



RELAZIONE DELLE ATTIVITÀ 2017

CHI SIAMO | COSA FACCIAMO | COME LAVORIAMO

PROGETTI | EVENTI | DATI | STORIE

INDICE

	pag
INTRODUZIONE	4
IL NOSTRO LAVORO: FATTI, NUMERI E STORIE	
IL NOSTRO 2017	13
LA RETE DELLA FMD ALL'ESTERO	14
EDUCAZIONE PER LA VITA	16
IL PATRIMONIO DELLA FMD IN PROGETTI	19
12 SCATTI PER 12 MESI	23
PROGETTI PER DESTINATARI	24
STUDENTI E GIOVANI	25
DOCENTI E COMUNITÀ EDUCANTE	63
GIOVANI E GRANDI ANZIANI	68
DONNE	76
MIGRANTI	86
PROGETTI-EVENTO	93
GLOBAL JUNIOR CHALLENGE	93
ROME CUP	97
MEDIA ART FESTIVAL	101
CAMPAGNE E COLLABORAZIONI	106
COMUNICAZIONE	107
STAFF	110

In Italia abbiamo bisogno di un rinnovamento profondo dei modi e dei contenuti dell'insegnamento. Vorrei raccomandare per il possibile di prendere questo lavoro per ciò che ha di più bello nel vedere il frutto immediato della crescita intellettuale ed emotiva dei ragazzi e delle ragazze con le quali lavoriamo. Per arrivare a questo bisogna puntare molto sull'emotività anche dei nostri alunni ma soprattutto sulla nostra, i primi emozionati dobbiamo essere noi dinanzi al processo di acquisizione di conoscenze e di nuovi orizzonti e dobbiamo essere noi continuamente a rinnovarci anche emotivamente.

Tullio De Mauro

Dall'ultima intervista realizzata dalla Rai
www.letteratura.rai.it/articoli/lultima-intervista-a-tullio-de-mauro/35814/default.aspx

INTRODUZIONE

di Mirta Michilli

direttore generale della Fondazione Mondo Digitale

Il nostro lavoro: fatti, numeri e storie

Negli ultimi dieci anni hanno abbandonato la scuola quasi 1,8 milioni di studenti. Secondo i calcoli di [Tuttoscuola](#) in dieci anni sono stati "bruciati" 27 miliardi. Eppure nessun leader ha parlato di diserzione scolastica in campagna elettorale. In Italia il costo economico dei cosiddetti Neet, cioè dei giovani che non studiano e non lavorano, viene quantificato in 36 miliardi di euro, quasi il 2 per cento del Pil ([Rapporto Giovani](#) dell'Istituto Toniolo). La fuga dei giovani dall'Italia, invece, costa 14 miliardi di euro, quasi un punto di Pil. A fare i conti è il centro studi di Confindustria nel rapporto [Le sfide della politica economica](#). I quasi 200mila giovani laureati che abbandonano le regioni meridionali rappresentano per il nostro paese una perdita di 30 miliardi di euro secondo il [Rapporto Svimez sull'economia del Mezzogiorno](#). Anche la mancata parità di genere nel mercato del lavoro ha un peso economico rilevante, fa perdere fino a 15 punti di Pil ([Aggregate Costs of Gender Gaps in the Labor Market: A Quantitative Estimate](#)).

L'accoglienza dei migranti, che ha un valore sociale inestimabile, ha costi importanti che però sono ampiamente compensati, anzi, diventano perfino un investimento. Il contributo economico dell'immigrazione si traduce in 11,5 miliardi di contributi previdenziali, in 7,2 miliardi di Irpef versata, in oltre 570mila imprese straniere (Fondazione Moressa, [7° Rapporto sull'economia dell'immigrazione](#)). Tasse e contributi dei lavoratori stranieri integrati compensano ampiamente costi dell'accoglienza. Gli immigrati regolari versano ogni anno 8 miliardi contributi sociali e ne ricevono 3 in termini di pensioni e altre prestazioni sociali, con un saldo netto di circa 5 miliardi per le casse dell'Inps. Ma c'è di più. L'Inps ha calcolato che "gli immigrati hanno regalato all'Italia circa un punto di Pil di contributi sociali a fronte dei quali non sono state loro erogate delle pensioni" (Commissione parlamentare di inchiesta sul sistema di accoglienza, di identificazione ed espulsione, [audizione del presidente dell'Inps, Tito Boeri](#)).

Sempre più anziani, tante energie e nuove relazioni. Come trasformare l'invecchiamento attivo da costo a risorsa? Il [Centro Studi e Ricerche Itinerari Previdenziali](#) ha misurato l'impatto della Silver Economy sul sistema produttivo italiano e sull'occupazione, una risorsa che già oggi si può quantificare in 40 miliardi di euro. Investire sull'invecchiamento attivo significa anche ridurre i costi dell'assistenza sociale e formare una nuova generazione di anziani in grado di usare la tecnologia per ridurre l'isolamento e partecipare attivamente alla vita comune. E costruire un'alleanza intergenerazionale per il lavoro con i più giovani, anche per i nuovi lavori, che richiedono creatività, coraggio e capacità imprenditoriali.

Abbiamo deciso di confrontarci con tutte queste sfide, senza farci intimorire dai numeri. Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio in termini di Pil. Ma come possiamo quantificare il valore che produciamo? Come possiamo misurare la nostra capacità di trasformare le azioni in bene comune? Basta fare i conti? Ad esempio, allo Stato ogni studente delle superiori costa quasi 7.000 euro. Con i nostri progetti cerchiamo di trasformare questo costo in un investimento,

prevenendo il fallimento scolastico. Come? Motiviamo, aiutiamo a sviluppare competenze trasversali, a esplorare nuovi lavori, a sviluppare percorsi imprenditoriali... Nel 2017 abbiamo coinvolto in attività laboratoriali 60.000 giovani, ma non basta calcolare il ritorno sociale sull'investimento (SROI) per restituire il valore di quello che facciamo.

Mentre è in completamento il percorso avviato dal nuovo codice del Terzo settore e mancano ancora linee guida condivise sulla valutazione di impatto, noi preferiamo raccontare quello che facciamo mettendo insieme fatti, numeri e storie, unendo sempre dimensione qualitativa e quantitativa, perché siamo convinti che "Non tutto quel che conta può essere contato e non tutto quello che può essere contato conta" (Einstein).

Da 17 anni siamo impegnati nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Con un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione (AR&S), lavoriamo per una società democratica della conoscenza promuovendo la condivisione del sapere, le pari opportunità, l'innovazione e l'inclusione sociale, con particolare attenzione alle categorie a rischio di esclusione (giovani disoccupati, anziani, immigrati ecc.). Usiamo le nuove tecnologie digitali come acceleratore sociale, per alimentare la crescita, il benessere, la produttività e la competitività, convinti che un ecosistema innovativo sia un valore per tutti, dal cittadino alle imprese.

L'obiettivo del documento è fornire un quadro sintetico, ma nello stesso tempo vivo e concreto, delle attività realizzate nel corso del 2017. Se negli anni precedenti abbiamo organizzato il bilancio delle attività per aree di lavoro (educazione per la vita, robotica educativa, innovazione sociale e imprenditoria giovanile, invecchiamento attivo e integrazione dei migranti), quest'anno abbiamo preferito organizzare i progetti in base ai destinatari principali: giovani, donne, stranieri, anziani e comunità educante. Da quando siamo nati cerchiamo di rendere sempre e ovunque le persone protagoniste di ogni iniziativa, per questo la nostra presenza è così viva, radicata e diffusa nel territorio.

Nel 2017 coesistono più di 60 attività progettuali in diverse fasi: progetti conclusi, azioni pilota, in fase di elaborazione, in avvio, in corso, in dirittura d'arrivo, e collaborazioni con altre organizzazioni. Dalle 8 edizioni del **Global Junior Challenge** (il concorso che racconta la scuola che cambia con dedica a Tullio De Mauro), alle 11 della **RomeCup** o alle 15 di **Nonni su Internet**, i progetti riproposti di anno in anno sono implementati e rinnovati. Nelle diverse azioni progettuali abbiamo collaborato con aziende, scuole, organizzazioni non profit, autorità locali, regionali e nazionali, e attraverso partnership europee.

Lo staff, guidato da me e da Alfonso Molina, co-fondatore e direttore scientifico, personal chair in Technology Strategy (ha insegnato all'Università di Edimburgo per oltre 20 anni), nonostante le difficoltà dell'amministrazione capitolina (dal 2013 non è stato nominato il nuovo presidente e rinnovato il Cda), ha moltiplicato determinazione e passione e ha conseguito risultati al di sopra delle aspettative in tutte le aree di intervento. Ha rafforzato la missione di servizio pubblico dell'organizzazione e ha portato il modello di successo anche all'estero. Ad oggi sono oltre 120 i progetti di inclusione e innovazione sociale che abbiamo realizzato: 35 sono stati realizzati con fondi europei e hanno dato vita a partnership in 33 paesi. Abbiamo stretto alleanze anche al di fuori dell'Europa. Abbiamo collaborato con organizzazioni in Camerun, Cile, India, Marocco, Sahrawi, Tunisia, Turchia. Con il Media Art Festival siamo entrati nel sistema dei festival internazionali e abbiamo avviato collaborazioni con diverse ambasciate, anche per originali Residenze d'artista.

Con il tempo siamo diventati sempre più efficaci nel tessere rapporti e coltivare relazioni, con la pazienza di aspettare i frutti. Emblematica è l'alleanza al femminile Italia-Usa, nata a Seattle nel 2014 in occasione del vertice di Microsoft YouthSpark a Redmond (30 aprile-2 maggio 2014). Con l'Ambasciata Usa in Italia e la collaborazione di Girls Who Code abbiamo dato vita al progetto CodingGirls Roma-Usa, che è diventato grande velocemente.

L'area storica "ICT per le pari opportunità" è diventata così non solo un'azione trasversale, con un'attenzione costante alla partecipazione delle bambine, delle ragazze e delle donne, ma anche un originale movimento "dal basso", che è cresciuto in modo esponenziale. Le "ragazze che programmano il futuro" sono aumentate di anno in anno e sono diventate capaci di organizzare anche in modo spontaneo eventi di alfabetizzazione ed empowerment, che inseriscono lo strumento del coding nella cornice del modello di educazione per la vita. Nell'ultima edizione di Coding Girls sono stati organizzati laboratori e hackathon in quattro città: Milano, Roma, Napoli e Catania. E le Coding Girls hanno cominciato ad animare anche altri eventi come la Nuvola Rosa promossa da Microsoft. Un movimento dal basso che ha tutte le potenzialità per fare massa critica e frantumare il "soffitto di cristallo", la barriera invisibile di stereotipi e pregiudizi che impedisce alle donne di scegliere con libertà percorsi formativi e professionali. Per questo nel settembre del 2017 abbiamo deciso di dare vita anche all'associazione Coding Girls, la prima associazione italiana per la valorizzazione dei talenti femminili nel campo delle STEAM, basata sull'effetto moltiplicatore della formazione alla pari e sullo sviluppo di una giovane e-leadership al femminile.

Nel 2017 abbiamo coinvolto in attività formative (dal coding ai social media) 34.000 donne di tutte le età. Sette progetti al femminile (Bye, Coding Girls, Nuvola Rosa, She Means Business, In estate si imparano le Stem, Stem in the City, Women in Technology) hanno coinvolto 8.000 donne. Siamo entrati nel programma globale di Facebook a sostegno dell'imprenditoria femminile e con She Means Business stiamo formando 3.500 donne sull'uso dei social media per far crescere le imprese. Con Women in Technology, originale percorso di formazione al femminile promosso con Costa Crociere, abbiamo coinvolto in un'esperienza pilota 220 studentesse che hanno sviluppato un'idea di impresa, realizzato prototipi nei fab lab e sperimentato il crowdfunding. In un'unica azione tre sfide cruciali: giovani, donne e Sud.

Ripartiamo dai giovani, ogni anno. Sono da sempre un destinatario prioritario della nostra mission, che ha la scuola come interlocutore privilegiato, ma negli ultimi anni i nostri sforzi si sono moltiplicati e ci hanno permesso di raggiungere numeri importanti, soprattutto se confrontati con le risorse di una piccola organizzazione.

"La scuola oggi è il presidio educativo del Paese ma per esserlo non può contare su un contratto sociale condiviso e deve creare un nuovo laboratorio diffuso che innovi i modi dell'apprendimento", scrive la Cabina di regia del Miur per la lotta alla dispersione scolastica e alla povertà educativa. "La scuola è spinta, per poter continuare a essere centro di apprendimento riconosciuto, a farsi vero *laboratorium* [...]".

Nel 2017 abbiamo coinvolto in attività formative 60.000 giovani, soprattutto studenti. Il motore delle nostre attività è la Palestra dell'Innovazione. Nei diversi ambienti digitali di apprendimento, dalla fabbricazione digitale alla realtà virtuale, i giovani sperimentano il modello di Educazione per la vita, che combina conoscenze, competenze, aspetti

caratteriali e valori fondamentali. Nei percorsi di alternanza scuola-lavoro abbiamo seguito oltre 4.000 studenti.

Abbiamo organizzato più di 1.000 sessioni formative esperienziali, animato 280 laboratori negli ambienti digitali, erogato oltre 7.500 ore di formazione in presenza. I nostri coach sono "in missione" in ogni parte d'Italia, chiamati dalle scuole, e non solo, a fare formazione.

Per il progetto europeo "Make: Learn: Share: Europe" abbiamo formato una seconda squadra di ambasciatori digitali tra i 14 e 19 anni, che hanno il compito di formare altri coetanei in quattro settori: robotica, coding, digital making e gaming. Così facciamo circolare idee giovani anche in Europa. Una delle prime ambasciatrici è stata Valeria, 16 anni: ha partecipato alla RomeCup, è stata al MIT e ha creato una sua piccola scuola di coding e robotica per insegnare ai più piccoli. Il suo motto "Sono un Whynotter, non uno Yesbutter" sintetizza bene la *forma mentis* di una nuova generazione che stiamo aiutando a crescere.

Con il progetto Kit:Cut, presentato da un team di ricerca della Palestra dell'Innovazione, abbiamo vinto il premio nazionale "Up 4 School", lanciato dalla Fondazione Agnelli in collaborazione con Talent Garden, dedicato alle soluzioni più innovative capaci di promuovere e valorizzare l'innovazione nelle scuole italiane. Kit:Cut propone alle scuole di progettare in modalità condivisa per sviluppare soluzioni innovative e applicazioni didattiche anche per l'apprendimento personalizzato. Si parte dalle istruzioni, chiare e semplici, che spiegano le fasi di progettazione e realizzazione degli strumenti (design e didattica), poi stesso processo per tutti: scaricare i file, realizzare gli strumenti, condividere l'esperienza e ideare nuovi percorsi da condividere. Nel kit istruzioni per realizzare arredi low cost, robot emotivi o libri laser. Abbiamo portato Kit:Cut a Maker Faire Rome e alla Maker Faire di New York 2017, selezionati dall'ICE per il Padiglione Italia.

Secondo il rapporto di Eurydice "Entrepreneurship Education at School in Europe" (Bruxelles 2016) finora nessun Paese è riuscito a integrare l'educazione all'imprenditorialità nei propri sistemi d'istruzione. Noi ci stiamo provando, sempre nella Palestra dell'Innovazione, con Phyrtual Factory, perché siamo convinti che "in un periodo di crisi [...] l'educazione all'imprenditorialità è una possibile via d'uscita per le giovani generazioni, perché "imprenditorialità" significa la capacità di trasformare un'idea in azione". Abbiamo seguito con interesse e soddisfazione il lavoro dei team inseriti nel progetto pilota, che hanno partecipato all'articolato percorso formativo di sei mesi fino alla realizzazione di prototipi innovativi, di processo e prodotto.

La Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione, nata con il supporto del Miur, oggi conta 120 nodi. Alle scuole della Rete offriamo ogni tipo di supporto, dalla formazione alla progettazione per i bandi PON.

Con la co-progettazione di "OpenSpace openSPACE: Spazi di Partecipazione Attiva della Comunità Educante" e un forte partenariato guidato da Action Aid, abbiamo vinto il "bando Adolescenza (11-17 anni), che prevede la realizzazione di quattro Palestre dell'Innovazione in quattro "scuole polo" nelle periferie di Milano, Bari, Reggio Calabria e Palermo. Abbiamo accettato la sfida di rinforzare il ruolo della scuola e della comunità educante con il nostro modello, dando vita ad azioni virtuose per ridurre in tempi brevi la povertà educativa. Si comincia a lavorare con il nuovo anno scolastico.

Accompagniamo e sosteniamo le scuole nei processi di innovazione, cerchiamo di valorizzare le risorse esistenti, di potenziare i talenti e le eccellenze. Per migliorare anche relazioni e processi, all'interno della nostra proposta formativa, abbiamo inserito metodologie innovative molto efficaci, ma ancora poco conosciute nel mondo della

scuola, come il metodo Lego Serious Play o il Design Thinking. All'interno dell'organizzazione abbiamo ben quattro coach certificati "Lego® Serious Play® Trained LSP facilitator". Nel 2017 in cinque ci siamo qualificati come formatori per la metodologia MTA Learning, basata sull'apprendimento esperienziale.

Con l'aiuto di tanti docenti innovatori, stiamo formando una nuova generazione di giovani attenta ai bisogni degli altri, disponibile e impegnata, che ha scoperto dai loro maestri che il modo migliore di imparare è insegnare, per mettere in comune le cose che si conoscono e migliorare la vita di tutti.

Nell'ultimo anno con 1.500 studenti a fianco di 3.000 giovani stranieri, soprattutto richiedenti asilo, abbiamo realizzato i progetti Refugls e Co-Host, con il sostegno di Microsoft Philanthropies, e animato la Giornata mondiale del Rifugiato in cinque città: Milano, Roma, Napoli, Messina e Catania. Per facilitare e accelerare il processo d'integrazione e inclusione sociale di rifugiati, immigrati e richiedenti asilo mettiamo in campo un modello inedito di alleanza strategica tra il mondo della scuola e i centri di accoglienza per stranieri: la scuola si trasforma in un hub per la formazione e l'integrazione di immigrati e rifugiati, attraverso la pratica e lo sviluppo di competenze digitali, linguistiche e civiche. Il nostro modello della terza accoglienza mette insieme formazione tecnologica, social learning e animazione territoriale.

Per il progetto Ideal (Erasmus+), il gruppo di lavoro del Cpia 2 di Roma ha portato a Helsinki, in Finlandia, l'originale modello sviluppato per l'apprendimento degli adulti stranieri, in contesti formali e non formali, basato su strumenti di gamification e social network. Per la prima volta un'esperienza romana ha fatto scuola al modello d'istruzione considerato il migliore al mondo.

Con oltre 20mila studenti nel ruolo di tutor in 15 edizioni di "Nonni su Internet" abbiamo accompagnato alla scoperta di pc, tablet e smartphone oltre 37.000 over 65 in tutte regioni italiane. Guidati dai giovani e sostenuti dall'esperienza di più di 2.000 docenti coordinatori, esperti nelle nuove tecnologie, gli anziani hanno imparato a navigare in Internet, a comunicare e a usare i servizi digitali delle pubbliche amministrazioni.

Anche Poste Italiane per il programma nazionale "Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste" ha scelto il nostro modello. Abbiamo pubblicato online, a disposizione di tutti, manuali, tutorial, video lezioni, pillole ecc. per rendere il modello replicabile ovunque. Oggi la metodologia di apprendimento intergenerazionale di Nonni su Internet è un modello di intervento transnazionale, che abbiamo portato in 11 paesi. Ci ha dato grandi soddisfazioni e ci ha permesso di sviluppare azioni innovative anche in altri campi, come il progetto "Tra generazioni. L'unione crea il lavoro", realizzato con la collaborazione di Cna Pensionati.

Nella Regione Umbria abbiamo sperimentato il modello di apprendimento intergenerazionale all'interno dell'Agenda Digitale con il progetto "Interconnessioni", una settimana di originali attività interattive (Hackathon, Jam Session, PopUp Makers ecc.) animate dalle diverse generazioni e dedicate ai giovani anziani (65-74 anni).

Organizzare eventi è una cosa che ci piace fare e che facciamo con successo. Nell'ultimo anno ne abbiamo organizzati almeno 80, con format originali, abbiamo coinvolto 260 relatori-testimoni e 20.000 partecipanti. Roma rimane la nostra "centrale dell'innovazione", ma da qui irradiamo azioni inclusive in ogni parte d'Italia, sperimentando interessanti sinergie per rinforzare l'impatto dei nostri interventi. Tra Milano e le altre città lombarde, ad esempio, abbiamo coinvolto oltre 6.500 giovani. Siamo convinti che se Roma e Milano lavorano bene insieme c'è una possibilità in più per l'Italia.

La Fondazione è un ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la formazione del personale della scuola secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016. È certificata UNI 11601:2015 per le attività di coaching. E ha la certificazione ISO 9001:2015 per la "Progettazione ed erogazione di corsi di formazione ed attività di ricerca e consulenza finalizzata alla diffusione di tematiche legate all'innovazione e ICT. Servizi di coaching".

Siamo presenti nell'elenco degli esercenti ed enti accreditati presso i quali è possibile usare la Carta del Docente nel sito cartadeldocente.istruzione.it.

Sulla piattaforma SOFIA (Sistema operativo per la formazione e le iniziative di aggiornamento dei docenti) e sul sito www.innovationgym.org è disponibile l'elenco dei corsi, erogati dalla Fondazione Mondo Digitale, che si possono acquistare con la Carta del docente.

Ma cosa significa innovare nel mondo della scuola? Quali sono le sfide da affrontare? Con "Formare i formatori" abbiamo sperimentato un format intensivo per il coaching di docenti interessati ad animare ambienti innovativi di apprendimento. Una formazione "immersiva" e coinvolgente con strumenti, tecnologie e metodologie innovative per diventare attori del cambiamento in ogni contesto. Hanno partecipato al weekend formativo 65 docenti e formatori provenienti da 12 regioni, dal Piemonte alla Sicilia, che hanno ricevuto la certificazione di "Formatore FMD" sotto forma di Open Badge.

È sempre dedicata ai docenti la "Scuola di Fisica con Arduino e smartphone", un'attività full time di tre giorni che trasforma insegnanti senza esperienza in programmazione o elettronica in veri e propri maker. Per la prima volta alla Maker Faire abbiamo presentato sei esperimenti, tutti auto costruiti con strumenti low cost. Da questa esperienza sono nati anche originali percorsi di alternanza scuola-lavoro.

Ci occupiamo anche di educazione personalizzata e bisogni speciali. Facciamo parte del consorzio (18 partner di 9 paesi) 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. L'obiettivo del progetto è fornire un sistema-prodotto per la formazione professionale e curriculare sia per gli individui con disabilità intellettuale riconosciuta sia non ancora diagnosticata. Tra i progetti selezionati con il contest "Innovative Learning Design Contest" anche alcuni progetti per bambini con bisogni speciali, come il mattoncino tattile e libri sensoriali progettati su misura.

Il nostro bilancio, con un fatturato annuo intorno a 1,5 milioni di euro, è sempre stato chiuso in pareggio. Ci sosteniamo grazie all'uso virtuoso dei fondi europei e alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d'impresa delle grandi multinazionali tecnologiche (Cisco, Epson, Ericsson, Facebook, Google, Microsoft). Costruiamo collaborazioni con le grandi aziende per trasformare la "filantropia d'impresa" in un'alleanza strategica che renda l'innovazione tecnologica una leva efficace per il cambiamento sociale.

