra Microsoft e Telecentre-Europe per supportare l'occupazione giovanile e indirizzare la carenza di competenze tecnologiche nella forza lavoro.

Grazie al programma IT Academy vengono proposte alle scuole due tipologie di certificazioni:

- la certificazione internazionale MOS (Microsoft Office Specialist) che vale anche come credito formativo all'università e come punteggio ai concorsi pubblici (Polizia, Banca d'Italia, MIUR, ecc)
- la certificazione MTA (Microsoft Technology Associate) che certifica competenze tecniche informatiche immediatamente spendibili nel mondo del lavoro

Risultati

1.055 iscritti alla piattaforma e-learning IT-Academy

183 esami MOS erogati nelle scuole

62 esami MOS erogati nella Palestra dell'Innovazione

Studenti e docenti sono stati assistiti con oltre 40 ore di formazione, in presenza e a distanza.



Path to a Job

L'obiettivo del progetto Path to a Job, finanziato nell'ambito del programma Erasmus + (partenariato strategico KA2), è favorire l'inclusione e l'inserimento lavorativo dei giovani, attraverso varie tipologie di intervento: a livello personale, familiare e sociale.

I destinatari sono i giovani tra i 17 ei 24 anni, con minori opportunità (Neet e giovani svantaggiati).



I quattro partner del progetto:

- Foundation ADSIS, Spagna (capofila)
- Ayuntamiento de Vinaros, Spagna
- Fondazione Mondo Digitale, Italia
- Friday People, Regno Unito

Il progetto, della durata di 28 mesi (da settembre 2015 a gennaio 2018), prevede le seguenti attività:

- project Local Working group. Creare un "gruppo di lavoro locale" di circa dieci persone (staff, animatori, giovani ecc.) per la gestione partecipata del progetto e l'elaborazione dei risultati
- data base delle buone pratiche. Identificazione, sistematizzazione, compilazione e scambio di buone pratiche. Ogni partner sistematizza due buone pratiche della propria organizzazione e altre due realizzate nel suo territorio nazionale
- metodologia Path to a Job. Guida per le organizzazioni che lavorano con giovani e si occupano di accesso al lavoro. Organizzazione di gruppi di lavoro locali coinvolgendo giovani. Contestualizzazione della guida e traduzione in Italiano
- portale web
- training. Organizzazione di un evento di formazione internazionale "ICT-based resources for jobseeking training course". Partecipazione alla formazione internazionale "Comprehensive coach system"
- evento locale. Organizzazione di un evento con 60 partecipanti a Roma per mettere in contatto i giovani e il mondo del lavoro coinvolgendo aziende e policy makers
- meeting di progetto. Cinque meeting di progetto della durata di 2 giorni (1 giorno meeting e 1 giorno workshop)



Verso l'acceleratore giovanile

È in fase di progettazione una sorta di pre-acceleratore giovanile che sia in grado di seguire anche ragazze e ragazzi mentre sono ancora in formazione, a scuola o all'università. Non è un incubatore, non è uno spinoff, non è un acceleratore di startup... È una Factory fatta di tanti SPAZI dove i giovani apprendono, creano, condividono e raggiungono risultati importanti in tempi brevi.

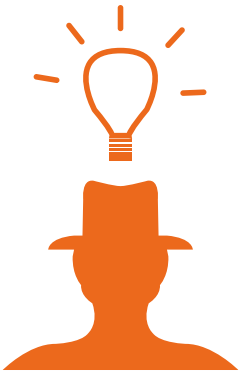


PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/imprenditoria-giovanile







Aree di intervento e progetti

Invecchiamento attivo e Solidarietà intergenerazionale

La metodologia di apprendimento intergenerazionale è ormai un modello di intervento nazionale e transnazionale. Alla fine del 2015 il bilancio del progetto conta 13 edizioni realizzate in 19 regioni italiane e 11 paesi che hanno coinvolto 25.700 anziani diplomati, 18.600 studenti tutor, 1.800 docenti coordinatori.

Con il tempo **Nonni su Internet** si è trasformato dapprima in una rete di progetti collegati (dalle office di recupero alla rete dei volontari) e poi in una vera e propria piattaforma integrata di strumenti (da manuali ad alta leggibilità a video virali) per accelerare il processo di realizzazione di una società della conoscenza per tutti.

CORSI DI PC PER ANZIANI BASE
(DA WORD AL WEB) E AVANZATI

DECLINAZIONE TEMATICA DI CORSI
E MATERIALI (ES. SALUTE, SICUREZZA)

WORKSHOP PER DOCENTI
IN AULA E A DISTANZA

INTERNET CORNER NEI
CENTRI ANZIANI

RETE DI VOLONTARI
DELLA CONOSCENZA

CAMPAGNA DEL RICICLO
OFFICINE DEL RECUPERO

ORGANIZZAZIONE DI EVENTI
E COMUNICAZIONE SOCIALE

PROGETTAZIONE, RICERCA E
CASI DI STUDIO

MANUALI, VIDEOLEZIONI, TUTORIAL,
BLOG, FORMAT TV

CODIFICA DELLE CONOSCENZE
METODOLOGICHE (RTE-SI), PROCESSI

RICERCA PARTNER, ALLEANZE
IBRIDE E ACCORDI DI RETE

PHYRTUAL.ORG, LA COMUNITÀ DI
INNOVATORI SOCIALI

Formiamo gli over 60 con la formula dello scambio generazionale: gli studenti delle scuole insegnano pc, web e tecnologia agli anziani con l'aiuto di docenti esperti. Una vera e propria scuola di welfare.

Il modello si basa su una metodologia didattica collaborativa, cooperativa e personalizzata. Un modello vincente soprattutto in contesti formativi che includono tra gli obiettivi anche la trasmissione di valori, il dialogo e l'appartenenza alla comunità. In sintonia con questa scelta metodologica, anche il kit formativo prevede istruzioni d'uso diversificate per i protagonisti del progetto (*Linee guide per nonni, Linee guide per tutor, Linee guida per docenti*). Inoltre il progetto potenzia in modo naturale tutti gli "ingredienti" fondamentali per l'educazione del 21° secolo.

Ad oggi coesistono varie formulazioni del progetto, attuate con partner locali e presenti con diverse denominazioni in diverse regioni, tutte ispirate al modello iniziale: i docenti sono i ragazzi delle scuole coordinati da un insegnante esperto nelle tecnologie informatiche e telematiche.

La novità più importante del 2015 è l'inizio della collaborazione con Poste Italiane con l'avvio di un progetto pilota negli uffici di sei città che poi, nel 2016, si trasforma in piano nazionale, con **Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste**.

PROGETTI / STRUMENTI / EVENTI / RICERCA

- Nonni su Internet alle Poste
- Nonni su Internet nella Provincia di Palermo
- Un manuale d'autore
- I numeri
- La diffusione
- I progetti europei
- La rete dei volontari
- Il concorso



Nonni su Internet alle Poste

A luglio le filiali di **Poste Italiane** di sei città pilota - Ascoli, Asti, Mantova, Napoli, Palermo e Roma - hanno aperto le porte ai tutor, gli studenti delle scuole superiori, e agli alunni over 60, anziani desiderosi di conoscere il mondo della tecnologia.

È la prima volta che un'azienda, la più grande infrastruttura di servizi in Italia, apre le porte dei propri uffici ai cittadini per ospitare attività di aggiornamento e formazione. Ed è la prima volta, in tredici edizioni di Nonni su Internet, che i tutor fanno lezione fuori dalle aule scolastiche in modo strutturato per potenziare la missione di servizio universale e di inclusione di Poste Italiane e per accelerare il processo di attuazione dell'Agenda digitale italiana. La Fondazione Mondo Digitale, infatti, fa parte della Coalizione italiana per le competenze digitali.

Studenti e nonni si sono incontrati da luglio a ottobre 2015 per affrontare un fitto programma di lezioni. I ragazzi sono partiti dalla spiegazione di come si accende un computer per arrivare alla gestione degli indirizzi mail e dei social network, e hanno esplorato molte risorse del web come il portale di Poste Italiane. Tanti gli argomenti che hanno appassionato e messo alla prova insegnanti e allievi durante le 15 lezioni della durata di due ore.

Per tutta la durata dei corsi i progressi dei nonni e l'impegno dei ragazzi sono stati raccontati sui canali social della Fondazione e dello staff, ma anche dai ragazzi stessi che hanno scattato foto, aggiornato i loro diari di bordo, intervistato i nonni usando il loro smartphone.

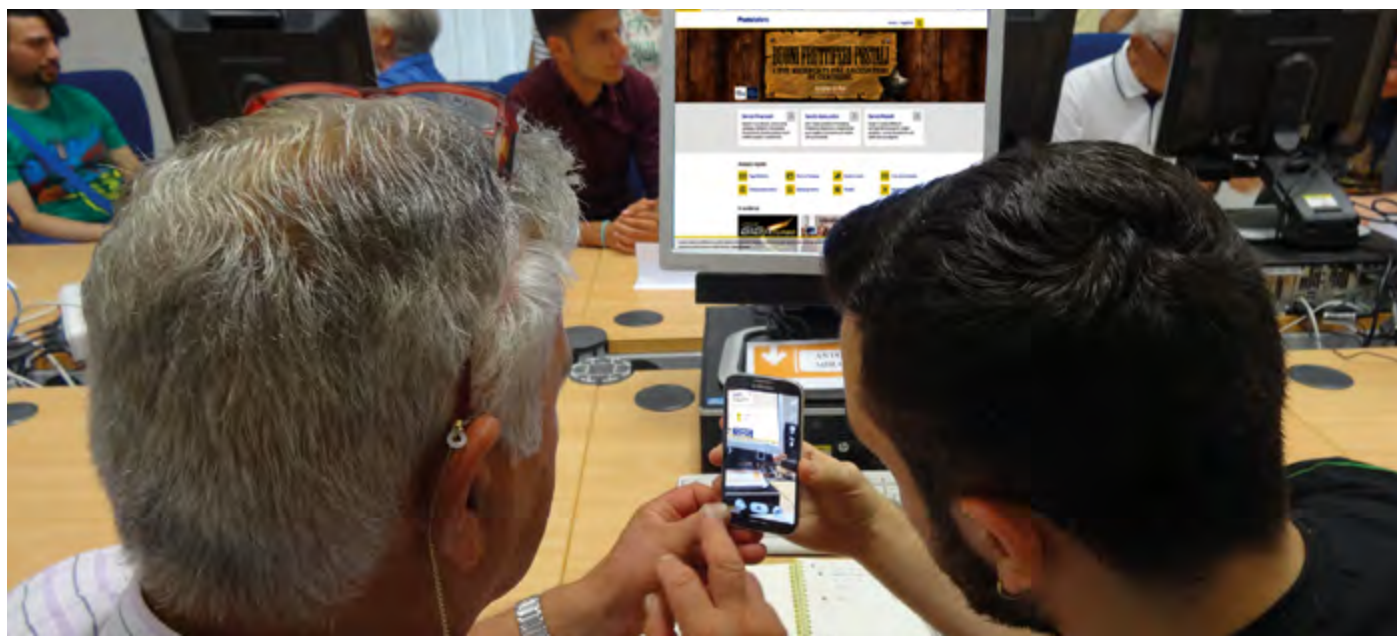
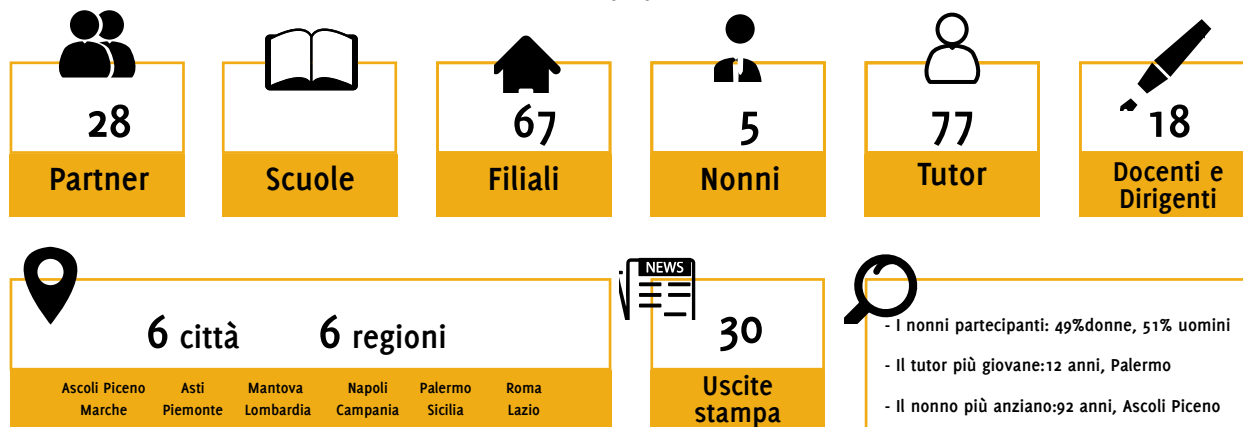


Il rapporto dell'edizione pilota è consultabile online al seguente indirizzo

www.mondodigitale.org/sites/default/files/reportposte.pdf

Nonni su Internet alle Poste

in cifre



Nonni su Internet nella Provincia i Palermo

Con la denominazione “Nonni su Internet in provincia di Palermo” il modello di apprendimento intergenerazionale torna nel comune di Castelbuono, grazie al sostegno della Fondazione con il Sud e la determinazione del sindaco Antonio Tumminello.