Con tutti condividiamo il nostro modello di intervento, che implica che le diverse azioni progettuali

- siano pensate come **servizio pubblico** in risposta ai bisogni reali delle persone, delle comunità e dei territori, dalla dimensione locale a quella internazionale;

- siano 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.
- si avvalgono per il monitoraggio e la valutazione della **Real Time Evaluation** e di altri modelli interpretativi elaborati da Alfonso Molina;
- reinterpretino la metodologia dello **storytelling** per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolga i diversi punti di vista dei protagonisti;
- siano codificabili e rese pubbliche 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.

Per affrontare il difficile contesto economico e la costante riduzione di investimenti sia nel pubblico sia nel privato abbiamo continuato a sperimentare mix di strategie innovative e, senza tradire la specificità di un'organizzazione non profit, abbiamo cercato di accreditarci sempre di più come **un'impresa di innovazione sociale**, cioè una struttura agile e competente in grado di attrarre finanziamenti, capitalizzare risorse e trasformarli in valore sociale per tutta la comunità. Significa quindi riuscire a coniugare la prospettiva di un'organizzazione orientata alla conoscenza (ONPOC) con quella di un'impresa a finalità sociale (IFS), con il complesso passaggio da piccola a media organizzazione.

Abbiamo proseguito nel consolidamento delle collaborazioni con le più grandi infrastrutture del paese, sociali e di servizio, a partire dalla scuola e dall'intesa con il Miur, fino ai servizi universali garantiti da Poste Italiane, con il progetto nazionale di alfabetizzazione digitale per la terza età "Nonni in Rete", per sostenere l'inclusione di tutti i cittadini nel passaggio all'economia digitale.

Continua a rafforzarsi la progettazione nazionale ed europea, che vede la FMD impegnata in vari ruoli (capofila, soggetto attuatore, partner):

- Accord
- Canvass
- DisAbuse
- ENlight (Europa creativa)
- HoloMakers
- Ideal (Erasmus +)
- Isev
- Make: Learn: Share: Europe (Erasmus +)
- MaTHiSiS (Horizon 2020)
- Path to a job (Erasmus+)
- SI FORMA (Fami)
- Welcome

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.

Nel 2017 il sito www.mondodigitale.org ha registrato 78.857 visitatori unici e 320.926 visualizzazioni di pagina. Oltre 750 notizie hanno raccontato giorno per giorno il lavoro svolto. Il canale YouTube della FMD conta oggi oltre 500mila visualizzazioni, più di 180mila sono state realizzate nel 2017. Aggiornamenti quotidiani anche su Facebook (con una forte crescita delle persone che seguono le nostre pagine), Twitter, Google+ e Instagram.

Le 1.300 "uscite stampa" confermano la capacità di comunicare al pubblico attraverso i vari media, dalla carta stampata alla tv. 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.

Grazie a questo originale programma (ARD&I), come ciclo continuo che affianca al lavoro teorico, di livello accademico, lo sviluppo di strumenti e progetti nell'ambito dell'educazione per la vita, dell'istruzione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale e di comunità, lo staff della Fondazione è riuscito, soprattutto nel lavoro con le scuole, a integrare il doppio ruolo di operatori e ricercatori, trasformando la ricerca-azione in un vero e proprio agente di cambiamento. Vogliamo creare uno staff di *changemakers*, come espressione vitale del nascente "Quarto settore", un acceleratore del bene comune.

Anno dopo anno consolidiamo il nostro sogno di una società della conoscenza inclusiva e di una comunità di innovatori sociali diffusa a tutti i livelli. Perché siamo convinti che il capitale sociale, costruito sulla centralità della persona, sia la prima condizione per lo sviluppo.

Le pagine che seguono sono frutto del lavoro di una giovane collaboratrice, Francesca Meini. Appassionare le nuove generazioni alla cura del bene comune è uno dei risultati che da sempre ci dà più soddisfazione. Per questo continuiamo a investire in uno staff giovane, agguerrito, competente, capace di imparare velocemente a gestire la complessità del lavoro sociale. Figure "ibride", versatili, con competenze trasversali e attitudine al lavoro di squadra.

Nel 2017 abbiamo lavorato da soli, per la prima volta senza la guida discreta, attenta e affettuosa del professore emerito Tullio De Mauro, che dopo essere stato nostro presidente e maestro per oltre dieci anni ha continuato sempre a seguirci a distanza ravvicinata. A lui continuiamo a pensare con immensa gratitudine, anche per la curiosità per le cose nuove, l'ironia e la saggezza con cui affrontava ogni sfida, piccola e grande.



IL NOSTRO 2017



ATTIVITÀ IN LABORATORIO
PER 60.000
GIOVANI

FORMAZIONE IMMERSIVA
PER 34.000 DONNE
DI TUTTE LE ETÀ

OLTRE 3.600
STRANIERI ACCOLTI CON
LA FORMULA DELLA 3^a
ACCOGLIENZA

ALFABETIZZAZIONE
DIGITALE PER
3.000
OVER 65



60 progetti
attivi soprattutto
per i giovani

280
laboratori nei
nuovi ambienti
digitali di
apprendimento
10 ambienti
digitali

100 proposte
nel catalogo della
offerta formativa

1.000
e più sessioni
formative

4.130
studenti in
alternanza
scuola-lavoro

7 progetti al
femminile per
8.000 donne

67 artisti
coinvolti nei
laboratori con le
scuole

7.500
ore di formazione
in presenza

3.500
dirigenti e docenti

120
scuole nella rete
delle Palestre
dell'Innovazione

1.300
uscite stampa

170
partner di
progetto

12 progetti
europei
in 14 paesi

80
eventi interattivi
con il pubblico
protagonista e
260 relatori
20.000
partecipanti

LA RETE DELLA FMD ALL'ESTERO



PAESE	PROGETTI
Albania	E-UROPa
Austria	Accord
Belgio	Accord, E-UROPa, Ideal, Mathisis, Silver, SonetBull, Welcome, Women in Local Development
Camerun	Digital Bridge
Cile	Maf
Danimarca	E-UROPa, European Resources Manager of School Cities, Leips
Estonia	E-UROPa
Finlandia	Ideal
Francia	Mathisis
Germania	Accord, BiblioMakers, E-UROPa, Maf, Mathisis, Robodidactics, Welcome
Grecia	Canvas, Holomakers, Mathisis, M-Learn, SonetBull, The Knowledge Volunteers, Welcome
India	Accordo per inclusione sociale
Irlanda	DisAbuse, Ideal, SonetBull
Israele	Holding Hands
Lettonia	E-UROPa, MLSEurope
Lituania	E-UROPa, Mathisis
Marocco	Iprit
Norvegia	Enlight, Ideal
Paesi Bassi	Come On, European Resources Manager of School Cities, Ideal, Inti, Mathisis, M-Learn, Robodidactics, Women in Local Development
Polonia	E-UROPa, Holomakers, Robodidactics, Women in Local Development
Portogallo	Disabuse, Isev
Regno Unito	Auxilia, Come On, Enact, Enlight, Inti, Mathisis, MLearn, MSLEurope, Path to a Job, Robodidactics, Silver, The Knowledge Volunteers, Women in Local Development
Repubblica Ceca	Isev, The Knowledge Volunteers
Romania	Acting, Canvas, Come On, E-UROPa, Silver
Saharawi	Digital Bridge
Serbia	E-UROPa
Slovenia	Robodidactics
Spagna	Accord, Acting, Auxilia, Canvass, ComeOn, DisAbuse, Enact, European Resources Manager of School Cities, Holomakers, Inti, Leips, Maf, Mathisis, MLSEurope, Path to a Job, RefugIS, Silver, Welcome, Women in Local Development
Svezia	Auxilia, Leips, MLSEurope
Svizzera	Acting, The Knowledge Volunteers
Tunisia	Iprit
Turchia	Enact
Ungheria	Come On, Inti, Women in Local Development
Usa	Coding Girls

IL MODELLO DI EDUCAZIONE PER LA VITA

Se è vero che l'istruzione è fondamentale per l'inclusione di tutti i cittadini, siamo convinti che per trasmettere il sapere nel 21° secolo sia necessaria la combinazione di quattro elementi: conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali.

Si tratta di un nuovo modello di educazione, che abbiamo chiamato **Educazione per la vita**, in grado di coniugare le più recenti riflessioni in tema di apprendimento e istruzione, dalle cinque menti di Howard Gardner (disciplinata, sintetica, creativa, rispettosa, etica) alle teorie sullo sviluppo del carattere (affidabilità, rispetto, responsabilità, onestà, compassione, cittadinanza).

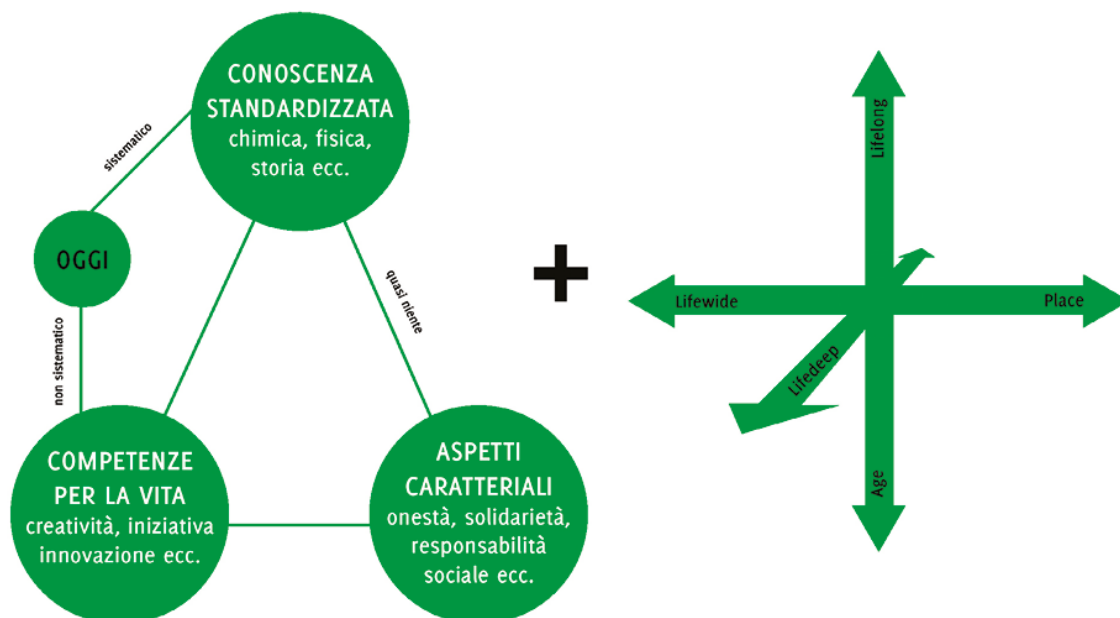
Il concetto di educazione per la vita, in particolare, comprende sei aspetti, tre di contenuto e tre modalità di apprendimento.

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**, 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.

Le modalità di apprendimento:

- **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



Questo significa che alle nuove generazioni è richiesta una capacità straordinaria d'imparare lungo tutto l'arco della vita (lifelong learning), per mantenersi aggiornati e preparati ad affrontare cambiamenti e sfide sempre più complesse. E anche la scuola deve giocare la sua parte, attrezzandosi con nuovi strumenti e metodologie didattiche. In tutti i paesi, però, i sistemi scolastici sono strutture complesse che mutano lentamente. E, infatti, fino ad oggi nessun Paese è riuscito ad integrare le competenze per la vita nel curriculum delle conoscenze standardizzate, e questa incapacità è una delle principali cause dello "scollamento educativo" e di una serie di problemi correlati, come la mancanza di competenze per la vita (soft skill) nei giovani.



Per questo abbiamo creato la prima **Palestra dell'Innovazione**, il luogo ideale dove poter mettere in pratica l'Educazione per la vita. Uno spazio per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo e combattere emergenze sociali come la disoccupazione giovanile e il fenomeno dei Neet. Abbiamo cominciato con un piccolo network di scuole romane e 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. Grazie a questo modello è nata la prima **Rete Nazionale delle Palestre dell'Innovazione**, supportata dal Miur, che oggi conta oltre **120** scuole di **17** regioni italiane.

17

Non possiamo smettere di imparare, dobbiamo continuare ad apprendere per tutta la vita, in ogni contesto, lasciandoci cambiare, trasformare, dalle scoperte che facciamo. E creare spazi che ci aiutino in questa nuova sfida, come la Palestra dell'Innovazione. I giovani non vengono per trovare lavoro, ma per crearsi un lavoro. Mentre artigiani, imprenditori e manager imparano a trasformarlo. Perché non sappiamo più quale lavoro faremo tra dieci anni. Ora dobbiamo inventarlo.

(Mirta Michilli, *Serve un nuovo modello educativo, l'educazione per la vita*, Forum PA, 2015)

IL PATRIMONIO DELLA FMD IN PROGETTI

Invecchiamento attivo

Integrazione di migranti



































Educazione per la vita



































Robotica educativa

























Imprenditoria giovanile



PROGETTI	L	N	T	A
Accord			•	
Accordo di rete per la robotica educativa		•		
Acting			•	
A scuola con JumPc		•		
A2/A4 - La scuola formato famiglia	•			
Apprendimento intergenerazionale	•			
Auxilia			•	
BiblioMakers	•			
Bnl Media Art Festival			•	
BYE: Build Your Experience		•		
CAnVASS+			•	
Carbon Footprint		•		
Carta di credito formativa	•			
Centro Enea	•			
Centro di Pietralata	•			
Città Educativa	•	•	•	
Code Your Future			•	
Coding Girls Roma-Usa			•	
Co-Host		•		
ComeOn!			•	

Connettività a banda larga per le scuole	•			
Costruire le ali	•			
Crack the Code		•		
Digital Bridge			•	
Digitali si diventa				
DisAbuse			•	
Donne e nuove tecnologie	•			
Doppio codice	•			
E-Care	•			
E-Care Family	•			
E-Inclusiosite.org			•	
Enact			•	
Enlight			•	
eSkills4Change			•	
E-UROPa			•	
European Resources Manager of School Cities			•	
Future ReCoded		•		
Genitori su Internet	•			
Global e-Inclusion Movement			•	
Global Junior Challenge			•	
Holding Hands			•	
Holomakers			•	
Ict per l' Abruzzo	•			
Ideal			•	
In estate si imparano le Stem				
Informatizzare Qualificando	•			
Interconnessioni	•			
Internet Corner		•		
Inti			•	
Io ci sono. Giornata del rifugiato	•			
IoT Acceleration	•			
IoT alla Palestra dell'Innovazione		•		
Io, tu, noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione	•			
Iprit - Immigrazione Percorsi di regolarità in Italia			•	
ISEV			•	
Isis - Invecchiamento attivo e solidarietà...		•		

LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze...	•			
Leips			•	
L'officina dei nuovi lavori		•		
Make: Learn: Share: Europe			•	
MaTHiSiS			•	
Meet no Neet		•		
Mix User Experience			•	
M-Learn			•	
Mondo immigrato	•		•	
Nonnet. Orti urbani digitali	•			
Nonni in Internet. Un click per stare insieme		•		
Nonni in Rete		•		
Nonni su Internet	•	•	•	
Nonni su Internet nella Tuscia	•			
Nonni Sud Internet		•		
Nuvola Rosa		•		
Olimpiadi di Robotica		•		
Palestra dell'innovazione	•	•	•	
Pane e Internet per nonni e nipoti (PINN)	•			
Path to a Job			•	
Phyrtual		•	•	
Phyrtual Factory		•		
Phyrtual Innovation Environment & Research			•	
Più: uffici per l'integrazione	•			
Projecting the Future				
Punto Acca	•			
Punto Roma Facile				
RealD Educational Campaign			•	
RefugIS		•		
Rete dei volontari e concorso		•	•	
Riciclo pc dismessi		•		
Ricominciòdatre	•			
Roberta	•			
Robotica contro l'isolamento	•			
Robodidactics			•	
Robotic Center	•			

RomeCup		•	•	
Schoolwebby	•			
Salerno Smart	•			
Scuole on line	•			
Sei. Scuola di educazione civica e italiano	•			
Settimane tematiche	•			
She Means Business		•		
SI Forma	•			
Si. Scuola di italiano	•			
Silver			•	
Small Funds Awards			•	
Sonetbull			•	
Studiare è sostenibile	•			
Summer Camp				
Telemouse	•			
Teo: terza età online	•			
The Italian Makers	•			
The Knowledge Volunteers			•	
Tra generazioni: l'unione crea il lavoro		•		
Tutti a scuola	•			
Tutti su internet		•		
Volontari del 21° secolo		•		
Welcome			•	
Women in Local Development			•	
Women in Technology		•		

12 SCATTI PER 12 MESI



Nonni in Rete con Poste Italiane | Future Fair, evento conclusivo di Future Recoded (10 febbraio 2017) | RomeCup 2017, 11ª edizione, 15-17 marzo, Università Tor Vergata e Campidoglio | Media Art Festival | Women in Technology con Costa Crociere | "Io ci sono", Giornata mondiale del Rifugiato | English Summer Camp | Coding Girls Summer Camp | Maker Faire di New York | Global Junior Challenge | She Means Business | Interconnessioni

I NOSTRI PROGETTI PER DESTINATARI

Fin dalla nascita nel 2001 come Consorzio Gioventù Digitale abbiamo lavorato in sette aree che nel tempo si sono trasformate in cinque macro-aree di intervento, capaci di intervenire sulle maggiori criticità del sistema Paese e di rispondere alle sfide di Europa 2020:

- **educazione** per la vita
- **robotica** educativa, rete multisettoriale, smart specialization
- **innovazione** sociale e imprenditoria giovanile
- **invecchiamento** attivo e **solidarietà** intergenerazionale
- **inclusione** di immigrati e rifugiati

Oggi la trasversalità dei nostri modelli educativi e l'attenzione riservata alle categorie a maggior rischio di esclusione ci conducono a ripensare a una diversa articolazione dei progetti, fortemente centrata sulla persona, con un approccio che guardi a ciascuno e non solo a tutti.

Lavorare per una società democratica della conoscenza significa poter cogliere le opportunità che provengono da conoscenze, nuove tecnologie e innovazione per metterle al servizio di tutti, nessuno escluso.

STUDENTI E GIOVANI

Grazie alle tecnologie e al digitale si sono aperti nuovi scenari lavorativi con posizioni che fino a poco tempo fa non esistevano nemmeno. Rischi, ma soprattutto opportunità. La progressiva adozione di nuove tecnologie all'interno del sistema produttivo provocherà certamente lo "spiazzamento" di alcune categorie di lavoratori, contribuendo però nel complesso alla creazione di un vasto indotto e all'impennata della domanda per alcune professionalità, come ad esempio gli specialisti nel settore delle tecnologie. Ma è ancora troppo alto il mismatch tra offerta e richiesta del mercato del lavoro in termini di competenze. Secondo il Focus Censis, dedicato al tema delle aziende 4.0, in Italia si tratta di 62mila posti vacanti, che rimangono tali per mancanza di profili professionali adeguati [Censis | Confcooperative, *4.0 la scelta di chi già lavora nel futuro*, dicembre 2017].

Anche per questo abbiamo deciso di promuovere la cultura dell'innovazione attraverso un nuovo modello di Educazione per la vita, in grado di formare giovani talenti e colmare quel disallineamento di competenze che oggi preoccupa le aziende. Ma non ci limitiamo a supportare lo sviluppo di competenze digitali immediatamente spendibili, piuttosto puntiamo sulle *skills* fondamentali per adattarsi velocemente a ogni tipo di cambiamento, dal problem solving al team building, all'autoimprenditorialità.

Lavoriamo con studenti di ogni ordine e grado, con docenti e dirigenti scolastici. Progettiamo percorsi di alternanza scuola-lavoro, corsi di formazione per insegnanti e animatori digitali. Attraverso partnership con le più grandi aziende ICT portiamo l'innovazione a scuola e lavoriamo con i ragazzi per prepararli ad affrontare con successo le sfide del mercato del lavoro 4.0. Da anni abbiamo progettato un programma di autoimprenditoria giovanile per investire sulle idee e il talento dei più giovani.

NUMERI | Nel 2017 abbiamo formato **60.000** giovani. Abbiamo organizzato più di **1.000** sessioni formative per **7.500** ore di formazione in presenza. I percorsi di alternanza scuola-lavoro progettati insieme alle scuole hanno coinvolto **4.130** studenti.

BIBLIOMAKERS



Il movimento dei maker è in rapidissima crescita e ormai ogni città medio-grande ha il proprio fab lab, a volte allestito anche in una biblioteca pubblica. In Germania, ad esempio nella Biblioteca civica di Colonia, già da diversi anni biblioteche e musei si sono trasformati in veri e propri luoghi del "fare", in cui gli utenti possono imparare a usare strumenti di fabbricazione digitale come stampanti 3D e laser cutter.

Con **"Bibliomakers. La Fabbrica delle idee"** nasce il primo fablab all'interno di una biblioteca romana. Il progetto, promosso dal Goethe Institut in collaborazione con Biblioteche di Roma, è a cura della Fondazione Mondo Digitale.

Lo spazio, allestito presso la Biblioteca Fabrizio Giovenale, è attivo per sei mesi, da ottobre 2017 ad aprile 2018. Il martedì e il giovedì, dalle 9.30 alle 13, i coach della Palestra dell'Innovazione propongono attività gratuite di fabbricazione digitale, robotica, coding e media art rivolte alle scuole di ogni ordine e grado del territorio.

Con BiblioMakers la biblioteca si trasforma e, grazie al nuovo spazio, dotato di stampanti 3D, laser cutter, plotter da taglio, saldatori e kit didattici, può affermarsi come un importante centro di creatività al servizio della cittadinanza. Dopo la fase di start up l'obiettivo dei tre partner è quello di replicare l'esperienza in tutte le biblioteche di Roma Capitale.

Grazie alla collaborazione con il Forum del libro, per il progetto "Roma che legge", i corsi sono aperti anche a bibliotecari e docenti.

► MULTIMEDIA

Stampa ilmessaggero.it_29nov17.pdf

Gallery www.flickr.com/photos/fmdigitale/sets/72157689605785616

Veronica, piccola maker www.youtube.com/watch?v=b5eoF68nPdA

EVENTI

PIÙ LIBRI PIÙ LIBERI



26

Per la prima volta la Fondazione Mondo Digitale partecipa a "Più libri più liberi", la fiera della piccola e media editoria dal 6 al 10 dicembre presso la Nuvola di Roma.

I coach della Palestra dell'Innovazione animano tre diversi laboratori nello spazio ragazzi, gestito da Biblioteche di Roma:

- **Libro in movimento:** bambine e bambini imparano ad animare le storie dei grandi classici per l'infanzia. Per la realizzazione dei personaggi alcuni pezzi sono stati realizzati con la laser cut nel Fab Lab della Palestra dell'Innovazione.
- **Da Gutenberg alla lasercut:** con l'originale kit realizzato con la laser cut dai maker del FabLab della Palestra dell'innovazione i giovani partecipanti al laboratorio trasformano le storie in forme astratte, che combinate tra loro danno forma a nuovi racconti inediti.
- **Ozobot racconta:** con il più piccolo robot programmabile al mondo, che risponde ai comandi attraverso le combinazioni di colori, bambini e ragazzi si divertono a ricostruire trame e storie famose.

Tra le novità dell'edizione ci sono gli incontri dedicati all'aggiornamento professionale per educatori e formatori. Con "Invito alla lettura in Comunicazione Aumentativa e Alternativa: attività e libri per autistici a scuola e in biblioteca" Carlotta Malavasi ha presentato i suoi lavori e l'esperienza del progetto europeo MaTHiSiS - Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS.