L’obiettivo generale del progetto è la promozione dell’invecchiamento attivo e della solidarietà tra le generazioni, attraverso percorsi formativi di apprendimento intergenerazionale che prevedono la partecipazione collaborativa di anziani e giovani e il coinvolgimento dell’intero territorio.

Quindici anziani tornano tra i banchi di scuola presso la sezione agraria dell’IIS Failla Tedaldi, guidato dalla dirigente scolastica Maria Cicero. I loro insegnanti sono gli studenti della scuola, coordinati dal docente Giuseppe Fusco. Altri quindici anziani frequentano la loro prima scuola digitale, presso la sezione liceale della stessa scuola, altri 15 over 60. In classe, nel ruolo di coordinatore, trovano la docente Laura Donato.

Alla fine del corso i partecipanti, nonni, tutor e docenti ricevono un attestato di partecipazione. Per i tutor ha valore di credito formativo. Le scuole, infatti, apprezzano la valenza educativa del progetto tanto da inserirlo nel Piano dell’offerta formativa dell’istituto (Pof). Per i docenti si tratta di una valorizzazione delle competenze didattiche, nel ruolo di animatori digitali, e come specializzazione nell’insegnamento alla terza età.



Per il progetto è stata realizzata la guida “La trama del web”, che si aggiunge al kit didattico per l’alfabetizzazione digitale degli over 60. La guida è scritta da Matteo Troia, 22 anni, tra i digital champion italiani guidati dall’ambasciatore dell’innovazione Riccardo Luna, carica voluta dall’Unione europea. Il progetto prevede anche l’allestimento di internet corner presso i circoli anziani che si trasformano così in hub a disposizione di tutti i cittadini, per proseguire la formazione anche “alla pari”. Nel Comune di Castelbuono, situato nel parco delle Madonie, i cittadini che hanno già compiuto 60 anni di età sono ormai oltre il 30 per cento, in maggioranza donne. Una risorsa strategica per tutto il territorio.

Un “manuale d’autore” per l’alfabetizzazione digitale degli adulti

La prima guida all’alfabetizzazione digitale degli adulti, realizzata per il progetto *Nonni su Internet*, è attualmente costituita da diversi manuali, opuscoli tematici, video lezioni, tutorial e vari strumenti didattici (test, questionari ecc.). Sono in progettazione anche altri moduli, secondo le varie declinazioni territoriali del progetto. L’intero kit didattico è on line all’indirizzo www.mondodigitale.org/risorse/materiali-didattici/nonni-su-internet

Ogni anno alle classi che aderiscono al progetto viene consegnato il seguente kit didattico:

- Linee guida per nonni
- Linee guida per docenti
- Linee guida per tutor
- Guida pratica all’uso del pc
- Il manuale di e-Government
- Il manuale e-Med
- Tecnologia Semplice
- La trama del web
- Il tablet e lo smartphone



I tre manuali *Linee guide per docenti*, *Linee guide per i tutor*, *Linee guide per i nonni* presentano la codifica di elementi fondamentali dell'esperienza di *Nonni su Internet* per insegnanti, studenti-tutor e anziani. Dal manuale "principale" *Nonni su Internet - Linee guide per docenti* sono estrapolati gli altri due strumenti dedicati.

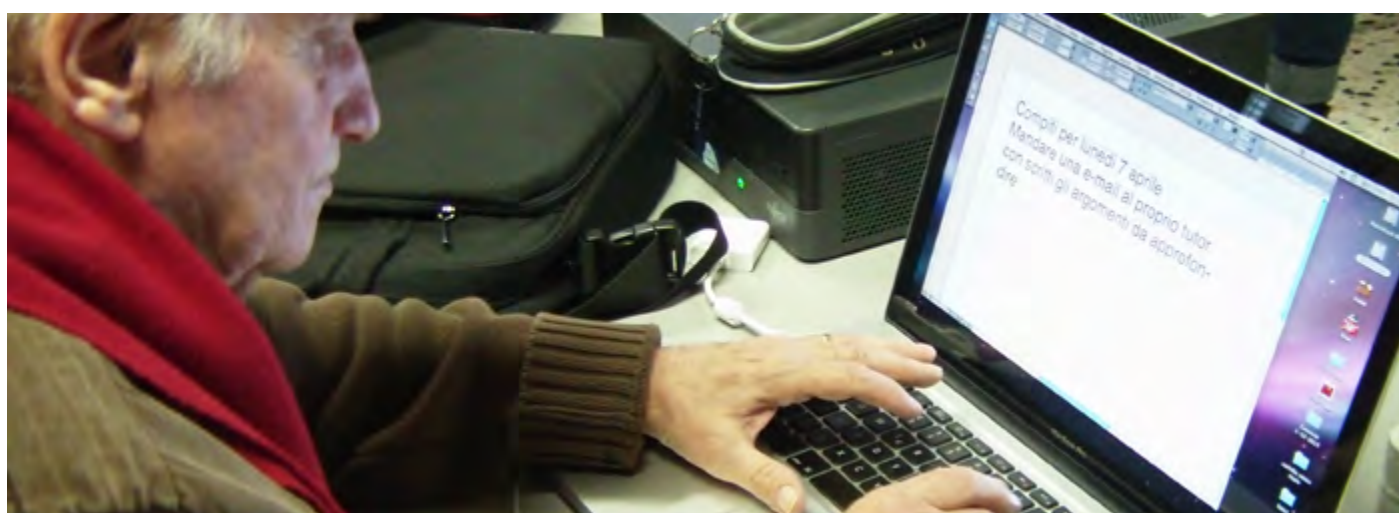
Per le diverse declinazioni del progetto sono stati realizzati anche i seguenti manuali

- La Carta nazionale dei servizi (*Nonni su Internet*, Camera di Commercio di Como)
- Social networking (*The Knowledge Volunteers*)
- Navigando s'impara (*Pane e internet per nonni e nipoti*, Regione Emilia Romagna)
- Il giusto click per navigare (*Informatizzare qualificando*, Comune di Aprilia)



I numeri del modello “Nonni su Internet” a fine 2015

13	le edizioni già realizzate
16	le diverse declinazioni territoriali del progetto (da <i>Nonni SUD Internet</i> a <i>The Knowledge Volunteers</i>) più 3 “estensioni” (ACTing, Come On! e Isis)
25.700	le nonne e i nonni diplomati
1.800	i docenti coordinatori
18.600	le ragazze e i ragazzi tutor delle scuole di ogni ordine e grado
849	i corsi di alfabetizzazione digitale realizzati
433	le scuole che hanno attivato i corsi
19	le regioni italiane che hanno realizzato il progetto
11	i paesi coinvolti oltre l’Italia : Belgio, Grecia, Irlanda, Paesi Bassi, Repubblica Ceca, Romania, Spagna, Svizzera, Regno Unito (valutazione), Turchia, Ungheria
50	e oltre i partner delle azioni progettuali in Italia e all’estero coinvolti in “alleanze ibride”
9	le edizioni di Tutti su Internet , la Settimana dell’alfabetizzazione digitale
40.000	i primi nodi della “ Rete dei volontari della conoscenza ”, volti di tutte le età e nazionalità
400	i candidati al concorso “Volontari della conoscenza” in quattro edizioni
10	i volumi del kit formativo , 20 le video lezioni on line, 4 gli opuscoli sulla sicurezza, 6 le “pillole digitali”, 20 i video tutorial
900	i computer dismessi dalle aziende e raccolti dalle scuole
15	le officine per il recupero di pc dismessi attive in 7 regioni
170	gli Internet Corner (postazioni multimediali in rete) realizzati nei centri sociali anziani o presso i circoli per la terza età
90	anni l’età dei navigatori più audaci , fino a 10 volte più grandi dei tutor più giovani
65	per cento e oltre la percentuale delle donne



La diffusione del modello Nonni su Internet e gli altri progetti dedicati all'invecchiamento attivo in Italia e all'estero

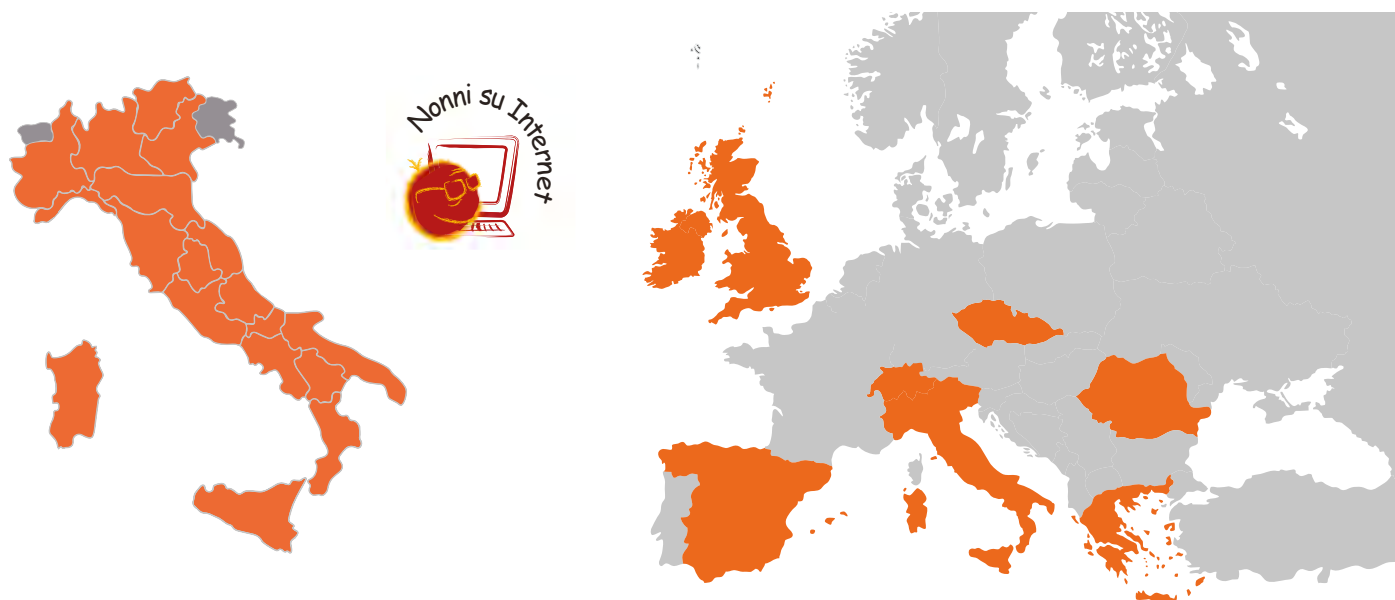
ACTING - Progetto biennale che coinvolge 5 partner in 4 Paesi nell'ambito del programma Leonardo Da Vinci (Progetti multilaterali di trasferimento dell'innovazione) per mettere a punto una metodologia di lavoro per gli agenti sociali.

COME ON! - Il volontariato intergenerazionale per la cittadinanza attiva. Il progetto biennale è finanziato nell'ambito del programma LLP - Grundtvig Multilateral Project.

CONCORSO VOLONTARI DELLA CONOSCENZA - Promuove il ruolo del volontariato per la formazione di una cittadinanza attiva tra le generazioni. Diffonde lo scambio gratuito di esperienze, saperi e competenze, in particolar modo della conoscenza digitale.

E-CARE FAMILY - Giovani, adulti e assistiti Inail diventano esperti di sicurezza in 4 settori (agrario, domestico, industriale e ceramico): 12 corsi in 4 comuni laziali (Civita Castellana, Rieti, Tivoli e Viterbo). Opuscoli tematici e video lezioni nel kit didattico.

INFORMATIZZARE QUALIFICANDO - Progetto cittadino realizzato con il Comune di Aprilia.



Le scuole sono gemellate con i centri anziani del territorio. Tra i protagonisti anche il gruppo scout di Campoleone (Latina).

INTERNET CORNER - Luoghi accoglienti e familiari dove gli anziani possono mettere in pratica le competenze acquisite e, grazie all'esperienza delle prime figure di nonni-tutor, avvicinare altri coetanei alle nuove tecnologie.

ISIS - Il volontariato intergenerazionale per la cittadinanza attiva. Il progetto biennale è finanziato nell'ambito del programma LLP - Grundtvig Multilateral Project.