► MULTIMEDIA

Intervista a Carlotta:

www.youtube.com/watch?v=P3vLVNDowBg

CARBON FOOTPRINT



27

Il progetto "Carbon Footprint attraverso le arti digitali. Nuovi modelli didattici per l'insegnamento della scienza" (novembre 2016 – luglio 2017) è finanziato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e promosso dalla Fondazione Mondo Digitale,

in collaborazione con Sapienza Università di Roma.

L'obiettivo è quello di creare un prodotto didattico per spiegare il fenomeno del *carbon footprint* attraverso le potenzialità creative delle arti digitali. Stimolando la creatività e usando i nuovi strumenti multimediali, le arti digitali rappresentano un modo nuovo e innovativo di visualizzare, comunicare e diffondere in modo semplice ed efficace concetti di scienza e tecnologia complessi, che hanno un impatto importante nella vita di tutti noi. Il progetto mira dunque a ricercare e sviluppare metodologie didattiche attraverso le arti che usano le nuove tecnologie, per sensibilizzare i più giovani sulla conoscenza di un fenomeno cruciale per lo sviluppo sostenibile.

Tre le fasi del progetto:

- Costruzione del gruppo scientifico-artistico e creazione della metodologia
- Sviluppo dei prodotti scientifico-artistici sul Carbon Footprint; laboratori nelle scuole e creazione delle opere; testing e valutazione.
- Esposizione delle opere al Media Art Festival di Roma 2017

La seconda fase di progetto ha accompagnato gruppi di studenti di scuole secondarie superiori in un originale percorso di creazione artistica a scopo educativo. Sono stati coinvolti sei gruppi classe associati a tre giovani artisti:

- IIS Amaldi di Roma e IIS Pertini di Genzano di Roma con l'artista Matteo Nasini
- IIS Da Vinci di Roma e il LS Avogadro di Roma con l'artista Mariagrazia Pontorno
- IIS Confalonieri-De Chirico di Roma e l'IPS Pantaleoni di Frascati con l'artista Elena Bellantoni

Gli artisti, supportati e supervisionati dal gruppo scientifico-artistico di progetto, hanno ideato tre percorsi laboratoriali da proporre agli studenti per realizzare un'opera d'arte "divulgativa" da esporre al Media Art Festival 2017.

BOX | BLACK FLOWER [installazione sonora]

Mariagrazia Pontorno, IIS Da Vinci, LS Avogadro di Roma

L'opera è un'installazione sonora costituita da due parabole specchianti di epoca Neoclassica, custodite presso il museo del dipartimento di Fisica della Sapienza Università di Roma. In corrispondenza dei fuochi sono presenti due altoparlanti che diffondono un brano musicale intitolato Black Flower, composto da alcuni degli studenti. Il testo della canzone è stato creato a partire da parole chiave legate al tema citato, a testimonianza del rapporto fluido e continuo tra discorso scientifico, divulgativo e artistico.

► MULTIMEDIA

www.youtube.com/watch?v=8q-muw9Y8Ko

BOX | METRONIMIA, FIGURE DI UN SISTEMA COMPLESSO [video Art]

Elena Bellantoni, IIS De Chirico (Roma), IPS Pantaleoni (Frascati)

Metronimia, figure di un sistema complesso, un'interpretazione poetica di una dinamica di natura fisica e scientifica. In fisica un sistema complesso è un sistema in cui le singole parti sono interessate da interazioni locali, di breve raggio d'azione, che provocano cambiamenti nella struttura complessiva. La scienza può rilevare le modifiche locali, ma

non può prevedere uno stato futuro del sistema considerato nella sua interezza. L'artista insieme ai ragazzi ha sviluppato un lavoro video e installativo a partire dall'idea dei sistemi complessi che riguardano la fisica e, in qualche modo, anche il cambiamento climatico provocato dal carbon footprint.

► **MULTIMEDIA**

www.youtube.com/watch?v=PWqWI533n2s&t=7s

► **MULTIMEDIA**

Le attività e i risultati del progetto Carbon Footprint sono state raccolte in un [ebook](#)

CRACK THE CODE



Il progetto Crack the Code, promosso con Microsoft nell'ambito del programma YouthSpark, nasce con l'obiettivo di fornire modelli innovativi per la formazione digitale nelle scuole, per preparare le future generazioni ad affrontare con successo la sfida dell'occupazione.

Sono coinvolti nel programma **8.000** studenti dai 6 ai 19 anni e **200** insegnanti di scuola di primo e secondo grado di **3** regioni italiane: Lombardia, Lazio e Campania. I laboratori hanno luogo nelle scuole, ma anche negli ambienti tecnologici della Palestra dell'Innovazione.

Obiettivi

- Offrire, attraverso attività di coding, modelli educativi innovativi che possano essere adottati e sviluppati dai docenti in classe
- Avvicinare i giovani alle materie tecnico-scientifiche e ai concetti base della programmazione informatica
- Sostenere gli studenti nello sviluppo di competenze trasversali, quali team building, problem solving e capacità di leadership
- Aumentare le possibilità di occupabilità dei giovani fornendo loro la possibilità di frequentare laboratori tecnologici e di sviluppare le proprie idee progettuali attraverso la partecipazione ad hackathon
- Promuovere le idee di studenti e insegnanti attraverso la rete ed eventi dimostrativi

MULTIMEDIA

LA STORIA **Alessio, 8 anni**

"Un robot è programmato dall'uomo e si muove grazie ai nostri comandi". Alessio, 8 anni, frequenta l'Istituto comprensivo Via Latina 303 di Roma e ha già le idee molto chiare sulla robotica.

Nel Robotic Center della Palestra dell'Innovazione Alessio, grazie al programma Crack the Code, ha imparato a programmare un piccolo robot, costruito con il kit Lego WeDo.

www.youtube.com/watch?time_continue=59&v=dZcTPMushpw

LA STORIA **Giorgia, 26 anni**

Giorgia Di Tommaso, 26 anni, coach della Palestra dell'Innovazione, è "appassionata di multimedia computing and interaction e di grafica".

Giorgia, che segue anche il progetto Crack the Code, racconta il lato creativo della tecnologia. Per Giorgia l'informatica è ovunque e alla base della programmazione ci sono le competenze di problem solving, strategiche in ogni momento della giornata, a partire dalla scelta del percorso per andare a scuola.

www.youtube.com/watch?v=N2pudv3QESM

ESKILLS FOR CHANGE

"eSkills4Change" (dicembre 2017 – dicembre 2018), finanziato nell'ambito del programma globale YouthSpark e realizzato in collaborazione con Microsoft, offre a migliaia di giovani maggiori opportunità nel campo della formazione, occupazione e imprenditoria.

Grazie alla community di docenti, studenti, maker, artisti, creativi, designer, sviluppatori, che ruota attorno alla Palestra dell'Innovazione, la Fondazione Mondo Digitale dà vita a originali eventi aggregativi in tutta Italia, fuori e dentro la scuola, per aiutare i più giovani a sperimentare e acquisire velocemente, in modo esperienziale, l'attitudine mentale al cambiamento e le competenze fondamentali per risolvere i problemi in modo creativo e innovativo. Per capire il ruolo strategico delle competenze digitali in qualsiasi contesto.

Il progetto, che partirà nel 2018, coinvolge in attività formative e dimostrative oltre **10.000** giovani tra i 15 e i 24 anni in tutta Italia. Particolare attenzione è rivolta alle donne e alle quattro regioni del Mezzogiorno dove rimane ancora molto alto il tasso di disoccupazione giovanile: Calabria, Sardegna, Sicilia e Puglia.

Le attività

- Fast forward: mini laboratori di fabbricazione digitale aperti ai giovani del territorio per imparare a trasformare un'idea in un prototipo di prodotto.
- Hackathon: mini maratone di programmazione dedicate alla realizzazione di app e programmi per semplificare la vita delle persone.
- Creativity Jam: mini maratone di progettazione dedicate alla risoluzione creativa di problemi territoriali specifici
- Internet Café: corner nelle scuole aperti ai giovani del quartiere
- PopUP Maker: eventi periodici per accelerare connessioni e creare collaborazioni tra startup, aziende, giovani, creativi ecc. e per diffondere la mentalità "flessibile" dei maker

tra i giovani e tra le PMI italiane

- Fashion Tech: accessori, gioielli low cost... la tecnologia al servizio della moda che cambia. Giornate di formazione "con le mani in pasta" dedicate a giovani donne disoccupate per scoprire il fascino della formazione.
- Non Stop Motion: giornate laboratoriali per imparare a raccontare con la tecnica di ripresa a passo uno.

EU-ENLIGHT

Il progetto, iniziato a maggio 2016, ha una durata di 20 mesi ed è attuato nell'ambito del programma Europa Creativa da quattro partner di tre paesi diversi: The Manchester Metropolitan University (Regno Unito), Curated Place (Regno Unito), i/o/lab Senter for Framtidskunst (Norvegia), Fondazione Mondo Digitale (Italia).

Il progetto promuove la mobilità degli artisti e dei rappresentanti del settore a livello europeo, sostenendo lo sviluppo delle realtà che operano nell'ambito culturale, creando opportunità per la realizzazione di progetti altamente innovativi e lo scambio di competenze tra il settore artistico e quello dell'innovazione sociale e tra professionisti con diverse competenze e formazione (artisti, designer, maker ecc.). Attraverso il format delle "residenze d'artista", il tentativo è quello di fare di EU-ENLIGHT un brand che venga associato a esperienze di alta qualità per una produzione innovativa dell'arte della luce.

I progetti artistici vengono esposti presso Festival di prestigio, organizzati dalle istituzioni rappresentate dal partenariato: Article Biennial di Stavanger in Norvegia, Spectra Aberdeen's Festival of Light in Scozia e Media Art Festival di Roma.

32

BOX | L'OPERA VINCITRICE DEL MEDIA ART FESTIVAL 2017

RAUMZEITPIRATEN | ELEKTROMISTEL

Un ambiente luminoso interattivo per trasformare lo spazio urbano, consentendo un nuovo approccio alla città. Diversi gruppi di sculture sonore e visive, formate da luci sensibili che reagiscono ai suoni che le circondano, sono montate temporaneamente su alberi e piante della città, proiettando sequenze animate di luce e ombra sull'architettura circostante. Ispirato al vischio europeo, una pianta parassita, il progetto gioca con le strategie parassitarie e simbiotiche. L'opera si è aggiudicata il primo premio nella categoria internazionale.

Il progetto EU-Enlight prevede anche il coinvolgimento di giovani artisti italiani in laboratori di produzione artistica con gli studenti delle scuole. Nel 2017 in ambito scolastico sono state prodotte ed esposte al MAXXI durante il Media Art Festival le seguenti opere:

- **3° I 41.9183532 N - 12.5065285 E** di Silvia De Gennaro e l'Istituto comprensivo Settembrini, Roma
Ogni studente ha creato la propria galassia formata dal mondo scuola e da altri sette mondi, come il numero dei pianeti scoperti recentemente dalla Nasa: Internet, Spiritualità, Felicità, Cultura, Natura, Adulti e Inquietudine. Il video, frutto

dell'elaborazione dei dati dei ragazzi (foto, pensieri ecc.), descrive il movimento di questa grandissima, variegata e originale galassia nell'arco di un'intera giornata.

- **434 QUARANTATRE ALLA QUARTA** di AOS - Art is Open Source e il Liceo Aristofane e Istituto tecnico agrario G. Garibaldi, Roma
Prendi 43 volti. Dividi ogni volto in 4 sezioni: fronte occhi, naso, bocca, mento. Prova a ricombinarli. Le permutazioni sono 434, ovvero 3.418.801 volti, ovvero 3.418.801 identità differenti. 434 è un lavoro sull'identità, sulla fragilità e mobilità dei confini del sé. Su dove inizio "io" e dove finisci "tu" nell'era delle tecnologie ubiqua, degli algoritmi e dei social network.
- **LA SUA LINGUA E LA NOSTRA** di Francesco Bianco e l'ITTSET Emanuela Loi di Nettuno (Roma)
Ogni allievo ha condotto una personale scelta di un verso dell'Inferno di Dante, una frase che per qualche motivo lo rappresentasse. L'installazione reagisce agli stimoli del pubblico e risponde con i versi della Divina Commedia scelti e interpretati dai ragazzi. Una luce è stata accesa; l'intento era quello di illuminare un percorso, individuale e collettivo, capace di mettere in una nuova luce l'allievo, la sua personalità, la sua espressività, le sue capacità di riflessione, la percezione della sua individualità, di porre questa in dialettica con il contesto collettivo.
- **LIGHT: ON** di Paolo Gatti e IC Tullia Zevi, Roma
Una bella immagine dove la lampadina della creatività si connette al suono che propaga l'idea e che, potremmo aggiungere, ne produce di altre, in un circolo ricorsivo di luce - creatività - suono. Il laboratorio "Lights: ON" alterna allo studio della musica e delle nuove tecnologie esercizi creativi, per stimolare la fantasia degli allievi che possono cooperare in un progetto di musica d'insieme esibendosi in una performance di sound art nel corso del Media Art Festival 2017. L'opera "La sua lingua e la nostra" si è aggiudicata il primo premio nella categoria scuole.

► MULTIMEDIA

Pubblicazione

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

FUTURE RECODED



34

Il progetto Future ReCoded (marzo 2016 - febbraio 2017), finanziato da Microsoft YouthSpark e Fondazione Cariplo, e coordinato da Fondazione Filarete, nasce per offrire maggiori opportunità professionali a **38.000** giovani in tutta Italia, tra i 16 e i 23 anni, attraverso la pratica e lo sviluppo di competenze tecnologiche e digitali.

L'obiettivo è quello di incoraggiare gli studenti ad applicare le conoscenze in campo tecnologico in modo creativo al fine di proporre soluzioni innovative, capaci di migliorare il nostro modo di vivere, lavorare, giocare, studiare. Oltre alla Fondazione Mondo Digitale, collaborano al progetto anche TechGarage, I3P, Polihub, Italiacamp e Talent Garden.

Dopo aver lavorato con i coach della Fondazione Mondo Digitale, in presenza e a distanza, e aver ricevuto il supporto dei Microsoft Students Partner i 10 migliori progetti sono stati presentati alla **Future Fair** di Milano di fronte a personalità del mondo dell'innovazione, della ricerca e dell'imprenditorialità.

I team finalisti della Future Fair:

- La mia azienda ITIS Sala Consilina
- HomeTender ITT Istituto "E. Balducci" Classe IVa Pontassieve
- Lo Sporco APPosto IISS Bonsignori Brescia
- TSM2 Trash Management Smart System Liceo Scientifico Lilla di Brindisi

- Progetto Reggio Emilia Liceo Gaetano Chierici di Reggio Emilia IIa
- Open Source Robotics ISIS Fermi Mattei di Isernia
- BYT Brush Your Teeth ISIS Facchinetti Castellanza (VA)
- Planetbook IS "G.MARCONI" Giuliano in Campania (NA)
- DevLounge Tournament Platform ITIS Panetti Bari
- From Italian to LIS Liceo Salvemini (BA)

I tre team vincitori:

- 1° classificato La mia azienda dell'ITIS Sala Consilina.
- 2° classificato From Italian to L.I.S. del Liceo Salvemini di Bari
- 3° classificato Open Source Robotics dell'ISIS Fermi Mattei di Isernia

La giuria ha anche assegnato due menzioni speciali

- Planet Book dell'IS Marconi di Giugliano in Campania
- Minecraft Raggio Art del Liceo Artistico G. Chierici di Reggio Emilia

FOCUS

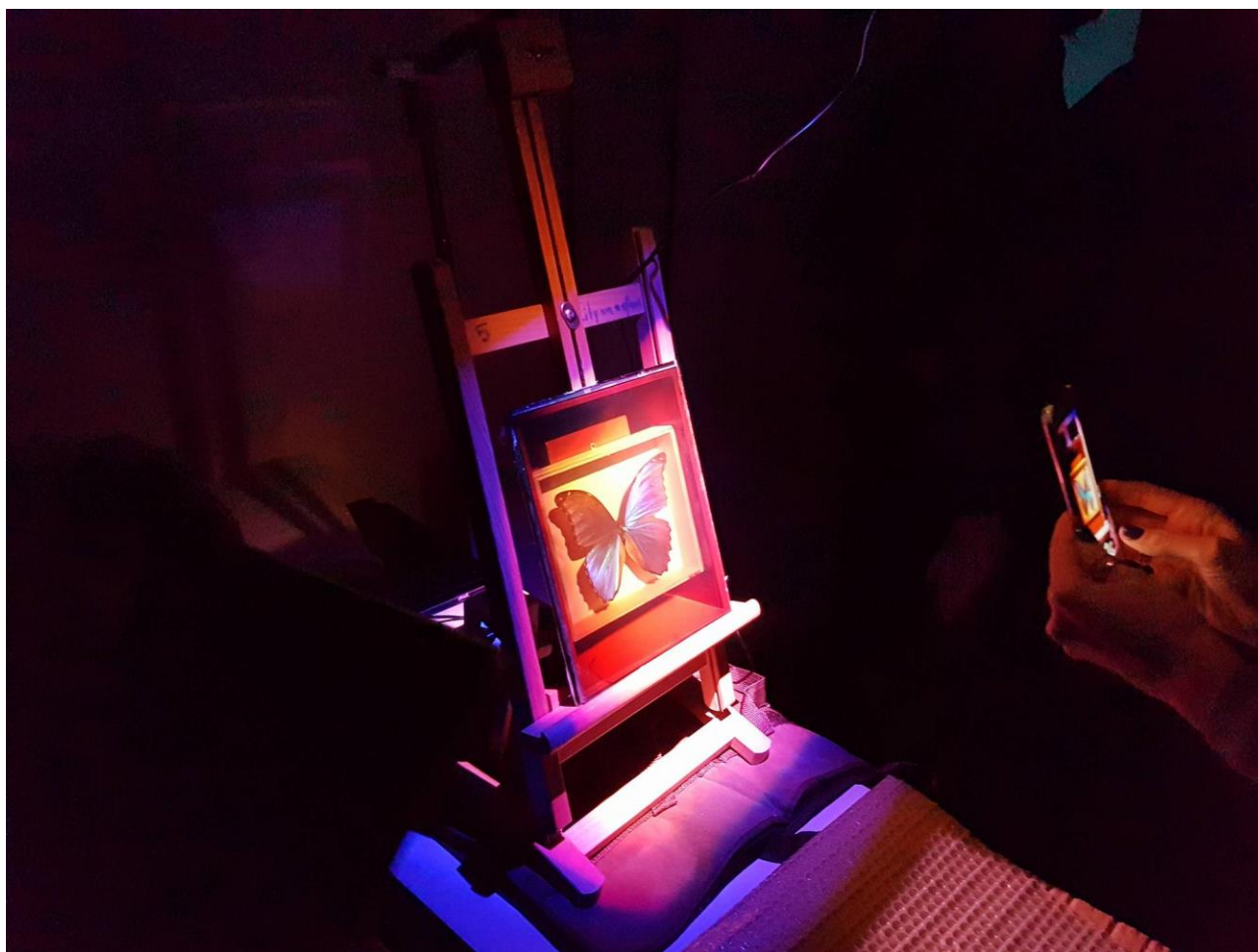
Future ReCoded ha consentito a migliaia di giovani di "ricodificare" il loro futuro per avere maggiori opportunità professionali acquisendo nuove competenze scientifiche, tecnologiche e digitali, fondamentali per assicurare un accesso più semplice al mondo del lavoro e una carriera soddisfacente. Tra il 2016 e il 2017 sono stati oltre **40.000** gli studenti italiani che hanno partecipato ai **600** workshop formativi di Future ReCoded, per sviluppare app, siti web, bot usando programmi come Minecraft, Azure e Xamarin, e hanno successivamente messo in pratica quanto appreso realizzando progetti per migliorare la vita della collettività.

► MULTIMEDIA

[Photo Gallery Future Fair](#)

[La diretta](#)

HOLOMAKERS



36

Holomakers (dicembre 2017 – dicembre 2019), attuato nell'ambito del Programma Erasmus+, si pone l'obiettivo di motivare gli studenti a intraprendere percorsi di formazione e professionali in ambito STEAM attraverso l'uso di nuove metodologie di insegnamento delle materie scientifiche, come ad esempio gli ologrammi.

Il percorso formativo, rivolto alle scuole superiori (14-17 anni), comprende due fasi:

- gli studenti imparano a progettare ologrammi generati da computer e ologrammi analogici, familiarizzando con le basi dell'elaborazione delle immagini
- creazione di ologrammi con l'uso degli strumenti tecnologici tipici della fabbricazione digitale e sviluppo del pensiero creativo

I migliori progetti, realizzati dagli studenti in collaborazione con gli artisti digitali e i maker della Palestra dell'Innovazione, vengono esposti al Media Art Festival 2018.

Holomakers non si rivolge solo agli studenti ma anche ai docenti che vogliono potenziare le capacità professionali e progettare esperienze di insegnamento/apprendimento innovative e interattive per affrontare lo studio delle STEAM con creatività. Da qui la

creazione di kit portatili da inserire all'interno del curriculum formale.

I partner

Politecnico di Varsavia, Polonia; Europaiko Ergastirio Ekpaideffikis Technologias, Grecia; Fondazione Mondo Digitale, Italia; De Investigacion de la Industria del Juguete, Conexas Y Afines, Spagna; 6 EK a Peiraia, Grecia; Liceum Ogólnokształcące im. Marii Skłodowskiej - Curie w Sokolowie Podlaskim, Polonia.

IOT ACCELERATION

Promosso da Fondazione Lars Magnus Ericsson e Fondazione Mondo Digitale, è un progetto-concorso per accompagnare le nuove generazioni nella "società connessa" e prevenire i fenomeni di educational mismatch, skill mismatch e digital mismatch. Rivolto agli studenti delle scuole superiori, il progetto si propone l'obiettivo di orientare i giovani alla cultura tecnica e scientifica, promuovendo un uso consapevole e responsabile degli strumenti di connessione. Con focus su mobilità, sostenibilità e turismo sono 220 le ragazze e i ragazzi in formazione e 20 vengono inseriti in un percorso di "accelerazione".

Attraverso una call vengono selezionate 10 classi di 5 scuole della Regione Lazio che per tre mesi sono destinatarie di un programma di formazione sull'internet delle cose, in presenza e a distanza, dedicato allo sviluppo di prototipi e servizi innovativi nell'ambito delle smart communities attraverso l'uso delle schede Arduino e Raspberry.

Le scuole coinvolte:

- IIS ENZO FERRARI DI ROMA
- IIS CARLO ROSATELLI DI RIETI
- LS FRANCESCO SEVERI DI FROSINONE
- IIS DANTE ALIGHIERI DI ANAGNI
- LS PEANO DI MONTEROTONDO

37

A marzo 2017, a termine della formazione, tutti i giovani si sono sfidati in un hackathon presso la Palestra dell'Innovazione e hanno presentato con un elevator pitch i loro prototipi ad una giuria di esperti. I due team vincitori hanno guadagnato l'ingresso nella Phyrtual Factory, l'acceleratore giovanile all'autoimprenditorialità della Fondazione

Mondo Digitale. Per sei mesi hanno partecipato ad un percorso di formazione in presenza, con moduli dedicati alla leadership, alla comunicazione, alla finanza ecc... , e hanno lavorato negli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione, supportati dai coach, per realizzare un prototipo più avanzato della loro applicazione.

A novembre 2017, in occasione dell'evento finale del progetto, i due team hanno presentato i risultati del proprio lavoro nella sede della Fondazione Lars Magnus Ericsson. Il primo premio da 1.000 euro è stato assegnato al progetto "Car Flower".