NONNET: ORTI URBANI DIGITALI - Ideato con Legambiente, è un piano regionale di formazione ambientale che prevede l'uso del pc negli orti urbani della Campania: i pensionati insegnano agli studenti la coltivazione biologica e i ragazzi informatica e tecnologia.

NONNI IN INTERNET: UN CLICK PER STARE INSIEME – Piano nazionale di alfabetizzazione digitale degli anziani avviato nel 2009 con la sigla dell'accordo tra FMD, Spi Cgil e Auser. Sono stati avviati corsi in Piemonte, Lombardia, Lazio e Abruzzo.

NONNI SU INTERNET – È la denominazione storica del progetto giunto alla 13^a edizione nell'a.s. 2014-15.

NONNI SU INTERNET ALLE POSTE – Edizione pilota negli uffici postali di sei città sostenuta da Poste Italiane. Nel 2016 parte l'edizione nazionale con la denominazione **Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste.**

NONNI SU INTERNET NELLA PROVINCIA DI PALERMO – Con il sostegno di Fondazione con il Sud il progetto arriva nel cuore delle Madonie, a Castelbuono. Prevede anche l'allestimento di internet corner presso i circoli anziani che diventano hub a disposizione di tutti i cittadini.

NONNI SU INTERNET NELLA TUSCIA - Coinvolge sei scuole di Viterbo, Civita Castellana e Vetralla per raggiungere oltre 500 cittadini over 60 che partecipano ai corsi di formazione in aula e a Medioera.

NONNI SUD INTERNET – Finanziato da Fondazione con il Sud e realizzato con Auser e Antreas in Basilicata, Calabria, Campania, Puglia, Sardegna e Sicilia. Interviene in modo specifico anche sul tema della salute e del benessere.

PANE E INTERNET PER NONNI E NIPOTI (PINN) – L'Emilia Romagna sperimenta la formazione digitale degli anziani con il modello di Nonni su Internet in 18 scuole pilota della regione. Viene realizzata una guida ai siti più utili sul web, suddivisa per categorie.

RICICLO DI COMPUTER DISMESSI - I computer, dimessi dalle aziende e rigenerati dagli studenti, vengono donati ai centri anziani.

SILVER - STIMULATING ICT LEARNING FOR ACTIVE EU ELDERS – Nell'ambito del programma Grundtvig (2008-2010) sperimentazione in Italia, Spagna, Romania e Belgio, in collaborazione con (Ferpa) Università di Edimburgo (valutazione).



TELEMOUSE – Piano pluriennale, avviato nella Capitale in collaborazione con Telecom Italia (2009-2011). Sono stati realizzati 50 Internet Corner nei centri anziani e pubblicato il nuovo “Manuale di e-Government”.

TEO: TERZA ETÀ ONLINE – In collaborazione con la Provincia di Roma. I ragazzi insegnano, i più grandi imparano. Il progetto di alfabetizzazione digitale degli over 65 di Roma e provincia coinvolge 10 scuole e 36 centri sociali anziani.

THE KNOWLEDGE VOLUNTEERS – Programma biennale Grundtvig progetti multilaterali (2011-13) in 7 Paesi: Italia, Regno Unito, Grecia, Romania, Spagna, Repubblica Ceca e Svizzera. Apprendimento intergenerazionale e formazione alla pari per l’invecchiamento attivo.

TRA GENERAZIONI. L’UNIONE CREA IL LAVORO – FMD e Google insieme per la formazione intergenerazionale e la creazione di nuove opportunità di lavoro. In collaborazione con CNA Pensionati.

TUTTI SU INTERNET – Settimana di alfabetizzazione digitale aperta ai cittadini del quartiere (9ª edizione nel 2014). Conclude i corsi dell’anno con la consegna degli attestati ai partecipanti (credito formativo per gli studenti).

VOLONTARI DELLA CONOSCENZA - Dall’esperienza maturata con il modello di apprendimento intergenerazionale nasce la Rete dei Volontari della conoscenza: persone di ogni età e cittadinanza impegnate nello scambio di conoscenze e competenze, in progetti di innovazione sociale. A supporto della campagna è stato lanciato il video “La conoscenza è una ricchezza, condividila!”.



In Italia, regione per regione

Abruzzo	<i>Nonni in Internet. Un click per stare insieme</i> <i>Nonni su Internet</i>
Basilicata	<i>Nonni SUD Internet</i> <i>Nonni su Internet</i>
Calabria	<i>Nonni SUD Internet</i> <i>Nonni su Internet</i>
Campania	<i>Nonnet: Orti urbani digitali</i> <i>Nonni su Internet</i> <i>Nonni su Internet alle Poste</i> <i>Nonni SUD Internet</i> <i>Tra generazioni. L'unione crea il lavoro</i>
Emilia Romagna	<i>PINN - Pane e Internet per Nonni e Nipoti</i> <i>Nonni su Internet</i> <i>Tra generazioni. L'unione crea il lavoro</i>
Friuli Venezia Giulia	<i>Nonni su Internet</i>
Lazio	<i>Acting</i> <i>Come On!</i> <i>e-Care Family</i> <i>Informatizzare Qualificando</i> <i>Nonni in Internet. Un click per stare insieme</i> <i>Nonni su Internet alle Poste</i> <i>Nonni su Internet / TeleMouse a Roma</i> <i>Nonni su Internet nella Tuscia</i> <i>Teo-Terza età online</i> <i>Tra generazioni. L'unione crea il lavoro</i>
Liguria	<i>Nonni su Internet</i>
Lombardia	<i>Nonni su Internet</i> <i>Nonni su Internet nella Provincia di Como</i> <i>Nonni su Internet alle Poste</i>
Marche	<i>Nonni su Internet</i> <i>@mico web</i> <i>Nonni su Internet alle Poste</i>
Molise	<i>Nonni su Internet</i>
Piemonte	<i>Nonni in Internet. Un click per stare insieme</i> <i>Nonni su Internet alle Poste</i> <i>Nonni su Internet</i> <i>Tra generazioni. L'unione crea il lavoro</i>
Puglia	<i>Nonni SUD Internet</i> <i>Nonni su Internet</i>
Sardegna	<i>Nonni SUD Internet</i> <i>Nonni su Internet</i>
Sicilia	<i>Nonni su Internet</i> <i>Nonni su Internet alle Poste</i> <i>Nonni su Internet nella provincia di Palermo</i> <i>Nonni SUD Internet</i> <i>Tra generazioni. L'unione crea il lavoro</i>
Toscana	<i>Nonni su Internet</i> <i>Tra generazioni. L'unione crea il lavoro</i>

Trentino Alto Adige	<i>Nonni su Internet</i>
Umbria	<i>Nonni su Internet</i> <i>Nonni in Internet. Un click per stare insieme</i>
Veneto	<i>Nonni su Internet</i> <i>Tra generazioni. L'unione crea il lavoro</i>

In Europa e nel mondo

Italia	Acting Come On! Silver The Knowledge Volunteers
Belgio	Silver
Grecia	The Knowledge Volunteers
Irlanda	Log On, Learn
Paesi Bassi	Come On!
Regno Unito	Come On! Silver The Knowledge Volunteers
Repubblica Ceca	The Knowledge Volunteers
Romania	Acting Come On! Silver The Knowledge Volunteers
Spagna	Acting Come On! Silver The Knowledge Volunteers
Svizzera	Acting The Knowledge Volunteers
Ungheria	Come On!



I progetti europei

ACTING

Il progetto biennale (ottobre 2013 - settembre 2015) "Acting: Social Agents Promoting Active Ageing through ICT" ha coinvolto 5 partner in 4 Paesi ed è stato attuato nell'ambito del Programma Leonardo Da Vinci (Progetti multilaterali di trasferimento dell'innovazione), con il finanziamento dalla Commissione europea (Agenzia Nazionale Spagnola del Programma di Apprendimento Permanente).

L'obiettivo generale del progetto è il trasferimento di una metodologia formativa rivolta agli "agenti sociali" che lavorano nell'ambito dell'invecchiamento attivo come facilitatori per l'acquisizione di competenze ICT e il supporto nel divario digitale degli anziani.

La metodologia "Mayores con Iniciativa", sviluppata e implementata dal capofila Fundetec (Spagna), è stata trasferita e testata in 4 Paesi europei (Spagna, Italia, Romania e Svizzera).

Obiettivi specifici:

- fornire agli agenti sociali le competenze e gli strumenti necessari per diventare dei facilitatori per l'inclusione digitale degli anziani in differenti contesti locali
- realizzare delle iniziative "fuori catalogo", non basate su argomenti stabiliti o seminari, ma "on-demand" dai centri per anziani di interesse, guidati e supportati dagli agenti sociali formati nell'ambito del progetto
- dare visibilità alle singole iniziative realizzate a livello locale, mettendo in evidenza il valore delle competenze (ICT e altre), abilità e capacità acquisite, nonché la loro applicazione pratica per le attività quotidiane e consuete. L'idea è di usare queste iniziative di successo come motivazione per gli altri anziani attraverso la creazione di un "catalogo delle buone pratiche" sviluppate nell'ambito del progetto ACTing

I partner

- FUNDETEC - capofila (Spagna)
- AEPMR - Asociatia pentru Educatie permanenta in Mediul Rural (Romania)
- FMD - Fondazione Mondo Digitale (Italia)
- ESPLAI - Coordinatore del progetto (Spagna)
- IC Volunteers (Svizzera)

La FMD in particolare si è occupata di

- coordinare e realizzare le attività di ricerca e analisi del contesto
- formare gli agenti sociali (workshop, corsi on line, tutoraggio e assistenza)
- coordinare e monitorare le attività degli agenti sociali italiani nel ruolo di facilitatori
- elaborare e applicare la metodologia di valutazione, compresa la redazione dei report finali



Cosa è stato realizzato

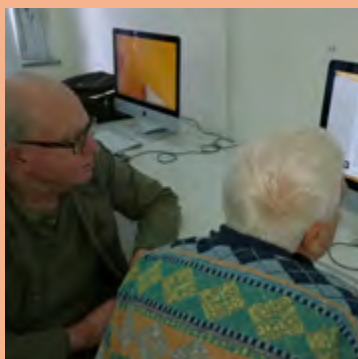
- 1 piattaforma di e-learning
- 50 agenti sociali formati
- 2.000 senior raggiunti
- 1 catalogo con le best practices dei paesi coinvolti
- 10 iniziative singolari di successo provenienti dai 5 paesi coinvolti

Caso di successo

Tra i casi di successo del progetto la formazione di Marcello Pistilli come agente sociale.

Esperto in sicurezza on line, Marcello ha messo a disposizione di tutti le sue competenze, grazie alla scrittura del blog BLUSA (acronimo per Blog Utenti per la Sicurezza in rete degli Anziani).

Vedi su "I blog della Palestra dell'Innovazione" www.innovationgym.org/category/blog/blusa/



BLUSA (Blog Utenti per la Sicurezza in rete degli Anziani) di Marcello Pistilli

La Blusa nasce come un indumento da lavoro d'ufficio poi si "evolve" in capo d'abbigliamento più elaborato e raffinato, entrando a far parte del guardaroba. Questo blog ha l'intento di divenire la nostra blusa cioè l'indumento che vogliamo porre nel guardaroba degli anziani contro le insidie della rete. Ma attenzione la blusa non nasce già cucita, qui possiamo solo fornire la stoffa. Il taglio sarà realizzato da ciascuno secondo le necessità. **Leggi il blog**



Agenti sociali come 007

Ha vissuto in prima persona l'evoluzione dai grandi elaboratori ai tablet, perché ha cominciato a lavorare nel campo dell'informatica all'inizio degli anni '70. Negli ultimi diciotto anni si è specializzato nel settore della sicurezza. Marcello Pistilli, 64 anni, è diventato un agente sociale.

Si è impegnato nell'animazione digitale delle comunità locali grazie al progetto Acting: Social Agents Promoting Active Ageing through ICT, attuato nell'ambito del Programma Leonardo Da Vinci (Progetti multilaterali di trasferimento dell'innovazione), con il finanziamento dalla Commissione europea.

"Il primo problema della sicurezza siamo noi. Il fattore umano è quello più importante", spiega Marcello, che continua ad aggiornare settimanalmente il blog Blusa, seguitissimo da tutti i "Nonni su Internet".

COME ON!

Obiettivo del progetto *ComeOn! - COMMunity projEcts for social innovatiON through intergenerational volunteering experiences* è la promozione della cittadinanza attiva di giovani e anziani attraverso il **volontariato intergenerazionale**. I ragazzi, i docenti e gli over 60 coinvolti sono i destinatari, in 5 paesi europei, di un corso pilota di micro-progettazione e innovazione sociale per individuare e risolvere problemi reali del territorio e della comunità in cui vivono. Grazie allo scambio intergenerazionale e a una didattica collaborativa peer to peer gli anziani affrontano la sfida dell'invecchiamento attivo e dell'inclusione digitale e sociale e i ragazzi acquisiscono le competenze per la vita, indispensabili per vivere e lavorare nel 21° secolo. Il progetto si rivolge alle scuole secondarie. Il progetto biennale (da ottobre 2013 a settembre 2015) coinvolge 7 organizzazioni di sei paesi.