► MULTIMEDIA

[Playlist interviste](#)

Obiettivi

- orientare alla cultura tecnica e scientifica
- stimolare creatività, capacità progettuali e cultura del saper fare
- sostenere l'attitudine al lavoro di gruppo e alla cooperazione
- sviluppare competenze di problem solving
- formare con un approccio interdisciplinare
- promuovere la cultura della condivisione e della open innovation
- promuovere l'uso consapevole e responsabile degli strumenti di connessione
- incentivare lo spirito imprenditoriale dei più giovani verso modelli di business più agili e innovativi.

I PROGETTI FINALISTI

CAR FLOWER degli studenti dell'IIS Dante Alighieri di Anagni: una macchina a zero emissioni, in grado di liberare ossigeno nell'aria quando è in movimento.

ACS degli studenti dell'IIS Enzo Ferrari di Roma: un servizio di car sharing con veicoli dotati di sistema di regolazione automatica dell'abitacolo pensati anche per i disabili.

IOT ALLA PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

Fondazione Mondo Digitale e Cisco promuovono un programma di formazione rivolto a migliaia di studenti in Italia, per stimolare la loro creatività e innovazione, e per prepararli ad affrontare con successo le nuove sfide dell'economia digitale.

All'interno della Palestra dell'Innovazione nasce un laboratorio dedicato all'Internet of Things. In due anni e mezzo (maggio 2016 – dicembre 2018), **20.000** studenti delle scuole superiori hanno la possibilità di acquisire, in modo esperienziale, competenze e conoscenze utili per esplorare le nuove opportunità professionali offerte dal mondo interconnesso e muovere con consapevolezza i primi passi nel mercato del lavoro.

38

ATTIVITÀ

- attivazione della Cisco Academy presso la Palestra dell'Innovazione per l'offerta del corso Fundamentals "Introduzione all'Internet of Things"
- workshop in presenza alla Palestra dell'Innovazione per gli studenti delle scuole secondarie superiori
- formazione a scuola o attraverso webinar per gli studenti delle scuole di tutta Italia e di quelle appartenenti alla Rete delle Palestre dell'Innovazione
- hackathon con gli studenti più validi e appassionati alla tematica

250 studenti, di **9** scuole, hanno potuto partecipare al programma di alternanza scuola-lavoro "L'Internet of Things incontra la Digital Economy" promosso da Cisco e Fondazione Mondo Digitale nell'ambito della collaborazione già avviata per il progetto IoT alla Palestra dell'Innovazione. Ragazze e ragazzi si sono impegnati in un percorso che ha permesso loro di acquisire competenze digitali nell'ambito dell'Internet delle Cose e di applicarle nell'ideazione, sviluppo e realizzazione di un'idea imprenditoriale innovativa: dall'hackathon sui temi della digital economy al workshop in azienda, gli studenti hanno lavorato in gruppo per perfezionare il proprio progetto e presentarlo durante l'evento finale presso la sede Cisco di Roma.

I progetti vincitori:

- **Smartbackpack** dell'IIS Grottaminarda: uno zaino intelligente che, una volta connesso tramite wifi a un qualsiasi database (come ad esempio un registro elettronico), è in grado di riconoscere gli oggetti da inserire al suo interno.
- **Glycemic Spoon** dell'IPS Pantaleoni di Frascati: un cucchiaino pensato per i portatori di diabete dotato di un sensore in grado di rilevare l'indice glicemico delle pietanze prima che queste vengano ingerite.

► MULTIMEDIA

[PhotoGallery](#)

EVENTO

MAKER FAIRE



39

Dal 1° al 3 dicembre la Fondazione Mondo Digitale ha partecipato alla Maker Faire 2017, con i progetti realizzati dalla community della Palestra dell'Innovazione e tre tipologie differenti di laboratori nell'area kids.

PROGETTI

- Fisica 4.0

- Kit:cut e parete interattiva
- BiblioMakers
- Innovative Learning Design Contest
- Progetti della Phyrtual Factory
- Coding Girls

LABORATORI

- Natale in 3D
- Stop motion per storytelling
- Esperienze robotiche

INNOVATIVE LEARNING DESIGN CONTEST

Un mattoncino tattile, un robot didattico auto costruito e libri sensoriali progettati su misura: alla Maker Faire sono stati presentati anche i progetti selezionati con il contest promosso dalla Fondazione Mondo Digitale alla ricerca di nuovi scenari che integrino tecnologia digitale e design applicati alla didattica per sperimentare nuovi modelli di insegnamento-apprendimento.

- Tili di Fulvia Rizonico
- Robot didattico L3LL di Marco Brocchieri
- Libri sensoriali di Alessia Fortuna

► MULTIMEDIA

I robot di Marco

www.youtube.com/watch?time_continue=23&v=zyf-SMkp0sl

MAKER FAIRE NEW YORK



41

L'Agenzia per la promozione all'estero e l'internazionalizzazione delle imprese italiane ha portato alla Maker Faire di New York 15 realtà di eccellenza del nostro paese, tra cui la Fondazione Mondo Digitale con Olivetti.

Per raccontare 16 anni di lavoro con le scuole, l'impegno per la formazione inclusiva di qualità, le azioni di innovazione sociale della FMD e gli ultimi progetti realizzati alla Palestra dell'Innovazione, sono volati a New York Cecilia Stajano, responsabile dell'area Innovazione nella scuola, e Matteo Viscogliosi, coordinatore del Fab Lab.

Dagli ambienti didattici IoT ai laboratori mobili e autoprodotti passando per le stampanti 3D. Il 23 e 24 settembre, presso la New York Hall of Science, Fondazione Mondo Digitale e Olivetti hanno presentato progetti, prodotti e ambienti di apprendimento per una scuola innovativa, collaborativa e trasformativa. In anteprima anche il lancio di ORobot 101, il kit robotico Olivetti pensato per i maker e i programmatori di domani.

Il padiglione *made in Italy* alla Maker Faire di New York si è aggiudicato il primo premio assegnato da Maker Media.



BOX | KIT CUT

Con Kit:Cut la Fondazione Mondo Digitale ha presentato a New York un originale progetto di ricerca, ideato da Matteo Viscogliosi, per favorire nella scuola la contaminazione delle discipline tradizionali con modelli di apprendimento personalizzabili in classe secondo i principi della sharing knowledge economy: da file open source per la realizzazione di arredi scolastici funzionali e intelligenti a kit prodotti con stampanti laser per la creazione di robot o di strumenti didattici per l'insegnamento delle materie curriculari, dalla storia alla geometria.

Kit:Cut si è aggiudicato anche il premio nazionale Up4School, indetto dalla Fondazione Agnelli e Talent Garden.

BOX | L'innovazione didattica parte dal making

Sagome di uomini per spiegare la storia, un libro configurabile a piacere e una poltrona per capire le forme geometriche, tutte realizzate tramite stampa 3D o laser: un progetto per costruire percorsi inclusivi di fabbricazione fisica e digitale ha vinto il premio Up4School

► MULTIMEDIA

[Il Sole 24 Ore](#), Nova, 10 dicembre 2017 di Pierangelo Soldavini

[Photo Gallery](#)

MATHISIS



43

Il progetto MaTHiSiS - Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS è finanziato dalla Commissione europea 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 programma è fornire un sistema-prodotto per la formazione professionale e curriculare di individui con disabilità intellettuale riconosciuta o non ancora diagnosticata. Il progetto si avvale di tecnologie d'avanguardia, che vanno da robot specializzati a dispositivi mobili, creando uno schema educativo robot-macchina-computer-uomo continuamente adattabile, per migliorare la formazione professionale, l'apprendimento sul posto di lavoro e l'istruzione tradizionale.

Sono stati selezionati 5 diversi casi d'uso, che coprono un ampio spettro di utenti, che vanno da discenti regolari e tirocinanti a studenti con bisogni speciali e difficoltà di apprendimento. Questi casi d'uso vengono testati attraverso tre diverse fasi pilota:

- **Driver Pilots** (maggio 2017): prima fase di sperimentazione della piattaforma educativa MaTHiSiS, con studenti tra i 15 e i 18 anni. Attraverso la registrazione dei dati dell'utente, la piattaforma modula esercizi e giochi utili per migliorarne l'apprendimento.
- I movimenti, la postura, le espressioni facciali vengono monitorate attraverso webcam e kinect per verificare lo stato emotivo (frustrazione, agitazione, soddisfazione) e l'attenzione dell'utente così da permettere alla piattaforma di regolare gli esercizi in tempo reale e sviluppare un corretto grafico d'apprendimento.
- **Assisted Pilots** (novembre 2017): le sperimentazioni hanno previsto l'installazione e la configurazione del sistema nelle varie sedi sotto la guida fisica del consorzio MaTHiSiS. I pilot si sono tenuti alla Palestra dell'innovazione, all'IC Rita Levi Montalcini e presso l'impresa sociale CuoreMenteLab. Le attività si sono svolte con TurtleBot, la piattaforma robotica mobile in grado di eseguire una serie di compiti in modo autonomo
- **Real-life Pilots** (2018): test finali

► MULTIMEDIA

Cinzia, docente dell'IC Rita Levi Montalcini, racconta l'esperienza della sua classe con le tecnologie Mathisis

www.youtube.com/watch?v=omc9OoqtBz4

MAKE LEARN SHARE EUROPE

44

Il progetto Make: Learn: Share: Europe (novembre 2015 – ottobre 2018), attuato nell'ambito del programma europeo Erasmus Plus, azione Forward looking cooperation projects, mira a sviluppare opportunità di apprendimento delle competenze digitali tra i giovani dai 14 ai 16 anni di tutta Europa, promuovendo lo scambio di informazioni e conoscenze e valorizzando l'apprendimento tra pari.

La rete dei partner:

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

Per favorire l'apprendimento tra pari il progetto prevede la creazione di un network europeo di giovani messaggeri delle nuove tecnologie attraverso la formazione di 15 ambasciatori per ogni paese (Lettonia, Italia, Regno Unito, Spagna e Svezia). Ogni ambasciatore dovrà formare altri giovani scegliendo tra quattro diversi settori: robotica, coding, digital making e gaming.

Dopo l'incontro di gennaio a Gijon (Spagna) con gli ambassador degli altri paesi europei, gli ambasciatori italiani hanno seguito un percorso di formazione con i coach della Palestra dell'Innovazione e hanno proposto un programma di Open School Units in diverse città

italiane, organizzando laboratori di robotica e programmazione per i loro coetanei e studenti più giovani. In occasione del Global Junior Challenge 2017 le cinque delegazioni europee si sono incontrate nuovamente a Roma e sfidate nell'hackathon "Borders/No Borders: How European youths would enhance a shared vision of a Europe where Europeans can enjoy a unique diversity of culture, ideas and traditions?" per disegnare insieme una nuova idea di Europa.

GLI AMBASCIATORI ITALIANI

Laura è innamorata di Nao, Pasquale è nato "prof", Simone studia da "dantista", Chiara smonta tutto quello che incontra, Salvatore è un hacker salutista: cinque storie molto diverse ma con una passione in comune, la fabbricazione digitale unita alla programmazione informatica. Si sono incontrati grazie al progetto Make: Learn: Share: Europe per dare vita al secondo team italiano di ambasciatori digitali.

- Laura Milone, 16 anni, Pozzuoli (Napoli)
- Maria Chiara Colgiaco, 16 anni, Cerreto d'Esi (Ancona)
- Pasquale Nocera, 16 anni, Nocera Inferiore (Salerno)
- Salvatore Carusotto, 19 anni, Canicattì (Agrigento)
- Simone Mostarda, 16 anni, Roma

► MULTIMEDIA

Il [video racconto](#) dell'ambasciatore digitale Simone Mostarda

THE HOUR OF CODE



46

L'Ora del Codice si svolge ogni anno durante la Computer Science Education Week, programmata nella ricorrenza della nascita della pioniera dell'Informatica Ammiraglio Grace Murray Hopper (9 dicembre 1906).

Dal 4 al 10 dicembre sono oltre **2.600** gli studenti di **20** scuole che in tutta Italia prendono parte ai laboratori di coding, organizzati da Microsoft e Fondazione Mondo Digitale. Le città coinvolte sono Roma, Milano, Napoli, Asti, Pordenone e Bari. Durante le lezioni i ragazzi di età compresa fra i 6 e i 19 anni, seguiti dai coach della Palestra dell'Innovazione, dalle Coding Girls e da esperti Microsoft, hanno la possibilità di avvicinarsi al mondo della programmazione, stimolando il pensiero logico e computazionale e liberando quindi la propria creatività.

Tra le iniziative speciali, anche delle lezioni di codice presso l'Ospedale San Gerardo di Monza in collaborazione con Comitato Maria Letizia Verga.

► MULTIMEDIA

La galleria fotografica

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/lora-del-codice-4-11-dicembre

PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

La Palestra dell'Innovazione (Phyrtual Innovation Gym), nata nel 2014 da una idea di Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, è il luogo dove si sperimenta il modello di Educazione per la vita, si investe sulle nuove generazioni e si combattono fenomeni cruciali della nostra epoca quali abbandono scolastico, disoccupazione giovanile e fenomeno dei Neet.

La Palestra dell'Innovazione è un luogo di incontro, fisico e virtuale, tra vecchie e nuove professioni dove 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.

BOX | NUMERI

Nel 2017 la Palestra dell'Innovazione ha ospitato 280 laboratori gratuiti per le scuole, coinvolgendo quasi 7.000 studenti dalla primaria alla secondaria di secondo grado in 1.100 ore di formazione in presenza

Tutte le mattine i laboratori sono aperti gratuitamente per le scuole di ogni ordine e grado, mentre il pomeriggio sono i ragazzi dell'acceleratore Phyrtual Factory ad animare gli ambienti digitali e gli spazi di co-working. La sera e nei weekend la Palestra dell'Innovazione si rivolge al territorio, con corsi professionalizzanti e attività per le famiglie. Nella Palestra trovano spazio anche percorsi personalizzati di alternanza scuola-lavoro, residenze d'artista, attività di formazione per docenti e aziende, campi estivi e momenti di progettazione e sperimentazione comune tra diverse professionalità: fisici, maker, artisti, designer, sviluppatori, inventori ecc.

BOX | MTA LEARNING

Il 25 e 26 novembre 2017, la Palestra dell'Innovazione ha ospitato il corso MTa® Facilitator Masterclass, tenuto da Jamie Thompson, guru dell'apprendimento esperienziale e responsabile dell'azienda MTA Learning. Jamie ha condiviso la sua esperienza con oltre 1000 facilitatori e formatori di 37 paesi diversi. Ha disegnato attività e programmi di formazione facilitatori per aziende di alto profilo come Emirates Airlines, Saudi Aramco, Nissan e Verizon USA

Con il suo stile coinvolgente, Jamie ha guidato i partecipanti con la metodologia "a nove passi" di MTa Learning per facilitare l'apprendimento esperienziale usando strumenti innovativi e creativi, per formare leader ispiratori, creare squadre ad alte prestazioni, promuovere soluzioni più efficaci dei problemi, migliorare la comunicazione, catalizzare cambiamento. Nei due giorni interattivi i partecipanti hanno imparato a usare potenti attività pratiche e tecniche di revisione, migliorato le capacità di facilitatori e formatori, e acquisito la certificazione MTA.

Nella Palestra dell'Innovazione, presso la Città educativa di Roma nel quartiere Quadraro, si trovano i seguenti spazi attivi:

- **ACTIVITY SPACE** Dedicato a leadership, team building, motivazione, per apprendere e mettere in pratica le competenze del 21° secolo, dalla scuola all'azienda, lo spazio didattico favorisce creatività, innovazione e imprenditoria attraverso l'esercizio della consapevolezza, del problem solving, del decision making, del business modelling. Tra gli strumenti ci sono Lego Serious Play, MTA Learning Kit, lavagna interattiva WII Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, ZoomeTool ecc.
- **CLASSE 3.0 / SCREENING & CONFERENCE ROOM**
Allestito a classe di nuova generazione, è un ambiente polifunzionale, tecnologico e a struttura modulare per diversi usi.
- **CODING LAB**
Ambiente esperienziale per imparare le basi della programmazione in modo divertente e coinvolgente in base all'età dei partecipanti (da Ozobot ad App Inventor). Il coding permette agli studenti di comprendere a fondo, in modo ludico, la programmazione computazionale, sviluppare la logica, sperimentare il problem solving, il cooperative learning, la peer education e il peer tutoring.
- **COWORKING SPACE**
Luoghi di passaggio, come i corridoi, sono spazi di "connessione" a tutti gli effetti, destinati ad attività in coworking.
- **FABLAB**
Laboratorio per la fabbricazione digitale, animato dai maker e costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms. Al suo interno si trovano stampanti 3D, laser cutter, frese e plotter che consentono di concretizzare velocemente le proprie idee e realizzare prototipi e oggetti di ogni tipo.
- **GAMELAB**
Spazio attrezzato per introdurre i giovani nel digital entertainment (programmazione, game design, grafica, management). Modellazione di oggetti 3D, linguaggi di programmazione e creazione di videogiochi.
- **IMMERSIVELAB**
Ambiente di ricerca, sviluppo e formazione, dotato di tecnologie pionieristiche (es. Cave VR, Oculus Rift, Emotiv Neurofeedback), per lo studio dell'immersione sensoriale ed emozionale. Laboratorio per scoprire tecnologie immersive e realtà aumentata attraverso esperienze di apprendimento coinvolgenti.
- **IOT LAB**
Laboratorio dedicato a Internet delle cose, per rendere gli oggetti "intelligenti", connessi tra di loro grazie alla rete. Corsi base, corsi specialistici, kit didattici e organizzazione di hackathon.
- **MEDIA ART LAB**
Attività per scoprire l'arte digitale e l'uso attivo e creativo delle tecnologie, con esercitazioni multimediali per le diverse età. I giovani sperimentano un nuovo modo di essere "spettatori", potenziano competenze strategiche per la nascita di profili professionali, tendenze e mercati nel sistema produttivo culturale.
- **ROBOTIC CENTER**
Spazio per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni tecnico scientifiche,

con kit robotici per studenti di tutte le età. Dall'ape robot per avvicinarsi al mondo della robotica e apprendere le basi dei linguaggi di programmazione fino all'orientamento universitario con il robot umanoide Nao.

▪ **VIDEOLAB**

Ambiente di videomaking, modellazione e animazione 3D, effetti visuali, post produzione e stop motion. Dalla creazione di un cartone animato per i più piccoli, alle riprese professionali in green screen e creazione di un cortometraggio in 3D per i più grandi. Ideazione, sceneggiatura, produzione e post produzione di video di genere diverso... fino al rendering stereoscopico.

Tra le proposte a pagamento del weekend:

- Costruisci la tua stampante 3D
- Pomeriggi robotici
- Saldatura per ragazzi
- Piccoli maker crescono
- Stop Motion al FabLab
- Giochiamo con CodeBug: imparare l'elettronica digitale
- Line Follower
- Le emozioni dei robot
- Digital Storytelling

SITO: www.innovationgym.org

► **MULTIMEDIA**

Il FabLab della Palestra dell'Innovazione a [TV2000](#)

Cecilia Stajano racconta la Palestra dell'Innovazione a [Radio Città Futura](#)

PHYRTUAL.ORG

La piattaforma Phyrtual.org è un ambiente interattivo on line 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.

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.

BOX | NUMERI

Attualmente phyrtual.org ospita oltre 400 progetti. Per 44 di questi i promotori hanno avviato campagne di raccolta fondi. Nel 2017 sono state concluse con successo tutte le 14

campagne di crowdfunding lanciate dalle studentesse del progetto "Women in Technology".

LA RETE NAZIONALE DELLE PALESTRE DELL'INNOVAZIONE

"Abbiamo un sogno. Immaginiamo che molte palestre dell'innovazione di differente misura e configurazioni nascano in città e, in particolare, nel mondo della scuola. Così come esistono i laboratori di fisica, chimica, informatica, e la palestra per l'educazione fisica, immaginiamo la creazione di palestre dell'innovazione "phyrtual" in tutte le scuole. Cercheremmo di stimolare la formazione di squadre di insegnanti e ragazzi per lavorare in questa sfida, usando il crowdfunding e altre modalità per trovare le risorse necessarie". (Alfonso Molina, 20 marzo 2014, inaugurazione della prima Palestra dell'Innovazione a Roma).

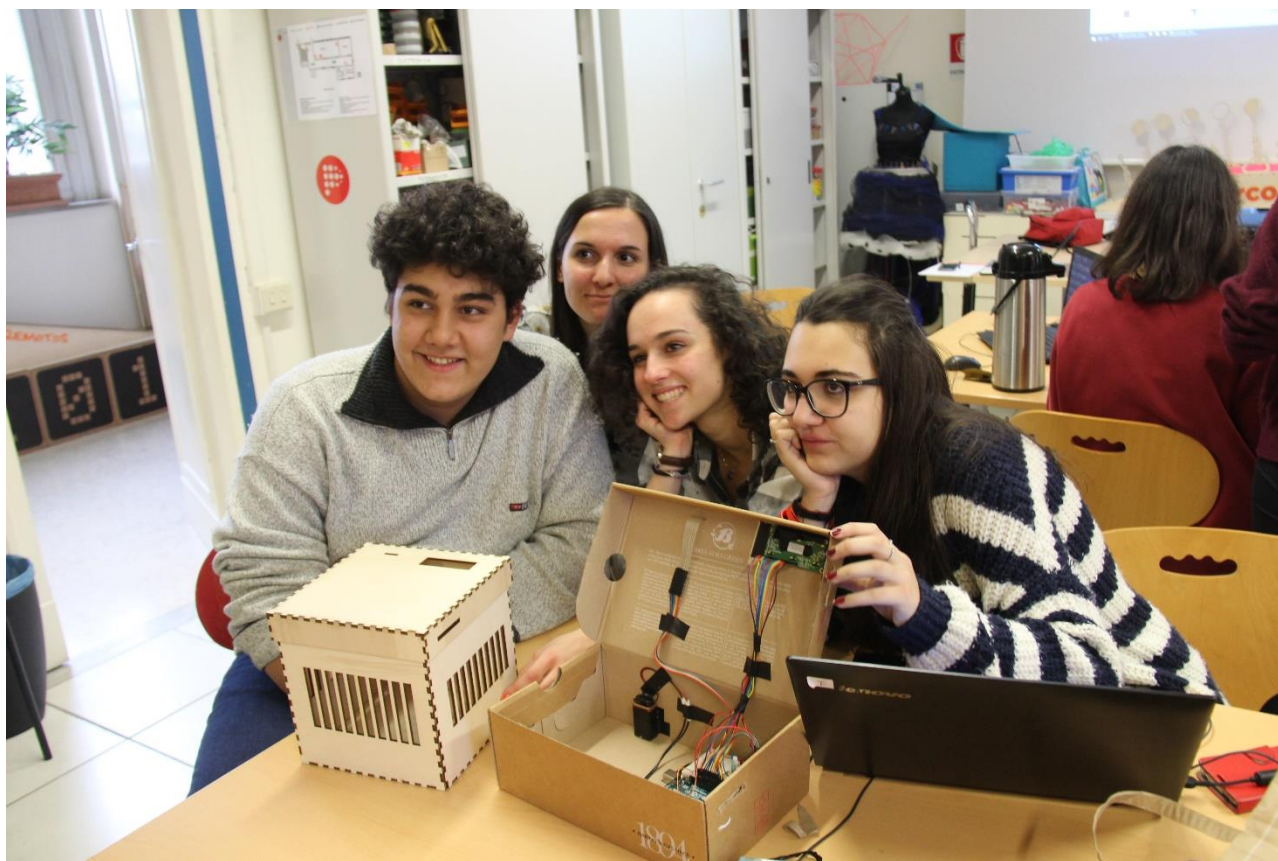
LE TAPPE

20 marzo 2014	Viene lanciata in occasione della RomeCup la prima Palestra dell'Innovazione
10 novembre 2014	La FMD e il MIUR lanciano insieme a 50 scuole la prima Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione per promuovere una cultura diffusa di Educazione per la vita.
Novembre 2014	Il Miur inserisce l'idea di laboratori scolastici come Palestre dell'Innovazione nella proposta del Governo Renzi "La Buona Scuola"
Ottobre 2015	La FMD e il Miur firmano un protocollo d'intesa per azioni congiunte in ambito di innovazione didattica. La FMD rinnova l'impegno a estendere l'esperienza delle Palestre nelle scuole italiane
Novembre 2015	In relazione all'Avviso pubblico PON sugli Ambienti digitali la FMD predispone un documento per supportare le scuole nella configurazione dei diversi laboratori tecnologici sul modello degli spazi presenti nella Palestra dell'Innovazione di Roma
Marzo 2016	L'IIS Pacinotti-Archimede di Roma passa il testimone di scuola capofila della Rete all'IIS Castiglione di Asti
Estate 2016	La FMD supporta la formazione del personale della scuola prevista dal Piano nazionale scuola digitale e sostenuta dai fondi PON Scuola 2014-2020
2017	Sono 120 le scuole di 17 regioni italiane che hanno aderito alla Rete

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. Le palestre possono emergere in qualsiasi settore di attività e si differenziano poi nel tipo di

contenuto, attrezzature e dimensioni. Punto di partenza è la valorizzazione delle risorse esistenti in ogni scuola, a cominciare dal capitale umano. Sul sito www.innovationgym.org sono raccolti tutti i materiali necessari per la realizzazione di nuove palestre sul modello esistente.

ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO E PERCORSI DI FORMAZIONE PER GLI STUDENTI



51

Sono ormai numerose le scuole che chiedono il supporto della Fondazione Mondo Digitale per la realizzazione di pacchetti formativi e percorsi di alternanza scuola-lavoro personalizzati per gli studenti.

Come Fondazione Mondo Digitale abbiamo scelto di progettare l'alternanza scuola lavoro insieme alle scuole, a partire dagli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione e dal network di professionisti e imprese che lavorano con noi. La nostra idea di alternanza "aumentata" valorizza e amplia le risorse già esistenti in ogni scuola. Aiutiamo dirigenti e docenti a progettare insieme processi di innovazione interni per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro, introducendo il modello di Educazione per la vita che coniuga

conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali, rispondendo a due sfide cruciali: la personalizzazione dell'apprendimento e l'inserimento dell'educazione all'imprenditorialità nel curriculum di studi. Per creare un circolo virtuoso per il lavoro e lo sviluppo.

► MULTIMEDIA

Cultura dell'innovazione

[Alternanza scuola-lavoro, così l'apprendimento è "aumentato"](#)

di Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale

BOX | NUMERI

Nell'anno scolastico 2016-2017 sono stati 300 gli studenti inseriti in percorsi di alternanza scuola-lavoro presso le scuole e la Palestra dell'Innovazione. 8 i corsi personalizzati realizzati, per un totale di 184 ore di formazione in presenza. Oltre 4.000 gli studenti che hanno partecipato a percorsi di alternanza scuola-lavoro collegati ai nostri progetti.

Attività e scuole coinvolte nei percorsi di alternanza scuola-lavoro:

- **"A scuola con Arduino"**, IIS Loi di Nettuno: introduce gli studenti alla programmazione della scheda Arduino con esperienze pratiche e lavorando in team. Al termine del percorso, 40 ore in 10 incontri, gli studenti realizzano un loro progetto e acquisiscono le competenze chiave per sviluppare in autonomia nuove idee.
- **"Modellazione e stampa 3D"**, LC Mamiani e LA Caravillani di Roma: un percorso di 50 ore dedicato a 21 studenti per imparare a trasformare le idee in oggetti attraverso la modellazione e la fabbricazione digitale.
- **"Autoproduzione e autoimprenditoria"**, IIS Maffeo Pantaleoni di Frascati: tre giorni di lavoro comune per un totale di 12 ore all'interno del Fab Lab della Palestra dell'Innovazione. Gli studenti acquisiscono conoscenze e competenze per realizzare un progetto in tutte le sue fasi, dall'ideazione alla produzione, fino alla comunicazione.

52

Attività, scuole e associazioni coinvolte in percorsi di formazione personalizzati:

- **"InnovationLab"**, Associazione Genitori di Donato: laboratori di stop motion per allenare la creatività e le capacità comunicative dei bambini. Attività di robotica per imparare le basi della programmazione
- **"Robotic Experience"**, Fondazione Cavalsassi: un percorso per integrare la robotica nelle attività didattiche e aiutare i bambini a sviluppare e allenare il pensiero computazionale. La prima parte del percorso si rivolge ai docenti

LA CITTÀ IN TASCA

L'evento, organizzato da Arciragazzi per l'estate romana, ha visto la Fondazione Mondo Digitale tra i suoi protagonisti con attività di robotica e stop motion rivolte a bambini e

ragazzi. Ad animare lo stand e le attività didattiche i giovani coach della Palestra dell'Innovazione e le tutor del programma Coding Girls.

► MULTIMEDIA

Sezione del sito dedicata

www.innovationgym.org/phyrtual-factory/

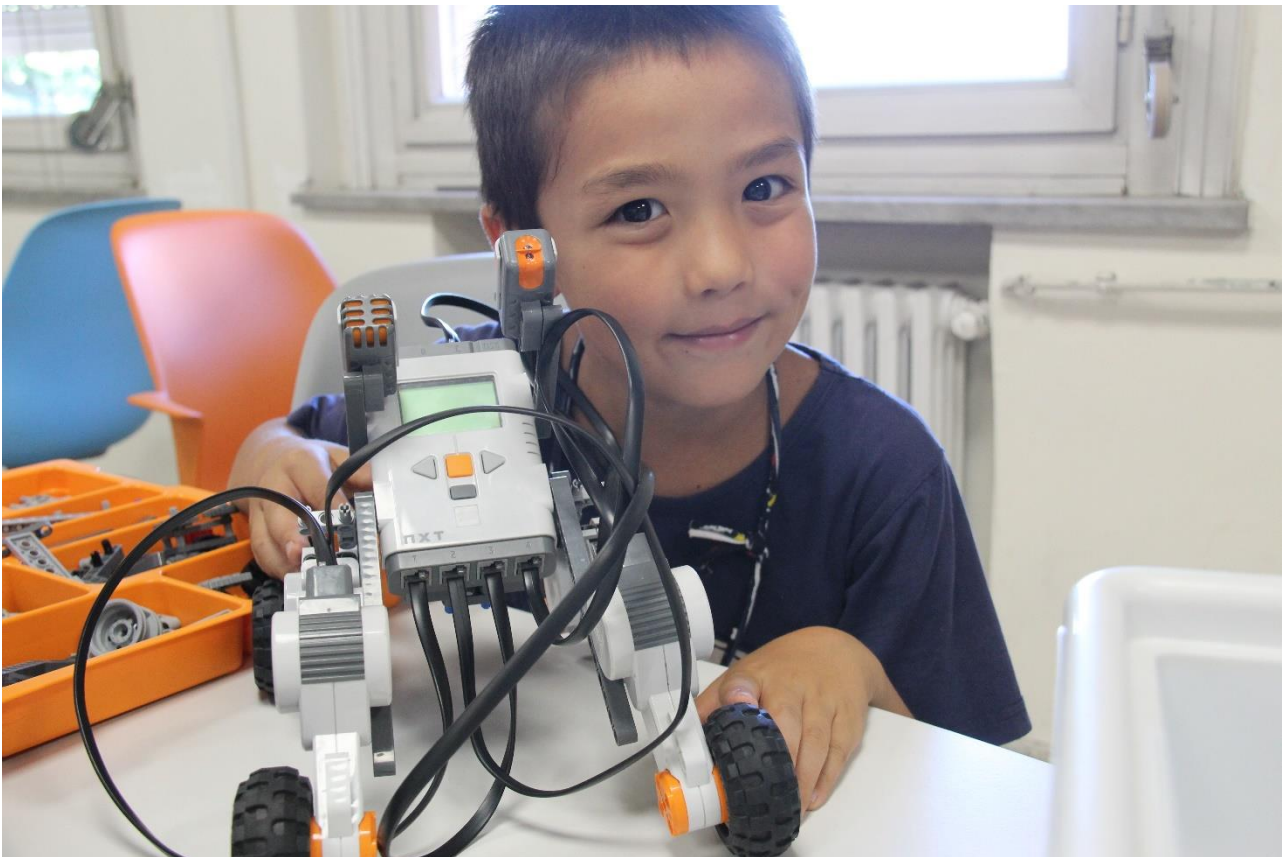
Galleria fotografica

www.flickr.com/photos/fmdigitale/34663334902/

Le testimonianze dei protagonisti

www.youtube.com/watch?list=PL0Ter-_iNPY3fzNd5yzMRWV6EqZc7TaCv&v=RmiSpT8HzTo

ENGLISH SUMMER CAMP



Per il secondo anno la Fondazione Mondo Digitale organizza l'**English Summer Camp**. Un campo estivo settimanale con laboratori sulle nuove tecnologie e attività in lingua per imparare l'inglese divertendosi.

Tutte le mattine i bambini, supportati da Nikhil Gandhi e Simone Masri, gli studenti stranieri

selezionati attraverso il prestigioso progetto universitario "Cultural Summer" realizzato da AIESEC Roma, svolgono attività ludico-didattiche in inglese e il pomeriggio imparano a costruire robot, programmare videogiochi e montare animazioni video negli ambienti didattici innovativi della Palestra dell'Innovazione.

Hanno partecipato alla seconda edizione dell'English Summer Camp **50** bambini. I giovani partecipanti hanno sperimentato gli ambienti digitali del fab lab costruendo mostri, robot e castelli con il software di modellazione open source Thinkercad e realizzandoli con il taglio laser. Hanno esplorato il laboratorio di coding e la realtà immersiva programmando videogiochi interattivi con Scratch e webcam e Minecraft, giocando con Oculus, Htc Vive, Leap Motion e costruito i primi robot con i kit Lego Education nel Robotic Center.

► MULTIMEDIA

LA BROCHURE

www.mondodigitale.org/sites/default/files/english-summercamp-2017.pdf?_ga=2.198349356.2019048079.1520672599-762949618.1518176891

LA PHOTO GALLERY

<http://mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/english-summer-camp-settimana-1216-giugno>

I PROTAGONISTI

www.youtube.com/watch?v=ZfX-EYehuaM
www.youtube.com/watch?v=7YsZ3FkcdwU

PHYRTUAL FACTORY

La Fondazione Mondo Digitale ha lanciato presso la Palestra dell'Innovazione il primo acceleratore giovanile inclusivo all'autoimprenditorialità, che accoglie anche ragazze e ragazzi mentre sono ancora in formazione, a scuola o all'università. Non si tratta di un incubatore, non è uno spinoff, non è un acceleratore di startup, ma una vera e propria factory fatta di tanti spazi dove i giovani apprendono, creano, condividono e raggiungono risultati importanti in tempi brevi.

A differenza di altri acceleratori giovanili che accolgono idee già sviluppate, escludendo di fatto la maggior parte dei giovani, il programma della **Phyrtual Factory** si fonda su principi di co-creazione, co-progettazione e co-innovazione. Attraverso una Call4Ideas e una Call4Interest vengono individuati i team più affiatati e le soluzioni creative più convincenti: le squadre selezionate lavorano insieme negli spazi creativi della Palestra dell'Innovazione, seguiti da mentor e coach professionisti volontari, per trasformare velocemente un progetto in un prodotto, servizio o soluzione sociale da produrre e implementare.

L'ALLEANZA PER L'AUTOIMPRENDITORIALITÀ

La Fondazione Mondo Digitale ha invitato esperti in diversi settori, associazioni, organizzazioni e professionisti aziendali ad unirsi al network di mentor e coach a servizio

della Phyrtual Factory. Grazie alla formula del volontariato d'impresa, chiunque può offrire un po' del proprio tempo e delle proprie competenze per aiutare i giovani nello sviluppo della loro idea imprenditoriale.

Nell'edizione pilota della Phyrtual Factory più di 15 professionisti si sono messi a disposizione dei team per lezioni frontali su argomenti specifici o attività di consulenza.

Le idee progettuali:

- N4M3: una casa per le bambole da assemblare e programmare, per insegnare le basi del coding alle bambine più piccole
- CROWDACTING: raccolta fondi tramite post, click e visualizzazioni e creazione di campagne per migliorare il mondo
- ACS: carsharing anche per i disabili, con sensori per la regolazione automatica di alcune parti della macchina
- CAR FLOWER: prototipo di automobile in grado di emettere ossigeno quando è in movimento
- LIVING: servizi turistici a 360° nel palmo della tua mano. Housing, tour, health care
- INFINITY HEDGE: installazione interattiva nel settore dell'edutainment, destinata a bambini in età prescolare
- URBY: un nuovo videogioco che tramite mappe 3D, VR e AR connette i bambini con le proprie città

È il progetto "Crowdacting" a vincere l'edizione pilota della Phyrtual Factory, aggiudicandosi il primo premio da 2.000 euro

www.youtube.com/watch?v=bsWjv5IN8el

LE TAPPE E IL PROGRAMMA DIDATTICO DELLA PHYRTUAL FACTORY

55

2 marzo	Presentazione delle idee selezionate e formazione dei team
22 maggio	1° incontro con il prof. Alfonso Molina <i>Cominciamo dalla persona, da te e dal tuo progetto. Impariamo/rinforziamo il pensiero di sistema e complessità.</i>
7 giugno	2° incontro con il prof. Alfonso Molina <i>Un'occhiata ai cambiamenti e alle tendenze nel contesto di sviluppo di ecosistemi progettuali e personali. Impariamo il pensiero dinamico con riferimento all'esponenzialità e alla grande accelerazione.</i>
4 luglio	3° incontro con il prof. Alfonso Molina <i>Impariamo e rafforziamo i concetti di processo, metodo e collaborazione. Modelli e strumenti per affrontare sfide, problemi e opportunità.</i>
21 luglio	4° incontro con il prof. Alfonso Molina <i>Impariamo e rafforziamo l'intelligenza emozionale e il pensiero collaborativo. Team building e leadership.</i>
27 luglio	5° incontro con il prof. Alfonso Molina e Cecilia Stajano <i>Approfondiamo team building e leadership</i>
31 luglio	6° incontro con Ilaria Potito, Head of TIM #WCAP <i>Comunicazione e marketing – la persuasione</i>
12 settembre	7° incontro formativo con Alessandro Valera, direttore Ashoka Italia

	<i>Misurazione dei benefici economici e sociali</i>
21 settembre	Demo Day con aziende, professionisti e il Consiglio Direttivo di Unindustria Lazio <i>Presentazione dei risultati intermedi</i>
27 settembre	8° incontro formativo con Naima Comotti, Piano C <i>La negoziazione</i>
10 ottobre	9° incontro formativo con Fabio Casu, partner di ABK <i>Il Finanziamento</i>
17 ottobre	10° incontro formativo con Angela Carfa di Studio Carfa <i>Organizzazione e Governance</i>
30 ottobre	11° incontro formativo con il prof. Alfonso Molina <i>Innovazione e Imprenditoria sociale</i>
19 dicembre	Evento finale <i>Presentazione dei prototipi e premiazione del team vincitore</i>

Oltre agli incontri in presenza e alle attività di consulenza e mentoring con i professionisti, i team hanno frequentato per sei mesi gli spazi della Palestra dell'Innovazione lavorando negli spazi di coworking e progettando i loro prototipi nel laboratorio di fabbricazione digitale.

► MULTIMEDIA

Le testimonianze della phyrtual factory

- Florencia Barbieri, mentor
www.youtube.com/watch?v=1KbKdTSjRwI
- Cecilia Lalatta, team Infinity Hedge
www.youtube.com/watch?v=hJSaHh1RrBI
- Valeria Cristino, team N4M3
www.youtube.com/watch?v=hepWIRQh7tU&t=11s
- Alessandro Valera, coach
www.youtube.com/watch?v=0814jOuinkl

PATH TO A JOB



L'obiettivo del progetto Path to a Job, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+, è favorire l'inclusione e l'inserimento lavorativo dei giovani tra i 17 e i 24 anni con minori opportunità (Neet e giovani svantaggiati) attraverso varie tipologie di intervento: a livello personale, familiare e sociale.

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. 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

I partner:

Fundation ADSIS, Spagna (capofila); Ayuntamiento de Vinaros, Spagna; Fondazione

STORIE

Nell'ambito del progetto "Path to a Job" un gruppo di studentesse del liceo Vito Volterra di Ciampino ha potuto partecipare a una sessione di virtual mobility ed entrare in contatto con studenti spagnoli seguiti da Fundación Adsis. In tutto sono state realizzate 5 skype call: i giovani si sono presentati, hanno raccontato il loro percorso di studi e il territorio in cui vivono. Tra i temi del confronto anche le abilità che ritengono utili per entrare nel mondo del lavoro.

► MULTIMEDIA

www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=a3jbRcHkrqg
www.youtube.com/watch?v=-M_NifXyV2A

Per approfondire

[Il sito del progetto](#)

[La piattaforma Erasmus+](#)

PROJECTING THE FUTURE

"Projecting the future" segna l'inizio di una nuova collaborazione tra **Epson** e Fondazione Mondo Digitale. Il progetto, della durata di sei mesi (dicembre 2017 – maggio 2018), nasce per valorizzare la forza comunicativa dell'arte e le potenzialità creative e interpretative delle nuove tecnologie.

Il progetto in 3 passi:

- **Corner Epson.** All'interno della Palestra dell'Innovazione nasce uno spazio dedicato alle tecnologie Epson e alle loro possibilità creative e artistiche. Il corner, centro nevralgico di lavoro e produzione di alcuni artisti digitali, offre la possibilità a studenti, professionisti e all'intera community della Fondazione Mondo Digitale di scoprire nuovi modi di interpretare la tecnologia e di riflettere su alcuni concetti complessi, come quello della sostenibilità ambientale.
- **Laboratori su arte e tecnologia.** Giovani artisti digitali incontrano gli studenti di scuole di ogni ordine e grado per laboratori di produzione artistica. Le opere realizzate verranno esposte nella sezione "scuole" del Media Art Festival 2018.
- **Realizzazione di un'opera.** All'interno del corner Epson un'artista digitale di prestigio internazionale lavora per sei mesi alla realizzazione di un'opera da esporre al Maxxi in occasione del Media Art Festival.

Obiettivi

- Stimolare la creatività attraverso un utilizzo artistico delle nuove tecnologie
- Divulgare la cultura della sostenibilità ambientale attraverso l'arte
- Creare prodotti artistici e nuovi contenuti con tecnologia EPSON
- Realizzare uno spazio dedicato alle relazioni tra arte e tecnologia all'interno della Palestra dell'Innovazione

- Educare in modo esperienziale i giovani all'utilizzo creativo delle nuove tecnologie come capacità critica per vivere e lavorare nel 21° secolo
- Stimolare creatività, capacità progettuali e cultura del saper fare
- Promuovere l'innovazione nelle imprese a partire dai più giovani

CONTEST FORMATIVO | RED FEST

Roma Est Digital Fest è un progetto finanziato dalla Società italiana degli autori ed editori (Siae), con il bando "Sillumina – Copia privata per i giovani, per la cultura" e realizzata in partnership da quattro realtà attive sul territorio romano nel campo del digitale: D.V.I.99, ArtChivio, Fondazione Mondo Digitale e Mammanannapappacacca.

L'iniziativa coinvolge ragazze e ragazzi tra i 18 e i 27 anni in un percorso di formazione su diversi settori della produzione e ideazione di contenuti digitali. L'obiettivo è quello di valorizzare la creatività e le attitudini artistiche dei più giovani in un contesto metropolitano (la periferia est di Roma) che non sempre favorisce l'emergere del talento e dell'espressività creativa.

Le fasi del progetto:

Fase 1. Cinque workshop gratuiti per apprendere e approfondire tematiche legate a diverse discipline creative: fotografia, videomaking, storytelling, recitazione, tecnologie immersive. In particolare la Fondazione Mondo Digitale organizza workshop di tecnologie immersive, presso la Palestra dell'Innovazione, tenuti dal coach Emanuele Tarducci e dall'artista digitale Chiara Passa.

Fase 2. Al termine della prima fase i giovani hanno la possibilità di riunirsi in team creativi e di partecipare al **Contest Roma Est Digital Fest** realizzando un contenuto digitale che abbia come tema la periferia est della capitale. Una giuria di esperti decreta i progetti vincitori, assegnando un premio in denaro in quattro categorie differenti: miglior progetto video, miglior progetto fotografico, miglior progetto multimediale, premio della Rete.

59

A giugno si è svolto l'evento finale con la premiazione dei progetti vincitori:

- Categoria video: "Polaroid" di Giulia Papacci
- Categoria Fotografia: "Ricordi nascosti" di Gianluca Brezzi
- Categoria Tecnologie immersive: "ArQuadraro" di Andrea Cudia e Stefano Sandonà
- Premio speciale assegnato dal pubblico dei social: "È andata via la luce e tutti hanno visto, per la prima volta le stelle in questa terra di fuochi" di Marianna Pretrucci

TRA GENERAZIONI. L'UNIONE CREA IL LAVORO

La terza edizione di "Tra generazioni. L'unione crea il lavoro", iniziata nel 2016 e conclusasi nel 2017, consolida l'alleanza tra Fondazione Mondo Digitale e **CNA Pensionati** per la formazione intergenerazionale e la creazione di nuove opportunità di lavoro.

Da un lato la disoccupazione, i cervelli in fuga, le nuove generazioni che si affacciano al mondo del lavoro e faticano a trovare una propria collocazione. Dall'altro la popolazione "over" spesso esclusa dalla rivoluzione sociale e digitale. Il progetto "Tra generazioni: l'unione crea il lavoro" vuole superare questa separazione, nella convinzione che lo scambio intergenerazionale di competenze tra giovani e adulti possa determinare un

reciproco arricchimento dei saperi al fine di un inserimento nel mondo del lavoro. Con la terza edizione il progetto arriva anche in Friuli Venezia Giulia, Sicilia, Campania, Puglia e Marche, coinvolgendo 12 territori:

- Benevento
- Avellino
- Siracusa
- Catania
- Bari
- Vicenza
- Udine
- Pordenone
- Ancona
- Ascoli Piceno
- Macerata
- Pesaro

Il progetto ha visto come protagonisti **200** studenti nel ruolo di tutor e **700** over 65.

► MULTIMEDIA

LE STORIE

- Luigi, 76 anni, artigiano. Dallo scalpello e la "cucchiaia" al mouse.
www.youtube.com/watch?v=19k0HS_bb98
- Giuseppe, 69 anni, restauratore di mobili antichi. Prima si recava alle fiere ad acquistare le attrezzature per il suo lavoro, ora ricerca pantografi e sgorbie online
www.youtube.com/watch?v=bwxllqmuNwE

COSA ABBIAMO FATTO NEL 2017 PER I GIOVANI

alcuni numeri

attività formative per **60.000**
studenti

280 laboratori nei nuovi ambienti
digitali di apprendimento

7 progetti al femminile per
8.000 donne

80 eventi interattivi con il pubblico
protagonista

in formazione **34.000** donne di
tutte le età

4.130 studenti in percorsi di
alternanza scuola lavoro

più di **1.000** sessioni formative
tra laboratori, workshop ecc.

60 progetti attivi rivolti soprattutto
ai giovani

7.500 ore di formazione in
presenza

120 scuole nella Rete delle Palestre
dell'Innovazione

DOCENTI E COMUNITÀ EDUCANTE

Nel luglio 2014 abbiamo ottenuto dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca l'accreditamento come ente di formazione per il personale della scuola, che abbiamo rinnovato secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016. Le attività formative si svolgono in presenza, a distanza e con formule miste che usano diversi ambienti di apprendimento (*Blended learning*).