Le principali attività della FMD

- Ricerca collaborativa e rapporto finale sullo stato dell'arte del volontariato intergenerazionale nei paesi partner.
- Produzione del curriculum e dei contenuti multimediali del corso pilota della durata di 30 ore (video e audio lezioni, pillole formative, manuali per insegnanti, studenti e anziani) e pubblicazione sulla piattaforma www.phyrtual.org
- Realizzazione del corso pilota e di almeno un progetto di innovazione sociale sviluppato dagli anziani e dai ragazzi coinvolti, supportati dai loro insegnanti.

Cosa è stato realizzato

- 105 studenti coinvolti
- 83 senior coinvolti
- 18 docenti coinvolti
- 9 microprogetti realizzati
- 12 workshop (2 per paese) e un evento finale
- 1 sito web dedicato: www.comeon-project.eu
- produzione di 3 manuali in 6 lingue (manuali per docenti, per studenti e per senior)

Partenariato

- FMD - Fondazione Mondo Digitale, Italia (capofila)
- UEDIN - University of Edinburgh, Regno Unito
- FUNDETEC Foundation, Spagna
- LUNARIA, Italia
- ISJI - School Inspectorate of Iasi County, Romania
- BCC - Budapest Cultural Centre, Ungheria
- ICDI - International Child Development Initiatives, Paesi Bassi



ISIS

Invecchiamento attivo e solidarietà tra generazioni attraverso l'apprendimento e l'innovazione sociale (ISIS) è un progetto biennale (2013-2015) sostenuto dal Premio per l'Anno europeo dell'invecchiamento attivo e della solidarietà tra le generazioni (Governo italiano/Politiche per la famiglia), coinvolge 30 scuole superiori e 30 centri anziani delle 6 regioni del Sud Italia.

ISIS sostiene l'invecchiamento attivo della popolazione over 60 attraverso l'educazione digitale e il volontariato in un contesto di azioni sperimentali di innovazione sociale sul territorio.

Anziani e giovani vengono coinvolti in attività di volontariato formativo per l'acquisizione di competenze per la vita, attraverso un rapporto virtuoso di collaborazione e scambio intergenerazionale.

In particolare il progetto prevede formazione esperienziale e intergenerazionale su:

- computer, Internet e nuove tecnologie
- social network
- progettazione sociale

Le idee progettuali vengono analizzate e, con l'accompagnamento e il sostegno della FMD, realizzate azioni pilota. A conclusione delle attività, una giuria composta da esperti della Fondazione seleziona, per ognuna delle 6 regioni coinvolte, il progetto che meglio interpreta il concetto di innovazione sociale, che ottiene il "Premio dell'eccellenza per l'innovazione sociale".

Una comunità che impara ad elaborare nuove idee e a usarle per cambiare la realtà del territorio, sviluppa un prezioso capitale sociale per uscire dal circolo vizioso dell'assistenzialismo e diventa capace di progettare in modo autonomo e indipendente il proprio sviluppo.



La rete dei volontari della conoscenza

Sono più di **40.000** i volti di tutte le età e nazionalità che animano la Rete dei volontari della conoscenza. Sono persone che decidono di dedicare parte del loro tempo all'alfabetizzazione digitale degli anziani e ad attività di progettazione sociale per conoscere e migliorare il territorio e la comunità in cui vivono

- per combattere l'esclusione sociale, l'isolamento e il digital divide
- per sostenere lo scambio gratuito di esperienze, saperi e competenze
- per promuovere stili di vita attivi e la piena partecipazione anche attraverso gli strumenti di e-Gov
- per combattere il fenomeno dei Neet e creare insieme nuove opportunità di lavoro



Cosa fanno i volontari

se sono studenti

- sono i tutor dei corsi di alfabetizzazione digitale che si svolgono nelle aule multimediali delle scuole secondo le varie declinazioni del progetto Nonni su Internet
- sono i facilitatori e gli animatori digitali degli Internet Corner nati nei centri anziani
- nelle officine del recupero rigenerano i computer dismessi dalle aziende per donarli ai centri anziani
- sono gli animatori virtuali delle comunità di apprendimento e di innovazione (www.phyrtual.org)

se sono docenti

- coordinano le attività in aula, personalizzando i percorsi di apprendimento secondo le competenze degli anziani
- formano i tutor in collaborazione con gli esperti della FMD
- si specializzano nella didattica per l'innovazione sociale e la terza età

se sono adulti o anziani

- sono i tutor alla pari presso i centri sociali anziani o i circoli delle associazioni di volontariato
- mettono a disposizione competenze e professionalità per affiancare e sostenere i più giovani nell'orientamento al lavoro e nella scelta imprenditoriale

se sono adulti o anziani

- sono i tutor alla pari presso i centri sociali anziani o i circoli delle associazioni di volontariato
- mettono a disposizione competenze e professionalità per affiancare e sostenere i più giovani nell'orientamento al lavoro e nella scelta imprenditoriale

La **Rete dei volontari** è stata presentata nel settembre 2013 con un evento in Campidoglio. Nata per supportare le attività a sostegno dell'alfabetizzazione digitale degli anziani e dell'invecchiamento attivo è diventata una Rete più ampia che coinvolge il lavoro di tutti i volontari, in ogni settore.

Il concorso

In 5 edizioni del concorso Volontari della Conoscenza sono arrivate quasi **600 candidature**. Nell'edizione 2015 sono state premiate le seguenti storie di volontari in tre categorie:

Categoria docente

- 3 menzioni speciali (buono Amazon di 100 euro)
- Maria Catia Sampaolesi, IC Paolo Soprani di Castelfidardo (Marche)
- Rita Desideri, Liceo Rocci di Passo Corese (Lazio)
- Giuliana Mazzarini, Liceo Scientifico Leonardo Da Vinci di Jesi (Marche)

Vincitore

- Anna Maria Martines, docente dell'IIS Pacinotti di Taranto (Puglia), vince un tablet Acer

Categoria volontario senior

Menzione speciale

- Giancarlo Fontana, IC Piazza Gola di Roma (Lazio), vince un buono Amazon di 100 euro

Il vincitore

- Rosalba Converso, Anteas / ITC Rossano di Rossano (Cosenza, Calabria), vince un tablet Asus

Categoria volontario tutor

3 menzioni speciali (un buono Amazon di 100 euro)

- Kelvin Olaya, Liceo Scientifico Leonardo Da Vinci di Jesi (Marche)
- Antonino Ponzo, Liceo Scientifico Ruggeri di Marsala (Sicilia)
- Michelle Valentino, ITI Vittorio Emanuele III di Palermo (Sicilia)

Il vincitore

- Giordano Ciucci, studente del Liceo Scientifico Francesco D'Assisi di Roma (Lazio), vince un Ipad touch



PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/invecchiamento-attivo







Aree di intervento e progetti

Inclusione di immigrati e rifugiati

A partire dal progetto Doppio Codice (2006) per i minori non accompagnati, l'integrazione dei migranti è diventata un'area di intervento specifica, con progetti finanziati da fondi europei. Dal Centro Enea al lavoro nei Cpia (ex CTP) e nelle scuole, abbiamo messo a punto una sorta di **"formula della terza accoglienza"** che coniuga nuove tecnologie, social learning e animazione territoriale per la piena integrazione. Un'esperienza all'avanguardia per qualità della formazione, servizi di supporto e strumenti didattici innovativi. Oltre 20 i progetti realizzati sinora, a livello locale e transnazionale, per immigrati e rifugiati.

La piattaforma di strumenti per l'integrazione

GESTIONE DI INTERNET CAFFÈ
NELLE STRUTTURE DI ACCOGLIENZA

FORMAZIONE INTEGRATA CON
CERTIFICAZIONI UFFICIALI

MODELLO DI APPRENDIMENTO
INTERGENERAZIONALE

MANUALI DI CORSO, VIDEO LEZIONI,
TUTORIAL, BLOG, FORMAT TV

METODOLOGIA DELLA VALUTAZIONE IN
TEMPO REALE

CAMPAGNA DEL RICICLO
OFFICINE DEL RECUPERO

COOPERAZIONE E PIANI DI SVILUPPO
NEI PAESI D'ORIGINE

ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E
COMUNICAZIONE SOCIALE

PROGETTAZIONE, RICERCA
E CASI DI STUDIO

CODIFICA DELLE CONOSCENZE
(MODELLI, PROCESSI ECC)

RICERCA PARTNER, COLLABORAZIONI
E ACCORDI DI RETE

PHYRTUAL.ORG, LA COMUNITÀ DI
INNOVATORI SOCIALI

PROGETTI / EVENTI / RICERCA

- lo ci sono
- L'impresa etnica diventa social
- Iprit
- Sei - scuola di educazione civica e italiano
- Più: uffici per l'integrazione
- Tutti a scuola
- Ideal
- Risorse didattiche



lo ci sono

In occasione della **Giornata Mondiale del Rifugiato**, l'appuntamento annuale (20 giugno) voluto dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite, da diversi anni la FMD organizza un evento che ogni anno ha un taglio diverso, ma un punto fermo, la partita di calcio solidale "lo ci sono". L'iniziativa è rivolta ai giovani rifugiati, ospiti dei centri di accoglienza romani, agli istituti scolastici e alle scuole calcio.

Giunta nel 2015 alla sua quinta edizione, la giornata è un'occasione per educare piccoli e grandi alla tolleranza e al rispetto delle differenze, ma anche per sensibilizzare l'opinione pubblica sulla condizione di migliaia di rifugiati presenti nel nostro paese, oltre 78mila secondo i dati Unhcr. All'incontro sportivo, aperto da Roberto Zaccaria, presidente del Consiglio italiano per i rifugiati (Cir), hanno partecipato in campo e sugli spalti diverse organizzazioni: Centro studi e ricerche Idos, Liberi Nantes, Matemù e l'associazione di volontariato romana Più Culture, media partner dell'iniziativa. Ha curato la telecronaca della partita Radio Sapienza, la web radio della prima università di Roma.



L'impresa etnica diventa social

Provengono da 25 paesi gli immigrati che hanno partecipato alla giornata di formazione gratuita sull'uso della piattaforma sociale Facebook per promuovere attività imprenditoriali, gestire organizzazioni, consolidare community e network. Hanno partecipato più di 150 persone.

L'iniziativa "L'impresa etnica diventa social" (4 dicembre 2015) è stata promossa in collaborazione con Ambasciata del Regno del Marocco, Centro Studi e Ricerche Idos e alcuni Centri provinciali per l'istruzione degli adulti (Cpia) con il supporto di Facebook.

La prima parte della giornata è stata dedicata alla formazione dei formatori (*train the trainers*) con la partecipazione dei docenti delle scuole e dei Cpia. Nella seconda parte i protagonisti sono stati i cittadini stranieri (*train the learners*), che rappresentano il colorato tessuto imprenditoriale della provincia di Roma, in costante crescita (dal 22,9 per cento di fine 2014 al 23,4 per cento dello scorso giugno): dai nuovi soci delle storiche cooperative di servizio della capitale, come Queens Servizi, fondata e diretta dalla peruviana Reyna, ora nel Consiglio nazionale di Confcooperative, all'imprenditrice di successo Lenka, 40 anni, di origine ceca, o all'artigiana Hind, pittrice e creatrice di gioielli.



Obiettivo della giornata è stato mostrare ai partecipanti come Facebook possa essere usato come strumento di business, per aiutare le imprese di ogni dimensione e i singoli a promuovere le proprie iniziative in maniera immediata ed efficace.

Nel corso dell'evento formativo della mattina sono state inserite anche alcune brevi testimonianze: Alfonso Molna, professore di Strategie delle tecnologie all'Università di Edimburgo e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, Samira Bellali consigliere dell'Ambasciata del Regno del Marocco in Italia (Servizio comunità) e Ugo Melchionda, presidente del Centro studi e ricerche Idos. Nel pomeriggio ha partecipato anche Indra Perera, presidente di Cna World.

Iprit - immigrazione percorsi di regolarità in italia

Il progetto I.P.R.IT. Immigrazione Percorsi di Regolarità in Italia è finanziato dal Ministero dell'Interno, Dipartimento per le libertà civili e l'immigrazione – Direzione centrale per le politiche dell'immigrazione e dell'asilo e condotto dal Centro Studi e Ricerche IDOS di Roma, in collaborazione con l'associazione ANOLF Maroc di Casablanca e ANOLF Tunisia di Tunisi e con la Fondazione Mondo Digitale di Roma.