Formazione per docenti, dirigenti e animatori digitali:

- **"La didattica del FabLab"**, IC Motta Camastra: formazione riservata a 25 docenti della scuola primaria di primo e secondo grado per progettare attività didattiche laboratoriali da riprodurre in classe
- **"Lego Serious Play"**, snodo formativo Don Milani di Genova: moduli formativi rivolti a dirigenti scolastici, Dsga, personale amministrativo, assistenti tecnici del I ciclo, animatori digitali, team per l'innovazione, docenti, costruiti con il metodo Lego Serious Play e animati da Cecilia Stajano

PIATTAFORMA SOFIA

La Fondazione Mondo Digitale è presente nell'elenco degli esercenti ed enti accreditati nel sito cartadeldocente.istruzione.it, presso i quali è possibile utilizzare la Carta del Docente. La Carta, dell'importo nominale di euro 500 annui per ciascun anno scolastico, può essere utilizzata per l'iscrizione a corsi per attività di aggiornamento e di qualificazione delle competenze professionali, svolti da enti accreditati presso il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca.

Sulla piattaforma SOFIA (Sistema operativo per la formazione e le iniziative di aggiornamento dei docenti) e sul sito www.innovationgym.org è disponibile l'elenco dei corsi, erogati dalla Fondazione Mondo Digitale, che si possono acquistare con la Carta del docente.

FORMARE I FORMATORI

Dal 27 al 29 gennaio 2017 si è svolto l'evento "Formare i formatori", una sessione di coaching intensiva dedicata a docenti e formatori che hanno risposto all'avviso della Fondazione Mondo Digitale per la ricerca di esperti per animare ambienti innovativi di apprendimento. Una formazione "immersiva" e coinvolgente con strumenti, tecnologie e metodologie innovative per diventare attori del cambiamento in ogni contesto.

Hanno partecipato al weekend formativo **65** docenti e formatori provenienti da **12** regioni, dal Piemonte alla Sicilia. Dopo una cena di benvenuto e una sessione di team building animata da Cecilia Stajano, responsabile Innovazione per la scuola della Fondazione Mondo Digitale, i partecipanti hanno preso parte a una presentazione del modello di Educazione per la vita del direttore scientifico Alfonso Molina. Cosa significa innovare nel mondo della scuola? Quali sono le sfide da affrontare? A seguire, docenti e formatori hanno sperimentato i laboratori della Palestra dell'Innovazione.

Nell'ultima giornata i partecipanti sono stati chiamati ad illustrare la loro proposta didattica allo staff della Fondazione Mondo Digitale e ai coach della Palestra dell'Innovazione. La formazione si è conclusa con il workshop "La scuola mattoncino per mattoncino", per immaginare e disegnare insieme, con il metodo Lego Serious Play, la scuola innovativa e inclusiva del futuro.

Al termine del weekend è stata rilasciata a un primo gruppo di partecipanti la certificazione di "Formatore FMD" sotto forma di Open Badge: un documento in pdf stampabile a cui sono associati alcuni metadati che indicano la competenza acquisita, il metodo usato per verificarla, l'indicazione di chi l'ha rilasciata e l'identità di chi l'ha conquistata.

► MULTIMEDIA

Gli "scatti social" realizzati dai partecipanti nel corso dell'evento "Formare i formatori"
www.mondodigitale.org/it/news/lalbum-dei-formatori

63

SCUOLA DI FISICA CON ARDUINO

Nel 2017 si è svolta la seconda edizione della Scuola di Fisica con Arduino e smartphone, promossa dal **Dipartimento di Fisica della Sapienza Università di Roma** con la collaborazione dell'**Istituto nazionale di fisica nucleare**: dal 6 all'8 settembre tre giornate di full immersion sull'uso delle moderne tecnologie per l'esecuzione di esperimenti di fisica. L'obiettivo è formare i docenti affinché possano a loro volta insegnare ai loro alunni come usare le tecnologie per eseguire esperimenti e misure, per incrementare la pratica del laboratorio e introdurre coding e IoT nelle classi della scuola secondaria.

La prima giornata della scuola è dedicata a lezioni frontali sulla programmazione di Arduino e sull'uso di app per smartphone per l'esecuzione di misure di fisica. Nell'edizione 2017 è intervenuto anche David Cuartielles, co-fondatore di Arduino. Nelle giornate successive i docenti sono chiamati a lavorare in gruppo, supportati dai maker della Palestra dell'Innovazione, per realizzare esperimenti fisici attraverso l'utilizzo di materiali a basso costo e delle tecniche apprese finora.

Alcuni degli esperimenti auto costruiti con strumenti low cost:

- Studio delle forze di attrito
- Il moto armonico
- Assorbimento della luce
- Misure di campi magnetici
- Piano inclinato con traguardo ottico per misura attrito con non conservazione dell'energia
- Attenuazione della luce con la distanza

I progetti sono stati esposti presso gli stand della Fondazione Mondo Digitale e della Sapienza Università di Roma in occasione della Maker Faire.

► MULTIMEDIA

STORIE

Dopo aver partecipato alla Scuola di Fisica con Arduino e Smartphone, Manuela Tirocchi, docente di Matematica e fisica del Liceo scientifico Innocenzo XII di Anzio (Roma), ha coinvolto una sua classe, la 5^a, nella realizzazione di esperienze di fisica nel fab lab della Palestra dell'Innovazione. In particolare gli studenti si sono impegnati nella costruzione della Macchina di Galton con gli strumenti di fabbricazione digitale.

www.youtube.com/watch?v=KayZYN1LBZ8

Photo Gallery www.flickr.com/photos/fmdigitale/albums/72157685677450091

ACCORD

ACCORD - Attain Cultural Integration through CONflict Resolution skill Development, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+, KA3 - Initiatives for policy innovation - Social inclusion through education, training and youth – EACEA, coinvolge sette partner di cinque paesi: Università di Napoli Federico II, Italia (capofila); Smarted srl, Italia; Università di Barcellona, Spagna; Università Friedrich-Alexander di Erlangen-Norimberga, Germania; Università di Vienna, Austria; Fondazione Mondo Digitale, Italia; Università di Anversa, Belgio. L'obiettivo del progetto (dicembre 2016 – dicembre 2019) è formare insegnanti ed educatori, che lavorano principalmente negli asili e nelle scuole primarie e medie, sui temi della gestione dei conflitti a scuola, della mediazione, della negoziazione e dell'importanza della comunicazione interculturale.

Le principali attività:

- Realizzazione di National Surveys e di workshop nazionali a cura di esperti
- Progettazione del framework pedagogico
- Costruzione di un sito web dedicato
- Realizzazione dei pilot di studio
- Adattamento del software di ENACT
- Creazione della piattaforma integrata ACCORD
- Progettazione e implementazione di un MOOC (Massive Open Online Course)



Il progetto CAnVASS+ "Content Audio Video mAnagement SyStem Plus", attuato nell'ambito del Programma Erasmus+ Strategic Partnerships for School Education, è finalizzato allo scambio di buone pratiche legate ai percorsi di apprendimento permanente degli insegnanti e ha l'obiettivo di contribuire all'innovazione della didattica attraverso il miglioramento delle competenze digitali degli educatori.

Le attività del progetto sono strutturate per favorire l'acquisizione delle competenze utili a integrare le nuove tecnologie in ogni curriculum educativo, sviluppando metodologie collaborative e contenuti personalizzati che favoriscano l'apprendimento attivo, basato sulla risoluzione dei problemi e il pensiero critico.

Il percorso formativo di CAnVASS+, rivolto a docenti e formatori, prevede la sperimentazione di un approccio multimediale in grado di favorire:

- La gestione delle classi digitali: dalle TIC al social media
- Un approccio *challenge based learning* per rendere i curricula più coinvolgenti e motivanti e maggiormente rispondenti alle richieste del mercato del lavoro
- La personalizzazione della conoscenza attraverso il potenziamento di stili di apprendimento visivo
- La costruzione di nuove competenze digitali

Partenariato

- E.RI.FO. Ente di ricerca e formazione, Italia
- Istituto d'Istruzione Superiore Via Sarandì, Italia
- Fondazione Mondo Digitale, Italia

- Confederacion Espanola de Centros de Ensenanza Asociacion C.E.C.E., Spagna
- Proemasa Las Chapas C, Spagna
- Regional Directorate of Primary And Secondary Education of Crete, Grecia
- 4th Vocational School of Heraklion – Grecia
- Best Cybernetics Single Member Private Company, Grecia
- Liceul Tehnologic de Transporturi, Romania

Il progetto ha una durata di 36 mesi, a partire da dicembre 2017. Oltre **2.500** docenti in Europa vengono selezionati per partecipare al percorso formativo sperimentando i materiali didattici e gli strumenti sviluppati congiuntamente dai partner del progetto. Alcuni diventano ambasciatori del progetto in Europa, incaricati di tramettere la loro esperienza ad altri istituti scolastici contribuendo alla diffusione di metodologie didattiche innovative.

DISABUSE

Disabuse (dicembre 2017 – dicembre 2019), attuato nell'ambito del Programma Erasmus+ Cooperation for innovation and the exchange of good practices, vuole proseguire il lavoro svolto dalla Fondazione Mondo Digitale e il Centro anti-bullismo dell'Università di Dublino con il progetto Sonet-Bull.

Realizzato con il partenariato di importanti centri di ricerca, Institute of Art & Design Technology (Irlanda), Istituto universitario di Lisbona (Portogallo) e Università della Murcia (Spagna), il progetto vuole sviluppare e sperimentare nuovi percorsi formativi interattivi dedicati a esperti ed educatori per la prevenzione e contrasto al bullismo, in particolare in relazione ai soggetti con bisogni speciali. Ciascun partner condivide nel corso del progetto le proprie buone pratiche. Fondazione Mondo Digitale, nello specifico, propone un innovativo percorso di applicazione della metodologia **Legò Serious Play**.

66

Il progetto prevede:

- Una ricerca sullo stato dell'arte nei diversi paesi in relazione al fenomeno del bullismo e bisogni speciali, con l'analisi della normativa e delle politiche attuate nei diversi paesi coinvolti e delle azioni di sensibilizzazione e contrasto intraprese.
- Una indagine sui bisogni formativi di esperti, docenti, formatori e studenti con bisogni speciali, rispetto agli interventi di sensibilizzazione, prevenzione e contrasto al fenomeno legato alla disabilità.
- Lo sviluppo di materiali didattici e la sperimentazione del percorso formativo con il coinvolgimento attivo di docenti, formatori e studenti.
- Lo sviluppo di una piattaforma multimediale per l'ampia condivisione dei materiali prodotti e delle buone pratiche.

GIOVANI E GRANDI ANZIANI

In sei anni i giovani anziani tra i 60-64 che navigano in rete sono più che raddoppiati, da 25,2% a 52,2%. Secondo l'ultimo rapporto Istat "Cittadini, Imprese e ICT" a crescere più velocemente sono gli anziani più grandi, nella fascia di età da 65 a 74 anni, passati da 12,1% al 28,8%, mentre gli over 75 sono quasi quadruplicati, dal 2% al 7,7%. E si conferma il ruolo degli adolescenti come facilitatori digitali: le famiglie più connesse, 9 su 10, sono quelle in cui è presente almeno un minorenne.

Per primi abbiamo creduto nel ruolo vincente dei giovani per combattere l'esclusione sociale degli over 60 e abbiamo costruito l'alleanza tra scuole e centri sociali anziani. Nel 2002 il primo accordo ufficiale con Ministero dell'Innovazione e Comune di Roma ha dato il via al progetto Nonni su Internet nella Capitale. Poi il riconoscimento nei piani formativi delle scuole. Abbiamo combattuto l'analfabetismo di ritorno e responsabilizzato i nativi digitali. Oggi la metodologia di apprendimento intergenerazionale è un modello di intervento nazionale e transnazionale.

In 15 edizioni in 20 regioni italiane e 11 paesi abbiamo coinvolto **37.000** anziani diplomati, **21.800** studenti tutor e **2.164** docenti coordinatori.

Formiamo gli over 60 con la formula dello **scambio generazionale**: gli studenti insegnano agli anziani le nuove tecnologie, per accelerare il processo di digitalizzazione del paese, promuovere l'accesso ai nuovi servizi da parte di tutti i cittadini, incrementare le competenze digitali delle fasce di popolazione a rischio di esclusione, dando valore al loro ruolo sociale e migliorandone la qualità di vita, come in una vera e propria scuola di welfare. E se gli anziani imparano a stare al passo con i tempi, per non rimanere esclusi, i nativi digitali si sentono valorizzati nel loro ruolo di mediatori naturali del processo di innovazione tecnologica all'interno delle loro famiglie e della società.

Ad oggi coesistono varie formulazioni del progetto, attuate con partner locali e presenti con differenti denominazioni in diverse regioni, tutte ispirate al modello iniziale di **Nonni su Internet**. Il corso è gratuito e la struttura è modulare, da 20 a 30 ore con incontri a cadenza settimanale. Concludono l'anno "Tutti su Internet", la Settimana di alfabetizzazione digitale aperta ai cittadini del quartiere, e il concorso "Volontari della conoscenza", che valorizza le storie più significative maturate nei diversi territori.

In quasi tutti gli istituti coinvolti nell'iniziativa il progetto, per il suo alto valore educativo e efficace impatto territoriale, è stato inserito nel piano dell'offerta formativa, con il riconoscimento di crediti formativi, e, in diversi casi, è diventato anche parte di percorsi di alternanza scuola-lavoro. Nel corso delle edizioni il progetto ha dato vita a molte iniziative collegate, come la Rete dei volontari della conoscenza, la campagna di riciclo dei computer dismessi per i centri anziani, la realizzazione di aule multimediali nelle scuole colpite dal sisma o il coinvolgimento di artigiani pensionati nel ruolo di mentor per gli aspiranti imprenditori.

La novità più importante del 2017 è la trasformazione del modello di apprendimento intergenerazionale in uno strumento strategico di intervento all'interno dell'Agenda Digitale dell'Umbria, con il progetto "Interconnessioni".

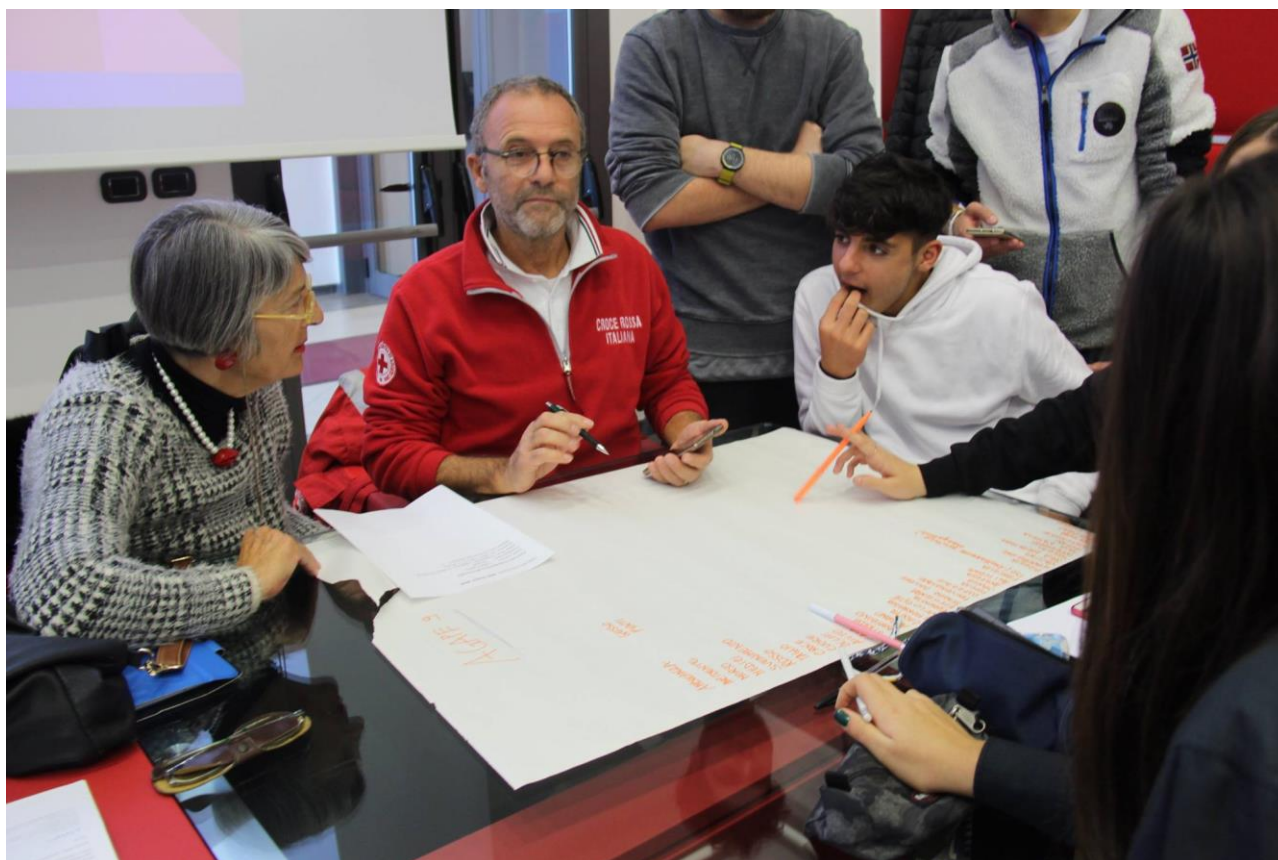
► MULTIMEDIA

STORIE | NONNI TECNOLOGICI

In studio durante la rubrica "Lavori in corso" del Tg2, Cecilia Stajano e nonna Maria Luisa raccontano il successo di Nonni su Internet

<https://www.youtube.com/watch?v=xQ8ptTw4rvw>

INTERCONNESSIONI



68

All'interno del programma di interventi "Digitale per la 3@età - Engagement dei giovani anziani", promosso nell'ambito della "Agenda Digitale dell'Umbria", la Regione Umbria e la Scuola umbra di Amministrazione pubblica, in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale, hanno promosso il progetto "Interconnessioni", una settimana di originali attività interattive, animate dalle diverse generazioni e dedicate ai giovani anziani (65-74 anni). L'obiettivo è quello di promuovere tra gli over 65 umbri un uso consapevole dei moderni linguaggi, dispositivi e servizi digitali offerti dal territorio, per migliorare la qualità di vita delle

persone più anziane e affidare loro un ruolo attivo nello sviluppo di comunità inclusive e "intelligenti".

Dal **27 novembre al 1° dicembre 2017** in cinque città umbre sono state organizzate cinque tappe tematiche dedicate a salute, vita quotidiana, tempo libero e partecipazione, social media e scambio intergenerazionale, per creare una sinergia virtuosa tra le diverse azioni dell'Agenda digitale. Le giornate sono state animate da team intergenerazionali: giovani, anziani, startupper, maker, programmatori, designer, dirigenti, docenti e studenti delle scuole umbre sono stati chiamati a lavorare insieme e a contribuire con le proprie idee ed esperienze all'ideazione di proposte e soluzioni per l'alfabetizzazione e inclusione digitale degli over 65.

Hanno partecipato alle giornate interattive:

- ABA Fablab di Perugia
- Accademia delle Belle Arti di Perugia
- ANCeSCAO
- Anteas
- Auser
- Centro Studi Città di Foligno
- Centro Socio Culturale Madonna del Latte di Città di Castello
- Cittadinanzattiva
- CNA Pensionati
- Croce Rossa
- Dipartimento di Matematica e computer Science dell'Università degli Studi di Perugia
- Hacklab di Terni
- Intra Umbria – Le biblioteche dei libri salvati
- Istituto alberghiero Giancarlo De Carolis di Spoleto
- Istituto comprensivo Foligno 4
- Istituto di istruzione superiore Patrizi Baldelli Cavallotti di Città di Castello
- Istituto tecnico economico Feliciano Scarpellini di Foligno
- Istituto tecnico economico tecnologico Aldo Capitini di Perugia
- Liceo Renato Donatelli di Terni
- Liceo scientifico Galeazzo Alessi di Perugia
- Liceo scientifico Galileo Galilei di Terni
- UniTRE Città di Castello

Ogni tappa è stata progettata con un originale format **intergenerazionale** declinato su un tema specifico per coinvolgere pubblici diversi come attori. Il modello intergenerazionale mette a lavoro, fianco a fianco, studenti e over 65. Unisce generazioni diverse, e spesso distanti, per creare uno scambio di esperienze e competenze che arricchisce entrambe le parti.

I NUMERI DELLA PARTECIPAZIONE

L'Agenda digitale umbra per la prima volta alla prova del territorio. Più di 400 chilometri percorsi in 5 giorni, in 5 tappe con 5 diversi eventi interattivi, intergenerazionali e coinvolgenti, per sperimentare la trasformazione digitale dal punto di vista dei giovani anziani. Oltre 500 cittadini, coinvolti attivamente tra Perugia, Terni, Spoleto, Foligno, Città di Castello, hanno dato vita a una fitta rete di contatti, scambi, collegamenti e vere e proprie interconnessioni.

Le testimonianze dei protagonisti

www.youtube.com/playlist?list=PL0TEr-_iNPY3TKmd0dzscoQ4vDGhJ9PVq

Il racconto su Storify

storify.com/MondoDigitale/interconnessioni17

Il progetto sulla stampa

TGR Umbria

GR1

Lastampa.it

lsole24ore.it

[Lo spot](#)

[Il video ufficiale dell'iniziativa](#)

IL TOUR DI INTERCONNESSIONI

- PERUGIA | CONFERENZA STAMPA
14 novembre, 12-13, Palazzo Donini, Sala d'Onore
Presentazione delle attività del progetto. Studenti e docenti delle scuole del territorio animano due "sportelli digitali" per gli over 65.
- PERUGIA | HEALTH HACKATHON
27 novembre, 9-18, Creo, Ospedale S. Maria della Misericordia
Una maratona informatica per ideare, progettare sviluppare, nuovi strumenti, dispositivi, ausili per migliorare la qualità di vita degli anziani.
- TERNI | POPUP MAKER
28 novembre, 14-19, LS Galileo Galilei
Evento stile maker: pochi minuti per condividere l'idea e mostrare il prototipo, poi spazio al confronto per trovare soluzioni originali per lo sviluppo.
- SPOLETO | JAM SESSION
29 novembre, 9-14, IPSSART G. De Carolis
Cultura, tempo libero e partecipazione: con i mattoncini Lego (LSP) progettazione condivisa dei servizi per la terza età.
- FOLIGNO | HACKREATIVITY
30 novembre, 9.30-18.30, ITE F. Scarpellini
Maratona di creatività per inventare un personaggio mascotte che rappresenti gli anziani digitali umbri.
- CITTÀ DI CASTELLO | INTERNET DAY
1 dicembre, 9-17, IPSSARCT Cavallotti
Le scuole aprono sportelli digitali per i cittadini over 65: gli studenti offrono consulenza su dispositivi mobili, connessioni, app, programmi ecc.
- PERUGIA | CONVEGNO FINALE
11 dicembre, 9-13, Palazzo dei Priori, Sala dei Notari
Presentazione dei risultati dell'iniziativa e della bozza del "Manifesto d'intenti" sull'inclusione digitale. Un piano partecipato e collaborativo in dieci punti per trasformare le proposte della cittadinanza in progetti concreti e favorire un processo di digitalizzazione diffuso e inclusivo su tutto il territorio umbro.