L'obiettivo è favorire un'immigrazione informata e consapevole in due dei principali paesi di origine dei migranti presenti in Italia (sono oltre mezzo milione i soggiornanti marocchini e 122mila i tunisini).

Il progetto ha previsto sessioni formative sulla normativa italiana in materia di immigrazione destinate a rappresentanti del mondo sociale e della pubblica amministrazione locale dei due paesi.

A svolgere le docenze sei esperti, italiani, marocchini e tunisini, che si sono recati sul posto appositamente dall'Italia a Casablanca e a Tunisi.

Le attività formative sono supportate da una Guida sulla normativa, in lingua italiana e francese, con un capitolo iniziale dedicato rispettivamente all'immigrazione marocchina e a quella tunisina. I funzionari pubblici e gli operatori sociali che partecipano alle sessioni di approfondimento svolgono il ruolo di veri e propri "moltiplicatori" nell'ottica di una informazione corretta sulle vie della regolarità in grado di contrastare i trafficanti di manodopera. Il progetto si è concluso nell'aprile 2015 a Roma con la partecipazione di autorità marocchine, tunisine e italiane.

Per i partecipanti alle sessioni formative è stato messo a disposizione un kit di formazione (slide e videoclip), scaricabile dal sito ipritimmigration.wordpress.com, mentre per la disseminazione tra i giovani marocchini e tunisini interessati a maggiori informazioni è stato realizzato un gruppo sulla piattaforma di socializzazione www.facebook.com.

L'informazione, specialmente quando viene attuata nel quadro di una collaborazione bilaterale, costituisce la via maestra per tutelare i diritti e prevenire gli sfruttamenti, facendo del fenomeno migratorio un'occasione di crescita personale e di collaborazione tra i Paesi interessati: questo, in estrema sintesi, il significato del progetto.



Sei - scuola di educazione civica e italiano

Il progetto “SEI-Scuola di educazione civica e italiano” (ottobre 2014 - giugno 2015) è stato promosso dalla Regione Abruzzo (ente capofila), in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale, l’Ufficio Scolastico Regionale per l’Abruzzo, e 10 Centri Territoriali Permanenti dell’Abruzzo.

Il progetto, nato in continuità con le precedenti esperienze di “SI - Scuola di italiano” (prima e seconda edizione) è intervenuto sullo sviluppo di competenze, linguistiche e di cittadinanza, per favorire l’integrazione sociale dei cittadini stranieri.



Principali azioni

- azione 1 – Rete interistituzionale
- grazie al Piano Regionale per la formazione civico-linguistica dei cittadini di Paesi terzi dell’anno 2012 (realizzazione 2013/2014) è stato possibile gettare le basi per la creazione di un’ampia rete interistituzionale, che ha coinvolto tutti i CTP della Regione, alcuni in qualità di partner e altri in azioni di sistema e di consolidamento degli interventi, grazie all’organizzazione di incontri periodici e all’attivazione di canali di condivisione delle informazioni
- azione 2 – Corsi di integrazione linguistica e sociale
- sono stati realizzati 39 corsi di integrazione linguistica e sociale (livello pre A1, A1, A2 e B1, comprensivi dei moduli di accoglienza e formazione civica); ad essi si aggiungono 6 corsi di prossimità (2 in più rispetto a quanto previsto) realizzati in altrettanti Comuni della provincia di Teramo. L’offerta formativa ha coinvolto complessivamente 486 cittadini di Paesi terzi (in luogo dei 400 attesi), attraverso 3.700 ore di formazione realizzate (in luogo delle 3640 attese); significativo il numero di analfabeti (ben 52, quasi il doppio di quanto previsto)
- azione 3 – Servizi mirati e complementari
- le attività formative sono state rafforzate dall’erogazione di servizi mirati e complementari (apertura della scuola in orari serali, baby sitting, affiancamento individualizzato, mediatori culturali, indennità di frequenza ai corsisti). Tra i servizi mirati e complementari sono stati inoltre realizzati: 1) il servizio di tutoring e mediazione linguistica e culturale; 2) il servizio di orientamento al territorio teso a favorire la conoscenza dei servizi alla persona; 3) l’elaborazione di materiali didattici fruibili a distanza e in autoapprendimento
- azione 4 – Percorsi di aggiornamento
- sono stati realizzati percorsi di aggiornamento didattico per docenti: 1) a febbraio 2015 il dott. Lorenzo Rocca dell’Università per Stranieri di Perugia ha tenuto un corso di aggiornamento didattico per docenti sulla verifica dell’accordo di integrazione; 2) a maggio 2015 il prof. Concezio Ezio Sciarra dell’Università degli Studi “D’Annunzio” di Chieti-Pescara ha tenuto un corso di formazione per docenti sull’interculturalità e la mediazione interculturale; 3) a giugno 2015 il dott. Lorenzo Rocca dell’Università per Stranieri di Perugia ha tenuto un corso di aggiornamento didattico per docenti sui percorsi di alfabetizzazione e attestazione delle competenze in contesto migratorio

- azione 5 – Monitoraggio e valutazione
- il progetto ha beneficiato di un'azione di monitoraggio continuo delle attività progettuali, attraverso la raccolta e l'analisi sistematica e standardizzata dei dati. Il sistema ha utilizzato un mix di modelli e strumenti, con l'obiettivo di svolgere una funzione di supporto e accompagnamento all'intero progetto, affiancando il gruppo di coordinamento nella gestione e costante supervisione delle attività. È stata assicurata una costante attenzione alla qualità sia in fase di elaborazione del piano operativo, sia in itinere attraverso gli strumenti della *Real Time Evaluation*, che ex post per la valutazione dei risultati raggiunti
- azione 6 – Codifica materiali e percorsi formativi e disseminazione dei risultati all'interno della rete dei CTP abruzzesi e a livello nazionale
- attività di comunicazione a livello nazionale (eventi iniziali e finali, campagne stampa e online, ufficio stampa); disseminazione dei risultati e dei prodotti didattici del progetto a livello nazionale, anche grazie alla disponibilità della piattaforma ideata dalla FMD www.phyrtual.org



Bilancio finale

Il progetto ha portato avanti in maniera efficiente ed efficace le attività previste, conseguendo risultati superiori alle attese: al termine del percorso (30 giugno 2015) sono stati realizzati

- 39 corsi di integrazione linguistica e sociale (livello pre A1, A1, A2 e B1, comprensivi dei moduli di accoglienza e formazione civica)
- 6 corsi di prossimità (2 in più rispetto a quanto previsto) realizzati in altrettanti Comuni della provincia di Teramo
- 486 cittadini di Paesi terzi coinvolti nell'offerta formativa (in luogo dei 400 attesi)
- 3.700 ore di formazione realizzate (in luogo delle 3640 attese)
- significativo il numero di analfabeti (ben 52, quasi il doppio di quanto previsto)

Le attività formative sono state rafforzate dall'erogazione di servizi mirati e complementari (apertura della scuola in orari serali, baby sitting, affiancamento individualizzato, mediatori culturali, indennità di frequenza ai corsisti). Il successo formativo ha riguardato circa il 75% dei beneficiari dei corsi.

Criticità e soluzioni

La presenza di allievi analfabeti nella loro lingua, che ha talvolta rallentato il naturale e pianificato sviluppo dell'azione didattica: si è cercato di porre rimedio attraverso momenti diretti alla loro alfabetizzazione e attraverso continui interventi di mantenimento e potenziamento; 2) la difficoltà nel conciliare gli orari dei corsi con le esigenze lavorative dei corsisti; 3) la preponderanza della motivazione strumentale su quella integrativa; 4) la scarsa applicazione nello studio quotidiano da parte della maggioranza degli allievi, che ha reso necessario un continuo richiamo delle conoscenze pregresse e degli argomenti già affrontati; 5) l'inserimento nei corsi in itinere da parte di alcuni allievi, che ha reso necessaria una ricapitolazione degli argomenti già affrontati; 6) la variegata composizione etnica delle classi, che ha comportato l'applicazione di una diversa metodologia didattica, con l'individualizzazione dell'insegnamento; 7) la frequenza a volte irregolare dei corsisti, riconducibile a motivazioni strettamente personali (famiglia, salute) e/o lavorative; 8) l'avvio dei corsi ritardato: sarebbe auspicabile avere a disposizione un arco di tempo più lungo entro il quale svolgere le attività progettuali; 9) la fase iniziale di reperimento dell'utenza, in quanto molti stranieri, a causa del loro stato di disoccupazione, preferiscono tornare nel loro paese di origine dal mese di dicembre a febbraio.

Per i corsi di prossimità: la difficoltà dei corsisti a raggiungere le varie sedi, a causa dello scarso collegamento con i mezzi pubblici delle diverse frazioni dei Paesi della Provincia in cui essi risiedono.



Più: uffici per l'integrazione

Il progetto "PIÙ: Uffici per l'Integrazione" (maggio 2014 – giugno 2015) è stato promosso dal Comune dell'Aquila e attuato sul territorio con la collaborazione dei seguenti partner: Fondazione Mondo Digitale, Comunità Montana Sirentina, Comunità Montana Montagna di L'Aquila, Comune di Castelvecchio Subequo, Comune di Fontecchio, Comune di Goriano Sicoli, Comune di Molina Aterno, Comune di Montereale, Comune di Ovindoli, Comune di San Demetrio ne' Vestini, Comune di Pizzoli.



Principali azioni

- azione 1 – Creazione rete interistituzionale
- Il progetto ha previsto la sottoscrizione di un accordo di rete tra gli enti pubblici e privati coinvolti nel progetto e l'allargamento ad altri enti istituzionali o del terzo settore attivi nell'erogazione di servizi all'utenza immigrata
- azione 2 – Formazione sulla valutazione dei servizi e sul loro impatto: realizzati 2 corsi di formazione in aula con 46 partecipanti complessivi
- azione 3 – Formazione rappresentanti istituzioni e operatori del territorio: realizzati 5 moduli da 12 ore ciascuno per un totale di 60 ore e 117 partecipanti complessivi
- azione 4 – Portale Immigrazione del territorio aquilano, www.progettopiulaquila.it per condividere la documentazione relativa al fenomeno migratorio e ai servizi disponibili sul territorio, nonché il materiale delle attività formative
- azione 5 – Sperimentazione azioni pilota servizi per l'immigrazione
- sono state realizzate due azioni pilota sperimentali a supporto dei servizi territoriali per una migliore risposta dei servizi verso gli immigrati. Avvio sperimentazioni: marzo 2015
- ambiti di sperimentazione: Servizi per la mediazione culturale e Sportelli per l'orientamento all'utilizzo dei servizi. Le azioni pilota sono state diversificate: da un lato sul territorio cittadino del Comune dell'Aquila, dall'altro nei territori delle due Comunità Montane Sirentina e Montagna dell'Aquila
- azione 6 – Valutazione e diffusione risultati a livello regionale
- 1 Evento iniziale; 1 incontro pubblico; 1 Evento finale; 1 scheda progetto; 3 presentazioni ppt; uscite stampa, articoli, locandine, foto, promozione su siti web

Bilancio finale

Il progetto ha costruito un'ampia rete di collaborazione tra gli enti pubblici e privati coinvolti nel sistema di accoglienza e assistenza ai cittadini migranti e un terreno condiviso di conoscenze. Le attività sono state avviate nel mese di maggio 2014, realizzando le prime attività di promozione e diffusione, culminate il 18 luglio con la conferenza stampa e il kick-off meeting di progetto. Successivamente è stato avviato il lavoro di mappatura territoriale dei servizi e il coinvolgimento degli attori pubblici e privati nelle aree di competenza; la creazione della rete è stata formalizzata attraverso la sottoscrizione di un accordo di rete a supporto delle attività progettuali tra gli enti pubblici e privati coinvolti. Da novembre sono state realizzate le attività formative relative all'Azione 3 "Formazione rappresentanti istituzioni e operatori del territorio", con l'erogazione dei 5 moduli formativi previsti in diversi territori della provincia dell'Aquila, per rendere l'azione ancor più capillare. In questo periodo è entrata nel vivo anche l'Azione 2 "Formazione sulla valutazione dei servizi e sul loro impatto", che ha proposto un percorso di formazione continua sulle modalità di valutazione dei servizi al fine di migliorarne in termini di efficacia ed efficienza il funzionamento e l'erogazione; i 2 moduli formativi in aula si sono svolti a L'Aquila nei mesi di marzo e maggio 2015. Il progetto ha inoltre sperimentato 2 azioni pilota a supporto dei servizi territoriali sulla mediazione culturale e l'orientamento ai servizi; un importante valore aggiunto è stato che le azioni pilota sono state diversificate: da un lato sul territorio cittadino del Comune dell'Aquila, dall'altro nei territori delle due Comunità Montane Sirentina e Montagna dell'Aquila. Infine è stato realizzato il sito www.progettopiulaquila.it, per condividere la documentazione relativa al fenomeno migratorio e ai servizi disponibili sul territorio, nonché il materiale delle attività formative.

Criticità e soluzioni

- l'organizzazione e la frequenza dei corsi di formazione: distribuire i moduli formativi nei diversi territori e garantire una frequenza adeguata e costante ha richiesto un notevole sforzo sia da parte dei formatori che da parte dei partner di progetto più solleciti, i quali hanno investito molte risorse nell'attività di promozione e diffusione territoriale; si è dovuto constatare che spesso il personale degli enti pubblici è già oberato da iniziative formative di carattere obbligatorio
- l'eterogeneità del territorio interessato dal progetto: fin da subito ci si è confrontati con bisogni e problematiche differenti nelle aree urbane e nelle zone montane, cui occorre fornire risposte specifiche; una strategia attivata è stata la differenziazione delle azioni pilota sul territorio cittadino dell'Aquila e nelle aree di pertinenza delle Comunità Montane Sirentina e Montagna di L'Aquila
- il clima rigido dei mesi invernali e il frequente maltempo: in alcuni casi è stato necessario rinviare gli incontri formativi e riprogrammarli nonostante il fitto calendario, con conseguenti disagi di carattere organizzativo; tuttavia, la disponibilità dei formatori e la flessibilità nella gestione delle sedi formative hanno consentito di realizzare tutti i moduli nel rispetto delle tempistiche previste
- la esigua disponibilità di personale nei Comuni più piccoli, che ha determinato la necessità di richiedere personale qualificato per lo svolgimento delle attività progettuali all'Ente di Ambito Sociale di zona
- l'impossibilità di rispondere, con i soli fondi del progetto, a numerosi bisogni emersi in itinere grazie al lavoro di rete svolto; 6) infine, una criticità di sistema è da imputare alla limitata durata del progetto, che rischia di avviare buone prassi che restano "sospese" e non generano gli effetti potenzialmente raggiungibili



Tutti a scuola

La titolarità del progetto, finanziato dal Fondo Europeo per l'Integrazione dei Cittadini di Paesi terzi (Fei, 2013, Azione 9 UTG), è della Prefettura di Teramo. La FMD ha operato in qualità di soggetto attuatore da febbraio 2015 a giugno 2015.

Obiettivo del progetto è la comprensione del destino scolastico dei minori ricongiunti presenti nella Provincia di Teramo: un'attività di ricognizione, ricerca e analisi per verificare che l'esercizio del diritto all'istruzione sia effettivo e concreto per i bambini più piccoli e per minori più "adulti", adolescenti e ragazzi che arrivano in Italia già grandi con maggiori difficoltà di inserimento nel sistema scolastico. Il progetto ha inoltre cercato di mappare gli spostamenti dei minori successivi al ricongiungimento familiare: i bambini e ragazzi ricongiunti nel territorio teramano vi rimangono per un periodo significativo, che consente loro di perseguire un reale percorso di integrazione? Oppure si spostano, in breve tempo, in altre zone d'Italia? O, ancora, ritornano nel Paese di origine? Una volta accertata la permanenza effettiva nel territorio teramano, "Tutti a scuola" ha cercato di verificare l'effettiva iscrizione e frequenza scolastica dei minori, anche attraverso azioni di sostegno, informazione e accompagnamento alle famiglie, con l'obiettivo di elaborare strategie adeguate a sostenere il diritto allo studio di tutti i bambini, fondamentale per l'integrazione non solo dei minori, ma anche delle loro famiglie. Il progetto, infine, ha esplorato l'avvicinamento e la pratica di attività sportive da parte di bambini e adolescenti stranieri, per capire quale ruolo esse possano giocare nel facilitare il percorso di socializzazione e piena integrazione dei minori stranieri sia nei contesti scolastici che associativi del territorio.



Principali azioni

- creazione data base. Realizzazione di un database contenente i dati dei bambini ricongiunti negli anni 2012, 2013 e 2014, relativi anche alla frequenza dell'attività sportiva; realizzazione di una mappatura sulle scuole del territorio
- dialogo e confronto. Attività di contatto con le scuole di Teramo e Provincia, per verificare l'effettiva iscrizione a scuola dei minori ricongiunti. In caso di mancata iscrizione, è stata svolta attività di sensibilizzazione rivolta alle scuole e alle famiglie sull'importanza della frequenza scolastica dei minori stranieri. Particolare attenzione è stata rivolta alle famiglie degli adolescenti che hanno già superato l'età dell'obbligo scolastico, sensibilizzandole sull'importanza di continuare gli studi e sulle possibilità di seguire corsi serali di alfabetizzazione e formazione professionale
- informazioni allo sportello. Attività di informazione, presso lo Sportello Unico per l'Immigrazione, rivolta alle famiglie con minori
- analisi dei dati finali. Analisi socio-statistica dei dati e delle esperienze; redazione di un report finale e realizzazione di un convegno conclusivo

Bilancio finale

La prima fase del progetto è stata dedicata alla realizzazione del database e alla progressiva implementazione con i dati dei minori ricongiunti nella Provincia di Teramo. Dei 349 minori censiti (210 maschi e 139 femmine) solo 93 risultano iscritti e frequentano la scuola. La seconda fase di dialogo e confronto ha realizzato due mappature delle scuole del territorio e delle residenze dei minori. L'attività è stata rafforzata da un'azione specifica di sostegno da parte di una psicologa, che ha effettuato 73 colloqui telefonici con le famiglie, usando una griglia di rilevazione dati. La terza fase di informazione allo sportello sul sistema scolastico italiano ha coinvolto 84 utenti. Infine, l'ultima fase di analisi dei dati è culminata con la realizzazione del report di progetto, presentato in occasione del convegno finale (Teramo, 29 giugno 2015).

Criticità e soluzioni

Criticità organizzative: 1) tempi lunghi per il reperimento dei dati presso le varie istituzioni, soprattutto scolastiche, nonostante i numerosi solleciti; 2) la considerevole mole di dati reperiti, la necessità di incrociare e verificare le diverse fonti, l'assenza di confronto con dati precedenti e/o simili, in quanto inesistenti: tutti questi aspetti hanno reso necessario un lavoro meticoloso e accurato da parte degli operatori; 3) sulla pratica sportiva: le Federazioni a livello provinciale non disponevano dei dati necessari; si è così scelto di contattare le sezioni regionali (o nazionali, come nel calcio), per ottenere quanto richiesto; ciò ha provocato una leggera dilatazione, pienamente recuperata, in termini tempistici.

Criticità operative: 1) sull'attività di informazione, contatto e sensibilizzazione: gli stranieri di nazionalità cinese - rispetto a quelli di altra nazionalità - hanno mostrato maggiore diffidenza, imputabile a una più elevata difficoltà di comprensione e produzione in lingua italiana, nonché a una più evidente riservatezza di carattere culturale. Per superare tale criticità si è chiamato più volte le famiglie e si è cercato di usare un intermediario per facilitare la comprensione; 2) difficoltà di accertamento anagrafico dei minori stranieri ricongiunti: nel verificare la situazione anagrafica dei 93 minori ricongiunti iscritti a scuola, è emerso che circa un quarto del totale, pur non essendo registrato all'anagrafe, frequenta le scuole della provincia teramana. Per accertare se i minori non iscritti a scuola si trovino ancora sul territorio teramano ci si è avvalsi della collaborazione della Questura: attraverso il sistema applicativo Pastrani è stata effettuata una ricerca sui tempi e luoghi di rinnovo del permesso di soggiorno.



Ideal

La Fondazione Mondo Digitale è partner anche del progetto IDEAL - Integrating Digital Education in Adult Literacy, finanziato nell'ambito del programma Erasmus + (partenariato strategico KA2).

Il progetto biennale (da settembre 2015 a settembre 2017) mira a fornire orientamento e formazione per insegnanti e formatori di tutta Europa su come usare gli strumenti ICT e metodi digitali per fornire educazione delle competenze di base rivolta agli adulti (colmare il divario tra apprendimento formale e informale).

Il progetto sviluppa un approccio integrato per la raccolta, la condivisione e la diffusione delle migliori pratiche incentrate sull'utilizzo di Ict per migliorare le competenze di base in materia d'istruzione degli adulti, usando insegnamento e apprendimento di pratiche innovative e inclusive rivolte in modo specifico agli adulti a rischio di esclusione (immigrati, disoccupati, le persone con bisogni speciali e le persone con difficoltà di lettura e calcolo).





I partner: 6 organizzazioni di 6 paesi

- Luksia, Finlandia (capofila)
- Arendal Voksenoppl ring/
Arendal Adult Education Centre
(Norvegia)
- Fondazione Mondo Digitale
(Italia)
- Kildare and Wicklow Education
and Training Board (Irlanda)
- SGR Antigon (Belgio)
- Stichting ROC West-Brabant
(Paesi Bassi)

Destinatari del progetto IDEAL sono insegnanti e formatori che si rivolgono agli adulti per migliorare le loro competenze di base in tutti i contesti (sul posto di lavoro, apprendimento professionale e di apprendimento della comunit  ecc.). Destinatari indiretti sono studenti maggiorenni (immigrati, particolari gruppi target quali i giovani che lasciano prematuramente la scuola, disoccupati, gruppi svantaggiati, persone con esigenze speciali e/o con difficolt  di lettura e calcolo).

Nell'elenco i destinatari specifici di ogni paese:

- Finlandia: immigrati con basse competenze ICT
- Irlanda: disoccupati / abbandono scolastico
- Norvegia: istruzione di base sul posto di lavoro
- Belgio: Discendenti adulti con difficolt  di apprendimento (compresi gli immigrati)
- Italia: immigrati e rifugiati con basse competenze ICT
- Paesi Bassi: immigrati con basse competenze

Risorse didattiche

Nel corso degli anni sono stati realizzati diversi materiali (da manuali di informatica facilitati per la certificazione a "pillole" multimediali). Il ricco materiale didattico   in rete nell'area Risorse del sito della FMD, sulla piattaforma Phyrtual.org, e, in parte, anche sul sito di Rai Educational nella sezione italiano per stranieri, tra i progetti territoriali [<http://www.italiano.rai.it/territorio/>]

 PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/inclusione-migranti

FOCUS

Le storie



Gabriele Caizzo, 19 anni, ha progettato e realizzato “Handy Hand”, una mano bionica, con il supporto del docente Alfio Benedetti. È una protesi elettromeccanica della mano destra, realizzata con stampante 3D, con movimento indipendente delle 5 dita e possibilità di controllo da remoto mediante un guanto dotato di sensori.

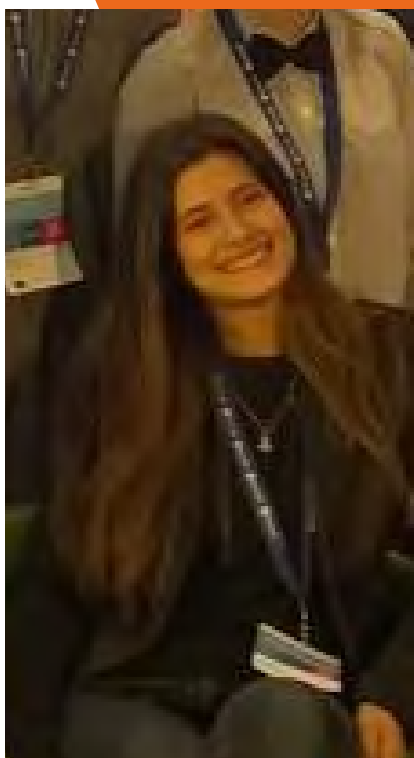
Diplomato all’IIS Carlo e Nello Rosselli di Aprilia (Latina), corso di elettronica ed elettrotecnica, Gabriele ora studia Ingegneria elettronica all’Università degli Studi di Roma Tre.

Gabriele ha presentato il prototipo Handy Hand alla RomeCup 2015, poi il progetto è stato selezionato per partecipare al Global Youth Startup Awards 2015, il contest internazionale, promosso da Hype in collaborazione con EMGI e altri partner internazionali.

Il progetto di Gabriele, arrivato in finale nella categoria “Innovation for the Elderly”, ha ottenuto il terzo posto.

A novembre Gabriele è stato chiamato al TEDxYouth per testimoniare creatività e impegno per migliorare la vita degli altri.

Prendiamoci per mano



A Bruxelles tra i relatori dell’evento “Jobs of the Future Decoded” (20 gennaio 2015), promosso da Microsoft per riflettere sul contributo del coding per il futuro professionale delle nuove generazioni, c’era anche **Beatrice Viotti**, 19 anni.