NONNI IN RETE. TUTTI GIOVANI ALLE POSTE

Dopo il successo della pilota e della prima edizione, "Nonni in Rete. Tutti giovani alle poste", il programma di alfabetizzazione digitale degli over 65 promosso da Fondazione Mondo Digitale e Poste Italiane, torna nel 2017 con un programma formativo che coinvolge **20** comuni di diverse regioni italiane.

Il programma 2016-2017 conferma la formula vincente dell'apprendimento intergenerazionale: a insegnare agli anziani sono gli studenti delle scuole affiancati da docenti coordinatori. La formazione digitale diffusa con corsi di **30 ore** si svolge presso le aule informatiche delle scuole e introduce un nuovo focus sull'uso di device mobili, come smartphone e tablet. A disposizione dei partecipanti un ricco kit formativo e il manuale *Nonni in Rete: Istruzioni per l'uso*, una guida pratica e semplice per la navigazione in rete.

LE CITTÀ COINVOLTE

Ancona, Aosta, San Donà di Piave, Cagliari, Catania, Chivasso, Milano, Campobasso, Genova, L'Aquila, Napoli, Perugia, Pisa, Potenza, Reggio Calabria, Roma, Sassuolo, Taranto, Trento, Pordenone.

I NUMERI DELLA SECONDA EDIZIONE

Descrizione	Numero
Cittadini over 65 in formazione	500
Studenti tutor	500
Docenti e dirigenti coinvolti	70
Corsi	20
Ore di formazione in aula	600

Nella settimana di "**Tutti su Internet**", dal 20 al 26 aprile, ogni istituto organizza un Open Day: nella scuola di quartiere i cittadini trovano un aiuto concreto per scoprire le potenzialità della comunicazione in mobilità, l'uso più efficace di smartphone e tablet e le app che aiutano a risolvere problemi pratici, come PostePay, BancoPosta e Ufficio Postale. Dopo 30 ore trascorse al fianco di giovani tutor per acquisire familiarità con le nuove tecnologie, gli over 65 sono diventati pronti per formare "alla pari" altri coetanei o chiunque desideri scoprire le potenzialità della rete e i servizi online offerti dalla pubblica amministrazione.

71

► MULTIMEDIA

Il servizio di Adnkronos a Roma, presso l'IIS Croce Aleramo

mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/tutti-in-rete-con-i-nnonni-il-servizio-di-adnkronos-a-roma

STORIE | CURIOSANDO TRA I BANCHI DI SCUOLA

- Ad Aosta il signor Leopoldo, 75 anni, ex rappresentante di commercio, si trova per la prima volta davanti al pc. Il suo compagno di banco, nel ruolo di tutor, è il giovanissimo Simone, che si rivela paziente e attento. Ed è anche molto soddisfatto perché il suo allievo in poco tempo ha superato la prova del mouse. "Finalmente comincio a capire qualcosa", dice con entusiasmo Leopoldo, che ha due nipoti informatici "troppo veloci" e poco pazienti con lui, "troppo lento" perché alle prime armi. Invece "Matteo è

pazientissimo!"

<https://youtu.be/mT20BUyliuo>

- "Sono molto carico, perché è una grande opportunità". A Genova Simone, 18 anni, ha le idee molto chiare e crede fortemente nella "reciprocità" del progetto. Un'opportunità straordinaria per i tutor e per i nonni, che fanno fatica a familiarizzare con le nuove tecnologie: "per loro è un mondo magico, misterioso. Invece la tecnologia può facilitare molto la loro vita, perché può rispondere a bisogni immediati come fare un pagamento alle poste o prenotare una visita medica". Simone usa un linguaggio insolito per la sua età: fare il tutor spiega è anche "un'opportunità per elevare me stesso, per vedere se sono capace di rapportarmi con le persone e di insegnare quello che so a questi utenti". www.spreaker.com/user/8925042/a-genova-i-tutor-di-nonni-in-rete-si-pr
- Maria Cristina Trequattrini, coordina il progetto per il secondo anno a Perugia. "I ragazzi scoprono di essere capaci, mettono in campo conoscenze, competenze e qualità". Secondo la docente "i giovani hanno tanto di nascosto e questo progetto riesce a tirare fuori il meglio". La scuola ha fatto una scelta molto coraggiosa con importanti ricadute sulla qualità e l'inclusione: nel gruppo dei tutor, infatti, sono stati inseriti con successo anche ragazzi con disturbi di apprendimento. <https://youtu.be/KPsGktSQRA0>

DIGITALI SI DIVENTA

Alla fine del 2017 l'Assessorato alla persona, Scuola e Comunità solidale di Roma Capitale adotta il modello di apprendimento intergenerazionale della Fondazione Mondo Digitale per condurre una azione strategica di diffusione delle competenze digitali tra gli over 60 della città di Roma.

A partire dal 2018 la Fondazione Mondo Digitale organizzerà percorsi formativi sul modello di Nonni su Internet, coinvolgendo **60 scuole** e **149 Centri Sociali Anziani** (CSA) della capitale. Gli studenti insegnano in corsi da 24 ore (12 incontri da 2 ore ciascuno) pc, web e tecnologia agli over 60 con l'aiuto di docenti esperti. Parallelamente alle scuole, anche i Centri Sociali Anziani sperimentano al loro interno percorsi intergenerazionali in grado di creare maggiore coesione e interazione con il territorio di riferimento. I 15 CSA più attivi si trasformeranno alla fine del progetto in Punti Roma Facile, spazi pubblici e assistiti per il supporto alla cittadinanza nei servizi online.

72

PUNTO ROMA FACILE

A marzo 2017 anche la Palestra dell'Innovazione è diventata un Punto Roma Facile, uno spazio assistito per la diffusione, promozione e sensibilizzazione alla cultura digitale e per il supporto all'uso delle tecnologie.

I Punti Roma Facile sono un'iniziativa dell'Assessorato Roma Semplice in collaborazione con il Dipartimento Comunicazione, il Dipartimento Innovazione Tecnologia, i Municipi e l'Istituzione Biblioteche di Roma. All'inaugurazione del punto di accesso per i cittadini del VII Municipio è intervenuta l'assessora a Roma Semplice Flavia Marzano.

Il Punto Roma Facile della Palestra dell'Innovazione è a disposizione dei cittadini dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 12 e dalle 16 alle 18. Nel 2017 sono oltre 70 le persone, perlopiù

cittadini anziani e stranieri, che hanno richiesto la nostra assistenza gratuita per l'utilizzo dei servizi digitali di Roma Capitale.

► MULTIMEDIA

Photogallery inaugurazione

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/galleria/inaugurazione-punto-roma-facile

EVENTI | GOLD AGE

La Fondazione Mondo Digitale ha proposto all'associazione 50&Più di sperimentare la metodologia dell'apprendimento intergenerazionale nel corso della XIII edizione di Gold Age, a Venezia dal 14 al 17 novembre, presso Palazzo del Casinò e il Palazzo del Cinema del Lido di Venezia. Una quattro giorni di incontri, testimonianze, workshop ed esposizioni per approfondire molti aspetti legati all'età matura.

Quattro laboratori tematici, di un'ora ciascuno, forniscono agli over 60 indicazioni pratiche per l'uso di diversi strumenti. Nel ruolo di tutor 9 ragazze e ragazzi dell'ITIS V. Volterra di San Donà di Piave, coordinati dalla docente Caterina Fregonese.

I laboratori sono un piccolo assaggio dei percorsi di alfabetizzazione digitale promossi dalla Fondazione Mondo Digitale con il modello di Nonni su Internet: permettono agli over 60 di acquisire le competenze utili per usare il computer, o altri dispositivi mobili, e a navigare in rete, fino ad usare i servizi digitali della pubblica amministrazione.

- **SURF THE NET:** Consigli per navigare in rete. Dalla connessione alla ricerca di un'informazione.
- **APP & WEB:** posta elettronica e messaggistica istantanea. Dalla creazione di un account alle videochiamate
- **SOCIAL NETWORK:** Facebook, Twitter, Instagram. Come gestire un profilo online.
- **MEDIA SMART:** foto e video montaggio con lo smartphone

73

ISEV

Inclusive Senior Education through Virtual U3A (ISEV) è un progetto della durata di 34 mesi attuato nell'ambito del Programma Erasmus+ Strategic Partnerships for Adult Education. L'obiettivo del progetto è quello di rendere l'istruzione accessibile agli anziani, eliminando le barriere e adattando le attività educative alle loro esigenze: per apprendere indipendentemente dal luogo di vita, dalle condizioni di salute, dalle possibilità finanziarie o dalla condizione familiare e sociale.

Il modello di apprendimento intergenerazionale "trasformativo", sviluppato dalla Fondazione Mondo digitale, incontra nel progetto ISEV le esperienze consolidate degli altri partner europei nell'ambito dell'insegnamento agli adulti. I percorsi formativi di 60 ore e i materiali didattici sono sviluppati nell'arco di un semestre direttamente in collaborazione con i partecipanti ai corsi e sono supportati da una piattaforma online arricchita da contenuti multimediali. Gli studenti delle scuole lavorano come tutor a fianco degli anziani.

Oltre **300** senior, 40 in Italia, partecipano ai corsi di formazione. Cinque di loro, i più bravi, diventano docenti e tutor di altri over 65 e hanno la possibilità di partecipare al train the trainers di 7 giorni che si svolgerà nel 2019 in Portogallo.

I PARTNER

- Università di Ostrava (OU), Repubblica Ceca
- Associação de Melhoramentos e Bem Estar Social de Pias (AMBESP), Portogallo
- Fondazione Mondo Digitale (FMD), Italia
- Associação Rede de Universidades da Terceira Idade (RUTIS) Portogallo

DONNE

La condizione delle donne è un obiettivo specifico (Goal 5 - Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze) ma anche un tema trasversale nell'Agenda 2030 e nei 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile. A che punto siamo in Italia?

È aumentata la presenza delle donne in Parlamento, nei consigli di amministrazione delle imprese quotate in borsa, è migliorata la formazione... ma per il tasso di occupazione l'Italia rimane in fondo alla graduatoria europea. La nascita di un figlio porta il 30% delle madri che hanno un lavoro a interromperlo. E le donne continuano a farsi carico della quasi totalità del lavoro domestico e di cura. [ASVIS, *L'Italia e gli obiettivi di sviluppo sostenibile*, 2017]

Molto critica la situazione tra le professioni dell'economia digitale. Sono poche le donne che ricoprono i ruoli tecnici più innovativi: circa il 25% tra i Big Data Engineer e i Digital Information Officer e il 15-25% tra gli esperti in Internet of Things, Cyber Security, Data Protection e Mobile Application. Nessuna donna risulta invece tra i Data Scientist. Unico ruolo nel quale spiccano, una su due, è l'esperto in metodologia "Agile", legato alla capacità di sviluppare in modo rapido e veloce applicazioni software. [NetConsulting Cube, *Donne e digital transformation: binomio vincente*, 2017].

Secondo uno studio del Fondo Monetario internazionale il gender gap in Italia vale il 15% del Pil. Perché il divario di genere ha un costo, significa mancato sviluppo. Ricerche e indagini, e l'esperienza delle persone, mostrano come le competenze digitali possano contribuire a ridurre le differenze di genere nel mondo del lavoro.

NUMERI

Nel 2017 la Fondazione Mondo Digitale ha realizzato 7 progetti al femminile per 8.000 donne. Più di 35.000 sono state le donne formate di tutte le età.

75

BYE

Il progetto "BYE: Build Your Experience" è un'iniziativa della Fondazione Mondo Digitale finanziata da Google for Education nell'ambito del programma Google RISE Awards 2016, il grant annuale rivolto alle organizzazioni no-profit che ha l'obiettivo di promuovere le STEM tra i giovani con meno possibilità di accesso allo studio di materie tecnico-scientifiche.

Da maggio 2016 a maggio 2017 la Fondazione Mondo Digitale organizza alla Palestra dell'Innovazione laboratori esperienziali di storytelling, per insegnare ai più giovani a raccontare una storia attraverso i più moderni strumenti nel campo della realtà immersiva, del gaming e della programmazione informatica. Le attività sono rivolte a studenti italiani dai 6 ai 16 anni, con particolare attenzione alle bambine della Regione Lazio.

Un'iniziativa per favorire la STEM Education e accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico. L'obiettivo è quello di permettere a bambine e ragazze di sviluppare competenze tecnico-scientifiche necessarie per costruire il loro futuro e di prepararle, sin da piccole, ad affrontare con successo il mondo del lavoro.

A maggio 2017, per la prima volta alla Palestra dell'Innovazione, una maratona di

programmazione coinvolge bambine e bambini della scuola primaria. I giovani studenti si sono sfidati per 4 ore nella costruzione di una storia animata con Scratch.

► MULTIMEDIA

Photo Gallery www.flickr.com/photos/fmdigitale/albums/72157683567069005

NUMERI

1.500 studenti di cui almeno 800 studentesse

50 classi coinvolte

50 docenti, con il ruolo fondamentale di portavoce dell'innovazione nella propria scuola

3 coach esperti

IN ESTATE SI IMPARANO LE STEM

La Fondazione Mondo Digitale partecipa al bando "In Estate si imparano le STEM", promosso dal Dipartimento per le pari opportunità della Presidenza del Consiglio, per promuovere insieme alle scuole percorsi di approfondimento delle materie scientifiche, da svolgersi nel periodo estivo, rivolti a studentesse e studenti della primaria e secondaria di primo e secondo grado.

I percorsi realizzati:

- "E-STEM" con l'IIS Cesare Battisti di Velletri
- "Il futuro è adesso" con l'IC Piazza Winckelmann
- "STEM: Sarà Tutta Un'Estate Magica" con l'ITI Marconi e IC Colozza di Campobasso

CODING GIRLS



77

Nel 2014, nell'ambito del semestre italiano di presidenza del Consiglio dell'Unione europea e in occasione della Settimana europea della programmazione, Fondazione Mondo Digitale e Ambasciata Usa in Italia, con la collaborazione dell'associazione americana Girls Who Code, hanno promosso la prima edizione di CodingGirls Roma-Usa, otto giorni di eventi interamente dedicati a bambine e ragazze, dalla primaria alla secondaria superiore. L'iniziativa è stata sostenuta da Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Roma Capitale, Dipartimento di Informatica dell'Università Sapienza di Roma e Microsoft. In tre edizioni il progetto è cresciuto fino a diventare un programma formativo lungo un anno.

L'obiettivo del progetto-programma Coding Girls è accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico agendo su diversi fronti:

- lotta a pregiudizi e stereotipi
- formazione alla pari
- modelli positivi
- esperienze formative trasformative

La quarta edizione di Coding Girls ha coinvolto 60 studentesse delle scuole superiori nel ruolo di tutor d'aula. Dopo aver partecipato all'esperienza della Coding Summer School, le

giovanissime hanno accettato la sfida di appassionare alla programmazione oltre 4.000 ragazze attraverso staffette formative e hackathon in 20 scuole di Roma, Milano, Napoli e Catania. Al loro fianco 6 coach della Palestra dell'Innovazione e la super coach americana, Emily Thomforde, Code Educator and Science Technology Engineering Art and Mathematics (STEAM) Specialist.

Descrizione	Numero
Mesi di progetto	10
Città	4
Ragazze formate (staffetta + hackathon)	4.000
Scuole	20

Le Coding Girls sono diventate grandi

In tre edizioni le ragazze che hanno partecipato al programma formativo **Coding Girls** hanno mostrato una spontanea e irresistibile spinta ad aggregarsi, a cooperare, a *fare massa critica*. Le Coding Girls sono cresciute, sono diventate grandi, pronte a costituirsi in associazione, per diventare un interlocutore visibile, un soggetto giuridico, un punto di riferimento, un nodo di nuove alleanze.

Il 27 settembre 2017 si è costituita legalmente **l'associazione di promozione culturale Coding Girls** con sede a Roma, in via del Quadraro 102, fondata da 15 donne e 3 uomini. Alla guida dell'associazione, che però mantiene forte la caratteristica di aggregazione giovanile, ci sono quattro donne:

- **Mirta Michilli**, presidente
- **Cecilia Stajano**, vice presidente
- **Rosy D'Elia**, segretaria
- **Manuela Martina**, tesoriere

Ora tutte e tutti possono partecipare, per dare il loro contributo in modo libero e creativo, sicuri di trovare nell'Associazione uno strumento prezioso per superare il divario di genere e affermare il contributo prezioso delle donne per lo sviluppo sostenibile.

Dallo Statuto (titolo II, articolo 4, Oggetto e finalità)

L'Associazione opera in maniera specifica con realizzazione di attività, progetti ed eventi finalizzati alla diffusione della cultura tecnica, scientifica e imprenditoriale tra bambine, ragazze e giovani donne tramite la conoscenza delle discipline STEAM, con l'obiettivo di arricchire e/o orientare carriere scolastiche, universitarie e imprenditoriali, valorizzare talenti, garantire pari opportunità e superare il divario di genere.

L'associazione persegue le suddette finalità attraverso le seguenti attività:

- formazione
- formazione specifica al personale della scuola
- tutoraggio e mentoring

- organizzazione eventi
- ricerca e sviluppo
- pubblicazioni

► MULTIMEDIA

[Il video ufficiale](#)

[Lo speciale di Rai News](#)

[La Summer School raccontata dal Corriere TV](#)

STORIE

Aurora, 19 anni

Cosa è successo quando mi hanno proposto questo progetto? Mi sono fiondata!

In famiglia, complice una mamma programmatrice e un vecchio computer "orribile", Aurora ha cominciato a giocare con il codice e poi non ha più smesso. "Se pasticci, non mi venire a cercare subito, prova a risolvere da sola", le diceva la mamma. I primi consigli ricevuti, li ha usati poi con successo con le sue giovanissime allieve, le bambine della primaria. "Che soddisfazione sentirsi chiamare maestra!"

Nella sua scuola, il liceo Peano di Monterondo, ha animato, insieme alle sue compagne, il "Caffè Digitale", aperto a tutti i cittadini del territorio.

Grazie all'esperienza di coach ha maturato la scelta di iscriversi alla facoltà di Informatica alla Sapienza Università di Roma: "Su 300 matricole, però siamo solo 10 ragazze".

"Per me il coding non è solo studio o lavoro", confessa Aurora, "è puro divertimento!"

Giorgia, 27 anni

Il coding? È come avere il mondo in mano. Puoi fare tutto!

Originaria di un piccolo paese del teramano, si è trasferita nella capitale, da sola, a 18 anni, per frequentare la facoltà di Informatica alla Sapienza. La scelta "atipica", per il contesto sociale e familiare, è diventata da subito anche una sfida personale. "L'inizio è stato molto difficile", racconta Giorgia. "Poche ragazze iscritte e quasi tutte hanno abbandonato. Mi sono sentiva molto sola e poco considerata dai ragazzi". Ma Giorgia non ha mollato e ben presto sono arrivate le soddisfazioni.

Oggi è dottoranda e ha vinto una borsa di studio per le donne nell'informatica della compagnia americana Toptal.

Con Coding Girls Giorgia ha trovato uno strumento per combattere pregiudizi e stereotipi. "Ho cambiato punto di vista. La programmazione e tutte le competenze che ho acquisito mi fanno sentire speciale. È la mia forza in più, anche come donna".

Loredana, 20 anni

Il coding è libertà. Sono creativa e logica nello stesso tempo.

Tanti hobby, ma nessuna passione per la tecnologia ("Non è roba per donne"), fino all'incontro con le Coding Girls e la coach americana. Improvvisamente le si è aperto un mondo straordinario. Loredana, allora studentessa dell'IIS Pacinotti-Archimede di Roma, in un crescendo di impegno, passione e responsabilità, ha bruciato in fretta le tappe da "formata" a "formatrice". In team vince un hackathon. In impegni internazionali si cimenta nel ruolo di tutor d'aula, poi Microsoft la chiama per realizzare il video "Why do you code?"

Si diploma con una bella tesina su "Il tempo della scelta" e velocemente prende la sua decisione: studiare all'estero. Ora è al 2° anno di Computer Science all'University of Aberdeen, in Scozia. Ancora ragazzina, dopo la prima esperienza di coaching, si è subito resa conto della portata di Coding Girls: "sta producendo un sacco di valore, è importantissimo per noi ragazze". Sarà lei la nuova super coach?

Valentina, 36 anni

Non ti preoccupare, in qualche modo una soluzione la troviamo!

Ha coltivato con passione il sogno di diventare pilota o astronauta fino alla laurea in Ingegneria aerospaziale. Poi tutto si ferma. Problemi di salute la costringono a "riciclarsi". Ma cosa si può fare con un titolo di studio così insolito? Scoraggiamento e frustrazione raggiungono livelli stellari. Ma Valentina combatte e resiste fino all'incontro con la Fondazione Mondo Digitale. Qui scopre che può condividere le cose che sa e la sua passione per la scienza. Come? Insegnando. Non dietro a una cattedra, ma in laboratori dotati di tecnologie incredibili, da robot a strumenti immersivi. Così Valentina diventa una coach della Palestra dell'Innovazione. Le abbiamo chiesto di contare i suoi alunni. Ha formato quasi 2.000 persone, tra bambini, giovani e docenti, usando piattaforme e strumenti molto diversi, da Ozobot a App Inventor. E tra un laboratorio e l'altro Valentina ha scoperto un futuro come problem solver. Il suo soprannome? Vale!

NUVOLA ROSA

Nuvola Rosa è un progetto di Microsoft e GrowItUp, realizzato con la collaborazione della Fondazione Mondo Digitale, per avvicinare le giovani donne alle carriere STEM.

Nato nel 2013 per sostenere la diffusione delle competenze digitali, attraverso percorsi di formazione gratuiti, tra le studentesse in Italia e all'estero, il programma di Nuvola Rosa è andato crescendo e arricchendosi anno dopo anno. Nel 2017 non solo più corsi di coding, ma percorsi di robotica e arti digitali animano gli spazi della Microsoft House e Cariplo Factory, a Milano, e della Palestra dell'Innovazione a Roma.

80

Descrizione	Numero
Ragazze formate	1.500
Tutor per la formazione peer to peer	700
Corsi residenziali	40
Regioni coinvolte	2

Attraverso un approccio *peer to peer* le studentesse, ricevuta la formazione dai coach professionisti, formano a loro volta altre coetanee o studentesse più giovani. Cresce così l'effetto moltiplicatore della nuvola e anche le scuole si colorano di rosa!

Photo Gallery www.flickr.com/photos/fmdigitale/albums/72157689945257974

CURIOSITÀ

Gli studenti più attivi e partecipi del programma Nuvola Rosa sono sicuramente gli allievi della prof. Paola Pupilli, docente di Informatica gestionale all'IIS Falcone Righi di Corsico. Inseriti all'interno di un interessante percorso di alternanza scuola-lavoro, sono loro ad animare i laboratori di coding presso le scuole e la Microsoft House.

EVENTI | STEM IN THE CITY

Con le iniziative milanesi dedicate alle giovani donne, come Nuvola Rosa e Coding Girls, la Fondazione Mondo Digitale è tra i protagonisti di STEM in the CITY, un mese di eventi per sensibilizzare i giovani alla cultura digitale e avvicinare le ragazze allo studio delle materie tecnico-scientifiche.

Il progetto #STEMintheCity ha il patrocinio delle Nazioni Unite (ITU e UNRIC), del Dipartimento delle Pari Opportunità della Presidenza del Consiglio e dell'Ufficio scolastico regionale, ed è attuato con la regia del Comune di Milano e la collaborazione di organizzazioni pubbliche e private. Oltre alle attività dedicate, la Fondazione Mondo Digitale ha coinvolto più di 700 studentesse di scuole di ogni ordine e grado negli appuntamenti cittadini promossi dal Comune di Milano nel mese di aprile.