Beatrice Viotti, ex studentessa del liceo scientifico E. Fermi di Catanzaro, studia Architettura a Firenze. Per il progetto Meet no Neet parte del programma globale Microsoft YouthSpark, Beatrice e i compagni Irina Teti e Matteo Bonacci, con l’aiuto della docente di disegno e storia dell’arte, Anna Rita Gagliardi, hanno progettato Up Calabria, un’applicazione per dispositivi mobili in grado di offrire un’esperienza “turistica arricchita”, per guardare le cose con un “terzo occhio”. “Abbiamo realizzato il prototipo dell’applicazione grazie all’impegno dei nostri insegnanti, ma non basta”, spiega Beatrice. “Ci piacerebbe presentare l’app a fiere del turismo e pubblicizzarla in eventi culturali; perché è giusto che la Calabria venga valutata meglio di quanto accade ora. E poi, chissà, oltre alla mappa storico-artistica si potrebbero sviluppare altri applicazioni pratiche, utili per i turisti”.

Per realizzare la versione definitiva dell’app occorre il supporto di un tecnico specializzato. Per questo i ragazzi hanno avviato una raccolta fondi su Phyrtual.org con Beatrice nel ruolo di testimone della campagna “Il mio futuro? #dipendedame”. Il progetto dei tre giovani è molto concreto: vogliono trasformare l’app in una start up.

La ragazza che ha conquistato Microsoft



Abbiamo conosciuto **Nicola Formicola** e i suoi compagni di impresa, tutti trentenni, quando al fab lab della Palestra dell'Innovazione hanno stampato le ali del Prodigy Wood, un drone ispirato ai disegni di Leonardo. Poi abbiamo invitato l'AirMovie Lab alla RomeCup 2015, per dare visibilità alle start up innovative create dai giovani e le esperienze di alternanza scuola lavoro costruite su droni e robot.

Alla RomeCup 2015 Nicola ha partecipato al convegno "Robotica, start up e tecnologia per il lavoro", che ha proposto un confronto serrato tra studenti, start up innovative, centri di ricerca, università e aziende. Nell'area espositiva Nicola ha portato il nuovo modello Prodigy Racer, l'ultimo modello prototipato, un drone di piccole dimensioni, resistente agli urti e sicuro. È adatto ai ragazzi per imparare a pilotare i droni e per gareggiare nel Fpv Racing, divertentissimo sport nato da poco. Si pilota con appositi occhiali totalmente immersivi che danno la possibilità di guidarlo come se si fosse a bordo del veivolo.

Poi di Nicola abbiamo letto con piacere e orgoglio sul quotidiano La Repubblica (26 settembre 2015): "La sua startup, valutata circa un milione di euro, condivide i valori dell'open source". Nell'articolo "Qual è il drone più veloce del reame?" il giornalista Francesco Fossetti ha raccontato il boom delle gare Fpv Racing, che abbiamo proposto in anteprima alla RomeCup.

Il drone etico



"Sono orgogliosamente preside di questa scuola e vivo con tutta la comunità scolastica questa grandissima soddisfazione di aver conquistato per la seconda volta il tetto del mondo della robotica, con questa squadra straordinaria guidata da insegnanti eccellenti e sostenuta dal personale tutto". **Carlo Cipollone** è il dirigente scolastico dell'IIS Galileo Galilei, la scuola che ha cresciuto il team SPQR, per la seconda volta campione del mondo di robotica alla RoboCup per la categoria Soccer Light Weight Secondary. Nel 2014 in Brasile e nel 2015 in Cina. Per il preside Carlo il segreto della sua scuola è "l'umile caparbità" e la capacità del sistema educativo di essere "solidale". L'ultimo accordo siglato dalla sua scuola è con l'Ospedale pediatrico Bambino Gesù per allestire una ludoteca dove trovano spazio anche la robotica e la domotica.

"Quello che non viene colto all'esterno e che può sembrare solo una vittoria eclatante per noi fa parte della dimensione valoriale dello studio e dell'applicazione", spiega Carlo Cipollone. "Vorremmo portare i nostri ragazzi a spendersi per migliorare il mondo". Il preside ha dedicato la vittoria dei suoi ragazzi (e dei suoi docenti) "a quanti si impegnano quotidianamente nell'ombra per dare il meglio di se stessi e aiutare chi ha maggior bisogno".

Il Galileo Galilei diventa così un bello esempio di scuola che ha saputo integrare con successo il modello di educazione per la vita (conoscenze, competenze e valori).

I campioni del Galilei sono diventati coach alla Palestra dell'Innovazione e crescono i nuovi ingegneri di domani.

Il preside dei campioni

FOCUS

Campagne locali/Strategie europee

Le partnership

La FMD in collaborazione con partner pubblici e privati sostiene azioni e campagne di respiro nazionale e internazionale.

RETE NAZIONALE DELLE PALESTRE DELL'INNOVAZIONE

Lanciata con il Miur diffonde spazi di innovazione nelle scuole per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo.

CALL4YOUTH

Bando promosso con Google per rafforzare le competenze utili per vivere e lavorare nel 21° secolo. Non solo digitali. Laboratori c/o Palestra dell'Innovazione.

CAMPAGNA VOUCHER

Con Microsoft e Telecentre per incrementare e certificare le competenze dei giovani.

VOLONTARI DELLA CONOSCENZA

Campagna "La conoscenza è una ricchezza condividila!" con concorso e premiazione annuale

IL MIO FUTURO? DIPENDE DA ME

Sostegno alle iniziative dei giovani, dall'auto imprenditoria alla progettazione sociale, grazie alla piattaforma di crowdfunding integrata a Phyrtual.org

GRAND COALITION FOR DIGITAL JOBS

Campagna europea per sostenere l'occupazione nel settore digitale.

LOCAL COALITION FOR DIGITAL JOBS

FMD referente italiano con l'accordo di Rete multisetoriale sulla robotica educativa.

GET ONLINE WEEK (GOW)

Organizzata da Telecentre Europe per aiutare i giovani europei disoccupati a sviluppare le competenze *digitali*.

I siti e l'ambiente di apprendimento

Il sito www.mondodigitale.org, on line dal marzo 2008, è stato realizzato sulla piattaforma Drupal, un gestore di contenuti open source, modulare, particolarmente funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali (news, blog, gallerie di immagini, video, audio, pubblicazioni ecc.). Nel 2015 il sito è stato aggiornato a Drupal 7 e migrato su nuovo server Unidata.

Continua a svilupparsi la sezione RISORSE che raccoglie e rende disponibili:

60	documenti istituzionali (protocolli, intese ecc.)
150	pubblicazioni (tra libri, manuali di corso, articoli e discorsi)
250	audio
420	video
300	gallerie fotografiche
9.000	ritagli stampa

All'interno è particolarmente ricca la sezione dedicata ai materiali didattici che rende disponibili diversi supporti per l'attività in aula. Non solo manuali, ebook, tutorial ecc. ma anche test, questionari ecc. Viene archiviato evento dopo evento e rimane on line come documentazione di progetto pure tutto il materiale comunicativo (brochure, spot, poster, locandine).



Nel corso del 2015 sono stati razionalizzati, aggiornati e migrati su server Unidata anche i seguenti siti

www.innovationgym.org
cittaeducativa.roma.it/ce (archivio)
silver.mondodigitale.org/
tkv.mondodigitale.org/
www.mondodigitale.org/blog/
mondodigitale.org/a2a4/
mondoimmigrato.mondodigitale.org/
mondodigitale.org/socialinnovationconference/
digitalbridge.mondodigitale.org/
mondodigitale.org/reteroboticaeducativa/
mondodigitale.org/e-inclusionsite/
progettopiulaquila.mondodigitale.org/
mondodigitale.org/nonnisuinternet
innovationgym.org/formazione (ex phyrtual.eu)

Sono stati realizzati due nuovi siti

- www.mediaartfestival.org (sito per evento)
- www.mondodigitale.org/smart&heartcities (sito per evento)

Rimangono ancora da aggiornare, ottimizzare e trasferire

www.gjc.it

www.romecup.org

Continua lo sviluppo di alcune funzionalità di **Phyrtual.org**, l'ambiente innovativo dedicato alla condivisione di progetti di innovazione sociale. Per ogni progetto pubblicato la filosofia del sito prevede due livelli di conoscenza, uno veloce (video, galleria di immagini, news ecc.) e uno approfondito (piano di sviluppo, materiali didattici, casi di studio ecc.).

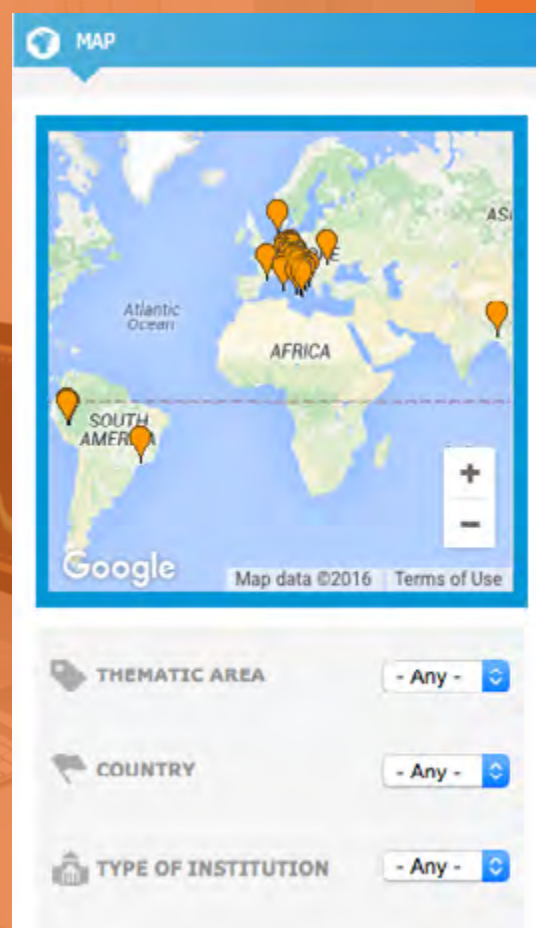
Phyrtual può essere considerato il primo social network virtuale, che integra cioè progetti reali realizzati sul territorio con risorse virtuali.

Attualmente raccoglie oltre **300 progetti** di innovazione sociale provenienti da ogni parte del mondo.

Anche il sito del concorso Global Junior Challenge www.gjc.it è una straordinaria banca dati di progetti innovativi. In 7 edizioni sono stati raccolti 3.500 progetti e sono stati selezionati 620 casi di successo. Tutto l'archivio è on line.

All'indirizzo www.innovationgym.org/formazione è attiva la piattaforma di formazione a distanza (Moodle). Moodle è un Learning Management System (LMS), un sistema per la gestione di corsi online pensato per creare classi virtuali che permettano efficaci e coinvolgenti esperienze di apprendimento in rete. Viene utilizzato a livello internazionale per progetti didattici e formativi che prevedono il coinvolgimento attivo dei discenti e consentono l'apprendimento collaborativo, il lavoro di gruppo e lo scambio di conoscenza.

Moodle viene distribuito con la licenza Open Source GNU/GPL, che permette di copiare, usare e modificare liberamente il software a condizione di redistribuirlo ad altri usando la stessa licenza. Moodle può essere installato su qualsiasi computer che possieda PHP e un database SQL (per esempio MySQL).



Comunicazione e progettazione

Per la FMD la comunicazione è un'attività strategica, capace di creare valore al pari delle risorse umane, della ricerca ecc. Comunicare significa dar vita ad un circolo virtuoso: i valori creati dagli effetti della comunicazione (maggiore credibilità, notorietà, visibilità, affidabilità, reputazione) vengono reinvestiti in nuove attività che creano, a loro volta, nuovo valore.

Il capitale sociale e relazionale della FMD è costruito su "pubblici" diversificati, anche tra i media. Ad esempio, tra i destinatari della comunicazione istituzionale ci sono i lettori dei due maggiori quotidiani a tiratura nazionale (*La Repubblica* e *Corriere della Sera*).

Con i giornalisti è stato costruito un rapporto solido, basato sulla fiducia e la credibilità, tanto che sempre più spesso sono gli stessi operatori della comunicazione a cercare spontaneamente la FMD, come fonte preziosa e inesauribile di storie positive di inserimento sociale e digitale.

Per la comunicazione istituzionale la FMD ha scelto un modello integrato, che finalizza l'uso di vari strumenti e di diversi canali alla costruzione di un'immagine coerente e dinamica dell'organizzazione.

Un piccolo staff operativo, pur conservando ruoli e professionalità specifiche, ha il compito di accelerare i processi di crescita dell'organizzazione, anche come sostenibilità economica, potenziare la progettazione e consolidare le attività di *fundraising*. Un motore interno che alimenta e assicura il funzionamento continuo del circolo virtuoso tra le scelte strategiche della direzione, i ruoli operativi dell'organizzazione e i vari pubblici (beneficiari, volontari, *stakeholder* ecc.). L'attività di *fundraising*, in particolare, è concepita come ricerca (analisi dei bisogni, elaborazione delle strategie ecc.) e progettazione di interventi mirati. L'ente finanziatore non è mai un "filantropo" ma è un partner a tutti gli effetti, con cui la FMD condivide visione e missione.

La newsletter settimanale aggiorna sulle principali attività della FMD scuole, docenti, partner, collaboratori, istituzioni ecc. Viene inviata in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento.

Il sito www.mondodigitale.org viene aggiornato quotidianamente e documenta i progetti della FMD (sezione COSA FACCIAMO), comprese le attività di valutazione. Oltre 750 le news pubblicate da gennaio a dicembre 2015, in italiano e in inglese.

I visitatori unici del sito continuano a crescere. Nel 2015 sono **63.660**, il 35,76 per cento in più rispetto all'anno precedente (dati Google Analytics).

È l'unico esempio tra i siti gestiti da organizzazioni non profit che informa quotidianamente sulle attività in corso, anche con il supporto di materiali multimediali (immagini, audio e video). Con la metodologia dello *storytelling* dà voce a tutte le figure che contribuiscono alla realizzazione di un progetto, in modo da valorizzare contributi, risolvere criticità e problemi, sperimentare soluzioni.

Sul sito www.innovationgym.org abbiamo aperto "I blog della Palestra dell'Innovazione", un nuovo spazio scritto in *crowdsourcing*, per dare voce a tutte le esperienze di innovazione realizzate dalle scuole e con le scuole. Sono già quattro i blogger attivi, che aggiornano settimanalmente il loro blog.

Reinterpretiamo la metodologia dello **storytelling** per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti. Incoraggiamo lo sviluppo collettivo dei progetti, in modalità *crowdsourcing*, anche nella produzione di contenuti, a tutti i livelli: dal racconto autoriale dei nostri blogger al coinvolgimento degli studenti come reporter degli eventi. Le diverse figure che partecipano ai nostri progetti diventano così anche "portavoce".

Produciamo contenuti per i diversi media, dal blog alla radio. Le nostre storie si prestano anche per il racconto televisivo: si possono confezionare come un servizio giornalistico per il telegiornale, in poco più di un minuto, o come un mini reportage.

Usiamo tutti i generi del racconto video, dallo spot alla docu-fiction, dal reportage al reality learning.

Cerchiamo anche di abitare i diversi spazi social, anche se non sempre ne condividiamo lo stile comunicativo. Ad esempio siamo su Twitter ma a noi non interessa avere "seguaci", non ci interessano i followers. Da noi sono tutti attori, partecipanti.

Non è un “mi piace” su un post che fa la differenza. Solo ogni persona in più che viene a conoscerci e a condividere realmente una parte del percorso ci dà il segnale che siamo sulla strada giusta. Certamente anche la bellezza è un valore... a chi non piace una rivista patinata o un video pieno di effetti? Ma se dobbiamo scegliere tra bellezza e autenticità, scegliamo la seconda opzione.

Ci piace anche l'immagine mossa, se cattura un istante, un'idea, una parola che può farci pensare. Per questo raccontiamo anche con strumenti mobili, sempre a portata di mano, dalla penna allo smartphone. Uno storytelling sempre più byod...

Prosegue anche l'aggiornamento e il rafforzamento dei canali sociali YouTube, Facebook, Twitter, Google+ e Slideshare.

La ricerca “La comunicazione digitale nel non profit”, realizzata dalla Fondazione Sodalitas su 209 organizzazioni, conferma la scelta all'avanguardia della FMD che da anni è presente in modo diffuso sui diversi social con contenuti diversificati, “ritradotti” in base alla specificità dei diversi media, evitando cioè i più comodi “automatismi”. Secondo la ricerca, infatti, Facebook è di gran lunga il social network più utilizzato dal non profit (86%, contro il 50% di Youtube, il 47% di Twitter, il 27% di Google+ e il 23% di LinkedIn). Il Terzo Settore, indipendentemente dalle dimensioni organizzative e dal settore di attività, ha ancora poca familiarità con le campagne di crowdfunding (solo il 19% del campione ne ha realizzata una). A usare questo nuovo strumento sono soprattutto le ong (53%) e le fondazioni (26%); in coda le cooperative sociali (6%). La Fmd non solo usa tutti i social più popolari, ma ha anche progettato una piattaforma di *crowdfunding* integrata con il sito Phytual, dedicato all'innovazione sociale.





Il sito ufficiale www.mondodigitale.org è on line dal 2008 ed è realizzato con la piattaforma Drupal, un gestore di contenuti open source, modulare, particolarmente funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali. Nel 2015 gli utenti sono cresciuti del 35,76%.



Phyrtual.org è un ambiente virtuale per l'innovazione sociale che arricchisce la vita delle persone attraverso la conoscenza, l'arte, la solidarietà e lo sviluppo di comunità. Integra una piattaforma di crowdfunding a disposizione delle scuole.



Voice Over è un blog di servizio che mette in comune notizie importanti per il mondo della scuola e non solo, aggregando informazioni dalla rassegna stampa quotidiana, dagli eventi sul territorio, dalla presentazione di rapporti e ricerche ecc. Cerca di fornire strumenti per interpretare correttamente i fatti.



La **pagina Facebook** racconta quotidianamente con parole e immagini le attività della Fondazione Mondo Digitale. On line anche diverse pagine tematiche, come quella **dedicata al Fab Lab** della Palestra dell'Innovazione o al coding al femminile.



Il **profilo Twitter** ogni giorno sintetizza in 140 caratteri chi fa cosa. Hanno profili attivi anche le persone che compongono lo staff, a cominciare dal direttore generale [[@MirtaMichilli](#)] e direttore scientifico [[@AlfonsoHMolina](#)]. Sono 690.600 le visualizzazioni dei tweet e 54.204 le visite del profilo.



Nel **canale YouTube** sono visibili oltre 1.000 video (interviste, testimonianze, documentari, fiction, virali ecc.) che raccontano a più voci dodici anni di attività. Oltre 200mila le visualizzazioni. Più di 120.000 nel 2015, con un incremento del 120 per cento.



Su **Google+**, in realtà, siamo ancora "giovani", anzi giovanissimi, ma stiamo investendo energie per una presenza sempre più efficace. Anche qui cerchiamo di aggiornare quotidianamente il profilo. Si riparte da 68.777 visualizzazioni.



Flickr raccoglie più di 10mila foto. È l'immagine pubblica, costantemente aggiornata, evento dopo evento. Tutto il materiale, anche con immagini ad alta risoluzione, è di libero accesso.



Su **SlideShare** mettiamo in comune le nostre presentazioni. Condividono i loro materiali anche i relatori dei nostri eventi.



Seguendo **Feed** è possibile avere il flusso costante delle nostre news.

Con chi lavoriamo

Nel 2015 sono stati siglati diversi protocolli di intesa (Miur per Olimpiadi di Robotica, Miur per le Palestre dell'Innovazione, Cna Roma, Associazione Digital Champion, Poste Italiane, Quasar, Indire, Behaviour Labs ecc.) e sono state attivate prestigiose collaborazioni nazionali e internazionali anche per progetti-eventi specifici, come la seconda edizione del Media Art Festival (Bnl, Samsung, Quasar, Rufa, Goethe/Institut, Accademia di Spagna, Ambasciata del Cile, Ambasciata di Francia, Ambasciata Usa, Ambasciata di Israele, Ambasciata dell'Ecuador).

Particolare attenzione è stata dedicata alla progettazione sociale in ambito europeo, con interventi mirati per le categorie di cittadini a maggiore rischio di esclusione (immigrati e anziani). Nel corso del 2015 si sono conclusi, sono stati sviluppati o sono stati attivati ben 14 progetti finanziati da fondi europei (Fei, Grundtvig ecc.). Inoltre sono stati elaborati diversi progetti a livello nazionale e locale con partnership importanti (Google, Microsoft, Inail ecc.)

Tra collaborazioni, intese, accordi ecc. la FMD conta oltre **300 partner di lavoro**, in Italia e all'estero.

Cosa dicono di noi

Cresce in misura rilevante anche l'attenzione dei diversi media, soprattutto dei magazine on line. Nel 2015 l'incremento complessivo delle uscite stampa è del 70 per cento.

L'archivio multimediale delle "uscite" sui vari media si può consultare on line all'indirizzo www.mondodigitale.org > RISORSE > AREA STAMPA > RASSEGNA STAMPA

Media	2014	2015	variazione
Agenzie di stampa	107	222	+ 107 %
Quotidiani	90	148	+ 64 %
Periodici	8	10	+ 25 %
Web	474	808	+ 70 %
Radio-tv	48	59	+ 23 %
Totale	727	1.247	+ 71 %





Come condividiamo

Anche nel 2015 con l'attività di ricerca di conoscenze di valore per azioni e pratiche valide nel quadro dinamico della formazione continua sono stati sviluppati diversi materiali: manuali, opuscoli, e-book, casi di studio, metodologie, strumenti e piattaforme ecc.

Ed è tutto disponibile on line in libera consultazione.

FOCUS

Ricerca e sviluppo

Abbiamo registrato una lunga conversazione, in più tappe, sull'educazione e i sistemi di istruzione tra il professore emerito **Tullio De Mauro** e il direttore scientifico **Alfonso Molina** per trasformarla in una pubblicazione, uno strumento di riflessione per quanti lavorano nella scuola e per la scuola. Il testo è in lavorazione. Sarà invece pubblicato nel 2016 il volume "Imparare sempre e ovunque" sul modello di Educazione per la vita elaborato da Alfonso Molina, che intanto sta elaborando nuovi contenuti e strategie.



Presidenza, direzione e Cda

Anche il 2015 si è concluso senza la nomina del nuovo presidente e del Cda. Ma lo staff, guidato dal direttore generale Mirta Michilli, ha lavorato con più determinazione e passione. Ha rafforzato sempre di più la missione di servizio pubblico dell'organizzazione e ha costruito strategie di intervento che sono ormai un riferimento prezioso anche per le politiche sociali.



GENNARO SANGIULIANO
Presidente

fino a luglio 2013

CDA GENNARO SANGIULIANO
Presidente

RENATO BRUNETTI
Consigliere

EMANUELE CERRONI *
Consigliere

MARIA PAOLA CIRILLI
Consigliere

CORRADO GIUSTOZZI *
Consigliere

PAOLO GULINELLI
Consigliere

CARLO PARMEGGIANI
Consigliere

SERGIO ALLEGREZZA
Comitato di vigilanza - Presidente

EUGENIO CASADIO
Comitato di vigilanza - Sindaco
effettivo

VINCENZO DEL SIGNORE
Comitato di vigilanza - Sindaco
effettivo

* fino a novembre 2013

Lo staff operativo

Lavoro cooperativo, fiducia, creatività e innovazione caratterizzano anche i rapporti professionali all'interno della Fondazione, per garantire la crescita, la responsabilità e la realizzazione di collaboratori e dipendenti. Lo staff è composto da figure professionali molto diverse, da consulenti storici a stagisti o apprendisti, da collaboratori "a chiamata" a dipendenti a tempo indeterminato, vere e proprie colonne portanti dell'organizzazione. Nei grandi eventi tutte le figure collaborano insieme alla risoluzione delle criticità e al raggiungimento degli obiettivi comuni. Per la comunicazione istituzionale (brochure, schede ecc.) e on line la FMD si avvale anche della collaborazione di una ghostwriter con esperienza specifica nel racconto sociale.

Direttore generale

- Mirta Michilli

Progettazione e sviluppo

- Grazia Dell'Oro
- Ilaria Graziano
- Annaleda Mazzucato

Innovazione

- Rosy D'Elia
- Ana Lain
- Cecilia Stajano

Formazione, ricerca e sviluppo

- Valentino Catricalà
- Fiammetta Castagnini
- Francesca Del Duca
- Mauro Del Santo
- Domenico Zungri

Direttore scientifico

- Alfonso Molina

Comunicazione e marketing

- Elisa Amorelli
- Francesca Meini
- Alessandro Cassani
- Sara Pierantozzi

Segreteria

- Maria Laura Feroce
- Manuela Martina
- Federica Pellegrini

Area tecnica

- Pierluigi Checchi
- Valentina Gelsomini



LA COMUNITÀ DELLA FMD

Affianca e rafforza il lavoro quotidiano dello staff una comunità sempre più ricca di appassionati che mette in comune competenze e conoscenze diverse, condividendo gli stessi valori:

- maker
- artigiani, imprenditori e start up innovative
- artisti
- studenti, docenti e dirigenti dalla scuola primaria all'università
- innovatori e inventori
- volontari della conoscenza
- amministratori e decisori
- esperti e studiosi

Una comunità pronta ad affrontare un nuovo anno con la stessa passione!

“



La sfida
continua...

”



Fondazione Mondo Digitale
via del Quadraro 102,
00174 Roma, Italia

P. IVA 06499101001,
tel. +39 06 42014109
fax +39 06 42000442
www.mondodigitale.org

ISBN 978-1-326-74769-5



9 781326 747695

90000