WOMEN IN TECHNOLOGY



È sostenuto da Costa Crociere Foundation il progetto pilota Women in Technology (WIT) dedicato a 150 studentesse di Campania, Calabria, Sicilia e Lazio, per prevenire il fenomeno dei Neet e creare nuove opportunità di lavoro, in particolare nelle regioni a più alto tasso di disoccupazione giovanile. L'obiettivo del progetto è favorire l'ingresso delle ragazze nel mondo del lavoro supportando i loro progetti imprenditoriali nel

settore delle tecnologie.

Il programma prevede diverse attività:

- Servizio di accoglienza
- Bilancio delle competenze
- Formazione specifica nella redazione di business plan
- Mentoring nello sviluppo del progetto

Le varie azioni sono attuate secondo il modello di Educazione per la vita che combina hard e soft skills: la trasmissione di competenze tecniche e il sostegno nello sviluppo delle competenze per la vita (imprenditorialità, leadership, problem solving).

Dopo aver lavorato in gruppo per sviluppare un'idea di impresa intorno all'esperienza di viaggio, le 150 studentesse hanno presentato i risultati intermedi del loro percorso a maggio, durante la fase delle selezioni regionali. Confrontandosi con aziende ed esperti hanno stabilito un primo contatto con il mondo del lavoro e ricevuto consigli preziosi sulla scalabilità e realizzabilità della propria idea micro-imprenditoriale. Per tutto il 2017 hanno continuato a finalizzare i progetti, elaborare soluzioni innovative e a realizzare i primi prototipi all'interno dei laboratori di fabbricazione digitale. Attraverso la piattaforma phyrtual.org sono anche entrate in contatto con potenziali stakeholder e avviato una campagna di crowdfunding per la ricerca di finanziamenti.

I risultati del programma Women In Technology saranno presentati a febbraio 2018, in occasione dell'evento finale a Palermo.

► MULTIMEDIA

DONNE E TECNOLOGIE. DA PALERMO A ROMA

- Maria Luisa, 16 anni, Reggio Calabria
www.youtube.com/watch?v=m0ZXwpAt_g4&list=PL0TEr-iNPY1nR1ioOjO09918kNuojplz&index=17
- Francesca, 17 anni, Ciampino (RM)
www.youtube.com/watch?v=OZcM5dA5UsE&index=18&list=PL0TEr-iNPY1nR1ioOjO09918kNuojplz
- Susanna, 16 anni, Palermo
www.youtube.com/watch?v=jJ2UX5zxB_g&list=PL0TEr-iNPY1nR1ioOjO09918kNuojplz&index=15

#SHEMEANSBUSINESS



83

She Means Business è il programma globale di Facebook a sostegno dell'imprenditoria femminile. La versione italiana, promossa in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale, si propone di formare nel 2018 3.500 donne sull'utilizzo di Facebook e Instagram per far crescere il proprio business. L'obiettivo del programma è sostenere le donne che già fanno impresa e di ispirare tutte quelle che desiderano avviare una nuova attività imprenditoriale, fornendo loro gli strumenti, la formazione e gli esempi necessari per realizzare il loro sogno professionale.

Come prepararsi ad un **uso** efficace dei social media e del digital marketing per lanciare o far crescere la propria attività imprenditoriale e posizionarsi correttamente sul web? Il programma #SheMeansBusiness prevede micro moduli frontali, lezioni online e pratiche su come utilizzare al meglio le piattaforme Facebook e Instagram per migliorare il proprio business, senza dimenticare lezioni di autostima per le donne che partecipano.

Attraverso un call nazionale, la Fondazione Mondo Digitale ha selezionato una squadra di oltre 30 coach professionisti che, dopo aver seguito il train the trainers con esperti Facebook, organizzerà nel corso del 2018 eventi formativi gratuiti nelle principali città italiane, coinvolgendo anche network, istituzioni e stakeholder locali.

Oltre ad un programma di training in giro per l'Italia, #SheMeansBusiness metterà a

disposizione delle donne anche un sito internet per consultare i materiali di formazione e scoprire storie di imprenditrici di successo (shemeansbusiness.fb.com/it)

Le fasi del progetto:

- 8 marzo 2017: in occasione della Festa internazionale della donna, Facebook e Fondazione Mondo Digitale organizzano una diretta Facebook per lanciare in anteprima nazionale il progetto.
- Luglio 2017: la Fondazione Mondo Digitale lancia la call nazionale per la ricerca di coach professionisti che possano animare i training in Italia.
- 7 novembre 2017: #SheMeansBusiness viene lanciato in Italia con un evento stampa presso Palazzo Necchi Campiglio a Milano, alla presenza di Nicola Mendelsohn, VP EMEA di Facebook. Lo stesso giorno viene presentato il micro-sito italiano del progetto e organizzato il *Train the trainers* a cura di esperti Facebook per i 32 coach selezionati dalla Fondazione Mondo Digitale.
- 22 novembre 2017: viene organizzato il primo training #SheMeansBusiness a Roma, tenuto dalla coach di Fondazione Mondo Digitale, Astrid D'Eredità. Oltre 120 donne partecipano all'evento presso Galleria del Cardinale. Ad inaugurare il progetto anche Maria Elena Boschi, sottosegretaria di Stato alla Presidenza del Consiglio dei Ministri, e Linda Lanzillotta, vice presidente del Senato.

Con il training romano si apre ufficialmente il tour di Fondazione Mondo Digitale per formare oltre 3.500 donne in Italia in tutto il 2018. Online sul sito FMD il modulo per iscriversi www.mondodigitale.org/it/she-means-business

► MULTIMEDIA

Il racconto sulla stampa

["Fare impresa con i social network", Repubblica.it](#)

MIGRANTI

Provengono soprattutto da Nigeria, Guinea, Costa d'Avorio e Bangladesh le 119.247 persone sbarcate in Italia tra il 1 gennaio e il 31 dicembre 2017 (Dati UNHCR). Sono fuggite da guerre, hanno percorso chilometri e attraversato il mare per arrivare nel nostro paese. Una volta giunte in Italia, per loro inizia la sfida più difficile e delicata, quella dell'integrazione.

La Fondazione Mondo Digitale ha messo a punto un nuovo modello di accoglienza, che sfrutta il comune codice digitale per il superamento delle differenze di lingue e culture e l'acquisizione di competenze strategiche per l'integrazione. Si tratta della formula della **Terza Accoglienza**, che combina tecnologie, social learning e animazione territoriale per promuovere la piena inclusione dei cittadini stranieri. Protagonista è ancora una volta la scuola, che valorizza il ruolo degli studenti come mediatori naturali tra culture e linguaggi, tra analogico e digitale.

Stiamo formando una nuova generazione di giovani più attenta ai bisogni degli altri, disponibile e impegnata, che ha scoperto dai propri maestri che il modo migliore di imparare è insegnare, per mettere in comune le cose che si conoscono e migliorare la vita di tutti. Sono "i-tutor" che, al fianco dei migranti, si mettono in gioco come facilitatori naturali dei processi di integrazione, grazie al codice digitale, linguaggio ponte tra culture diverse e chiave di accesso alla cittadinanza 4.0. E accanto a immigrati e rifugiati capiscono in pieno il senso della sfida lanciata da Gandhi: "Impara come se dovessi vivere per sempre".

Sono oltre **3.500** i cittadini di paesi terzi che nel 2017 hanno partecipato alle nostre attività.



CO-HOST



86

CO-HOST (dicembre 2016 – giugno 2017), finanziato da Microsoft Philanthropies e promosso da Fondazione Mondo Digitale e Microsoft, nasce dall'esperienza del progetto pilota RefugiS e si pone come obiettivo l'integrazione e l'alfabetizzazione funzionale e digitale dei cittadini stranieri.

Il progetto è rivolto a rifugiati, richiedenti asilo in Italia e studenti delle scuole superiori di secondo grado e prevede laboratori in presenza e a distanza di educazione civica, linguistica e informatica di base con manuali e pillole multimediali, oltre alla creazione di Internet Point all'interno delle scuole.

Descrizione	Numero
Cittadini stranieri in formazione	1.000
Richiedenti asilo e rifugiati coinvolti in attività di dissemination	3.000
Studenti nel ruolo di facilitatori	1.000
Attori locali coinvolti	50

L'alleanza strategica tra il mondo della scuola italiana e i centri di accoglienza ha permesso

la creazione di un hub formativo in cui i migranti possono apprendere e sviluppare competenze digitali, linguistiche e civiche. "I-tutor" di questa scommessa formativa sono 1.000 studenti italiani che in cinque città (Roma, Napoli, Reggio Calabria, Catania e Messina) si mettono in gioco come facilitatori naturali dei processi di integrazione, grazie al codice digitale, linguaggio ponte tra culture diverse e chiave di accesso alla cittadinanza 4.0. Al fianco di 1.000 migranti insegnano loro l'uso del pc e di Internet, li supportano nell'apprendimento della lingua e cultura italiana e, stringendo rapporti interpersonali con loro, li aiutano nel difficile processo di inserimento nella società che li ospita.

LA FORMULA DELLA TERZA ACCOGLIENZA

Per facilitare e accelerare il processo di integrazione e inclusione sociale, CO-HOST rilancia la formula della Terza Accoglienza, già sperimentata con successo dalla Fondazione Mondo Digitale: promuovere un modello innovativo di integrazione basato sulla cooperazione tra diversi agenti (scuole, centri SPRAR, NGO, istituzioni ed enti locali) e in grado di combinare tecnologie, social learning e animazione territoriale per promuovere la piena integrazione dei cittadini stranieri.

A giugno 2017 presso l'IIS L. Da Vinci di Roma si è svolto l'evento finale del progetto alla presenza di **Domenico Manzione**, sottosegretario all'Interno.

► MULTIMEDIA

STORIA

Seyad, 16 anni, è arrivato dal Nepal cinque anni fa e ora frequenta l'IIS L. Da Vinci di Roma. Partecipa al progetto Co-Host come tutor per aiutare i cittadini stranieri ad integrarsi. Al corso ha conosciuto Yakouba, 23 anni, che arriva dalla Nuova Guinea ed è in Italia da soli sei mesi. Yakouba è entusiasta di poter entrare dentro una scuola e di imparare l'italiano tra computer e ragazzi della sua stessa età

www.youtube.com/watch?time_continue=111&v=BChNAfyYCGU

[Il sito del progetto](#)

Il racconto sulla stampa

[TGR Lazio](#)

[Intervista a Mirta Michilli, Dire Giovani](#)

EVENTI | #IOCISONO

Il **20 giugno**, in occasione della **Giornata Mondiale del Rifugiato**, studenti e ospiti dei centri di accoglienza si sono incontrati per il consueto appuntamento con **#iocisono**, la partita di calcio solidale che quest'anno, grazie alla partnership con Microsoft e il patrocinio dell'UNHCR, ha acquistato una dimensione nazionale.

Si gioca da Nord a Sud per lanciare un messaggio condiviso di speranza e unione; a scendere in campo oltre **200** ragazze e ragazzi, tra studenti e ospiti dei centri di accoglienza, di cinque città italiane: Milano, Roma, Napoli, Messina e Catania. A Milano, un match speciale, realizzato in collaborazione con l'associazione **PlayMore**, tra immigrati e dipendenti Microsoft.

Tra i partner dell'iniziativa: PlayMore, Comunità di Sant'Egidio, Centro Studi e Ricerche IDOS, Associazione Italiana Arbitri (AIA), Le Danze di Piazza Vittorio, Più Culture, Matemù, IIS L. Da Vinci di Roma, IIS Croce-Aleramo di Roma, IIS Verona Trento di Messina, IIS F.S. Nitti di Napoli, IIS G. Marconi di Catania, Centro sportivo Santa Maria di Roma, Florida Portuense, Centro sportivo "Il faro". Media partner per la radio cronaca su Roma, Radio Sapienza.

FOCUS

L'animazione territoriale e l'organizzazione di eventi come #lociSono sono parte integrante della "formula della terza accoglienza", che trasforma la scuola in un hub per la formazione, l'integrazione e la cittadinanza 4.0. La partita di calcio solidale è l'evento conclusivo di un percorso che tra il 2016 e il 2017 ha portato Microsoft e Fondazione Mondo Digitale a lavorare insieme per l'integrazione e inclusione dei cittadini stranieri: con RefugiS e Co-Host oltre 2.000 ospiti dei centri di accoglienza sono entrati nelle scuole e hanno partecipato a programmi di alfabetizzazione digitale, linguistica e civica animati da studenti italiani.

IDEAL

Le nuove tecnologie sono uno strumento strategico anche per la formazione degli adulti: migliorano i processi di insegnamento-apprendimento, aiutano a modificare i paradigmi mentali, facilitano l'acquisizione di comportamenti più attivi e proattivi.

Il progetto IDEAL - Integrating Digital Education in Adult Literacy (settembre 2015 - settembre 2017), finanziato nell'ambito del programma Erasmus +, 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, in particolare quelli a maggiore rischio di esclusione (immigrati, disoccupati, persone con bisogni speciali e persone con difficoltà di lettura e calcolo).

A maggio 2017 la Palestra dell'Innovazione ha ospitato "Learn, Share and Change", un seminario per riflettere sull'utilizzo delle nuove tecnologie nell'istruzione degli adulti e per presentare i risultati finali del progetto Ideal. Hanno partecipato oltre 80 persone tra:

- docenti e formatori impegnati nell'educazione degli adulti o nella formazione professionale
- operatori e volontari che lavorano con adulti appartenenti a target vulnerabili (immigrati, disoccupati, persone con bisogni speciali o con difficoltà di apprendimento ecc.)
- rappresentanti di enti e istituzioni che operano nell'ambito dell'educazione degli adulti e della promozione dell'integrazione
- persone interessate alle metodologie digitali e all'educazione degli adulti

I partner

Luksia, Finlandia; Arendal Voksenopplæring/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.

REFUGIS



89

Il progetto RefugIS (dicembre 2016 – giugno 2017), finanziato da **Microsoft Philanthropies** e promosso da Fondazione Mondo Digitale in Italia e Fundación Esplai in Spagna, nasce per offrire maggiori opportunità di inclusione e integrazione a rifugiati, immigrati e richiedenti asilo attraverso la pratica e lo sviluppo di competenze tecnologiche e digitali. L'obiettivo è quello di avvicinare **650** cittadini stranieri alle basi dell'informatica e della programmazione, per migliorare le loro opportunità occupazionali e accelerare il processo di integrazione nel paese ospitante. A insegnare a immigrati e rifugiati a muovere i primi passi tra gli innumerevoli strumenti informatici messi a disposizione da Microsoft sono gli studenti delle scuole grazie al modello vincente del social learning, sperimentato con successo dalla Fondazione Mondo Digitale in diversi contesti di accoglienza.

ATTIVITÀ

- Creazione di un network per l'integrazione con il coinvolgimento dei principali centri di accoglienza, NGO locali, istituzioni pubbliche e private
- Definizione di un programma di formazione condiviso tra Italia e Spagna
- Train the trainers: formazione a distanza degli studenti delle scuole superiori di secondo grado coinvolte nel progetto. Facilitatori della formazione sono, oltre i docenti e i coach

- della Palestra dell'Innovazione, dipendenti ed esperti Microsoft
- Laboratori di informatica e coding rivolti a immigrati e rifugiati
- Evento conclusivo in occasione della Giornata Mondiale del Rifugiato (20 giugno 2017)

► MULTIMEDIA

Il servizio del TGR Sicilia

www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/il-servizio-del-tgr-sicilia-per-refugis

STORIE

Usman ha 18 anni e viene dalla Somalia. Con il suo tutor, uno studente del liceo ITI G. Marconi di Catania, ha imparato a inviare le mail con gli allegati e a navigare in internet, un modo per sentirsi più vicini a casa e ai propri cari.

www.youtube.com/watch?v=l2Pg35yZOk0

SI FORMA

Il progetto "SI FORMA – Servizi Inclusivi per la FORMAZione" è finanziato dal Fondo Asilo, Migrazione e Integrazione (FAMI) 2014-2020 e promosso dalla Regione Abruzzo (ente capofila), in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale, l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo, i Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti di L'Aquila, Pescara-Chieti e Provincia di Teramo. Il progetto - nato in continuità con le precedenti esperienze di "SEI - Scuola di Educazione Civica e Italiano" e "SI – Scuola di italiano, prima e seconda edizione" - intende intervenire sullo sviluppo delle competenze linguistiche, civiche, culturali dei cittadini stranieri presenti sul territorio abruzzese, al fine di favorirne una piena e soddisfacente integrazione sociale.

Le azioni formative di base e specifiche si svolgono da novembre 2016 a marzo 2018 presso i Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti (CPIA) di Pescara-Chieti, L'Aquila e la Provincia di Teramo e relativi punti di erogazione sul territorio regionale. Sono beneficiari i cittadini di Paesi terzi regolarmente soggiornanti sul territorio e i titolari di protezione internazionale, sussidiaria e umanitaria.

L'offerta formativa:

- Attività di accoglienza, orientamento e valutazione
- Corsi di alfabetizzazione della lingua italiana per apprendenti analfabeti o semi-analfabeti
- Corsi di lingua italiana livello A1, A2 e B1

Servizi mirati e complementari:

- Corsi di prossimità nelle aree montane e zone remote
- Apertura delle scuole in orari serali
- Disponibilità di mediatori culturali per l'inserimento e l'accompagnamento dei corsisti

- Indennità di frequenza
- Servizi di baby-sitting
- Servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento
- Servizi di mediazione culturale, di orientamento al territorio e informazione sugli adempimenti normativi
- Servizi di approfondimento sulla normativa sul lavoro.

Il progetto prevede anche percorsi di aggiornamento didattico per docenti di Italiano L2 in collaborazione con l'Università per Stranieri di Perugia.

Nel 2017 sono stati attivati **26** corsi per oltre **1.600** ore di formazione in presenza. Circa **300** i cittadini di paesi terzi che hanno preso parte alle attività.

WELCOME

The Welcome Programme (WELCOME) è un progetto di 21 mesi, attuato nell'ambito del Programma Asilo, migrazione e integrazione (AMIF), per lo scambio di buone prassi tra le organizzazioni specializzate in Europa nell'inclusione digitale dei gruppi a rischio di esclusione. L'obiettivo è quello di sviluppare e sperimentare un approccio innovativo nelle strategie di inclusione sociale dei cittadini di paesi terzi.

I partner:

- Telecentre-Europe Aisbl - Belgio
- Media Actie Kuregem Stad - Belgio
- IASIS - Grecia
- Stiftung Digitale Chancen - Germania
- Fondazione Mondo Digitale - Italia
- Associacio per a Joves Teb - Spagna
- Associazione Centro Studi Città di Foligno - Italia

91

Le attività:

- Ricerca e analisi dello stato dell'arte e creazione di un programma comune di laboratori creativi basati sull'uso delle nuove tecnologie
- Due formatori selezionati per ogni organizzazione accedono a un percorso formativo transnazionale per apprendere nuove strategie di intervento usate in altri paesi
- 120 giovani cittadini di paesi terzi, di età compresa tra i 16 e i 30 anni, partecipano al programma formativo di 60 ore con l'obiettivo di accrescere le loro competenze informatiche e linguistiche, oltre a competenze trasversali come il pensiero creativo e la capacità di problem solving, utili per affrontare il mondo del lavoro e la vita nel 21° secolo
- I giovani partecipanti diventano formatori dei loro pari all'interno di classi miste, per creare occasioni di scambio tra le comunità locali e i cittadini di paesi terzi
- Creazione di storie digitali per riflettere sull'esperienza del programma e diffondere i valori di integrazione che hanno ispirato l'iniziativa.

I PROGETTI-EVENTO

GLOBAL JUNIOR CHALLENGE

La grande festa della scuola innovativa e inclusiva Dedicato a Tullio De Mauro

Il **Global Junior Challenge**, giunto all'ottava edizione, è il concorso internazionale che premia i progetti più innovativi che usano le nuove tecnologie per l'educazione e la formazione dei giovani. Promosso e organizzato ogni due anni dalla Fondazione Mondo Digitale, sotto l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica Italiana, è l'evento conclusivo di un insieme di attività che promuovono il ruolo strategico delle nuove tecnologie nella condivisione delle conoscenze, nella cooperazione interculturale, nella lotta alla povertà educativa e nella riduzione del divario sociale, per accelerare il raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs).

BOX | IL REGOLAMENTO

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.

Sono stati ammessi al concorso i progetti funzionanti al 31 dicembre 2016, indirizzati ai giovani fino al ventinovesimo anno di età, che usano le nuove tecnologie informatiche e telematiche a fini educativi e formativi. I progetti hanno partecipato divisi in quattro categorie, secondo l'età dei destinatari (fino a 10 anni, fino a 15, fino a 18 e fino a 29) e in tre "categorie tema" (inserimento dei giovani nel mondo del lavoro, integrazione di immigrati e rifugiati e sostenibilità ambientale).

In alcune edizioni alle categorie storiche si sono aggiunti premi speciali. In particolare, con l'edizione 2015 è stato istituito il "Premio al docente innovatore", che quest'anno è stato dedicato al professore emerito Tullio De Mauro (Torre Annunziata, 1932 - Roma, 2017). Il Premio speciale Tullio De Mauro vuole ricordare l'impegno civile del Maestro, proseguirne l'attività e nello stesso tempo continuare a valorizzare il prezioso ruolo di dirigenti e docenti che lavorano quotidianamente coniugando inclusione e qualità dell'offerta formativa.

Dal 2017 la manifestazione è dedicata al linguista **Tullio De Mauro**, che per oltre 10 anni, come presidente, ha guidato la Fondazione Mondo Digitale.

Nell'edizione 2017 la giuria internazionale ha selezionato **90** progetti finalisti provenienti da **16** paesi di **4** continenti: Asia, Europa, Africa e America. Per l'evento finale, nella capitale dal **25 al 27 ottobre 2017**, è stato allestito uno spazio espositivo presso Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia, animato da convegni, workshop e attività per studenti e insegnanti.

L'esposizione internazionale è l'occasione per valorizzare i progetti finalisti e permettere ai protagonisti di conoscersi e stringere nuove alleanze. Nella banca dati di 8 edizioni oltre **3.700 progetti**, provenienti da ogni parte del mondo, e oltre **600 casi di successo** selezionati dalla giuria internazionale di esperti. La cerimonia di premiazione si è svolta il 27 ottobre

2017 nella prestigiosa Sala Giulio Cesare in Campidoglio.

I vincitori dell'edizione 2017 del Global Junior Challenge:

- **Spazi pop up: abbattiamo le barriere**, IC Paesi Orobici, Sondrio, per la categoria "educazione fino a 10 anni"
- **Hi ArtMakers**, IC 2 Ortona, Chieti, per la categoria "fino a 15 anni"
- **BYOEG: a scuola con i videogiochi**, IIS Cattaneo Mattei di Monselice, Padova, e IC Guinizelli di Castelfranco Emilia, Modena, per la categoria "fino a 18 anni"
- **Ascensore con controllo a distanza**, IIS Fermi di Roma, per la categoria "fino a 29 anni"
- **E-E20: Second Opportunity Schools Technological Ambassadors Project**, Gijon, Spagna, per la categoria "ICT per l'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro"
- **2016, Ano Internacional dos PULSES**, Centro Educacional Nosso Mundo, Rio de Janeiro, Brasile, per la categoria "ICT per lo sviluppo sostenibile dell'ambiente"
- **Guide Invisibili**, Laboratorio 53 & Echis - Incroci di Suoni, Roma, per la categoria "ICT per l'integrazione dei migranti e rifugiati"

Il premio speciale Tullio De Mauro è stato assegnato a **Irene De Angelis Curtis**, dirigente dell'IIS Leonardo Da Vinci di Roma. Ha consegnato la medaglia Silvana Ferreri De Mauro. Ha ricevuto lo Small Funds Award, il riconoscimento per i progetti provenienti da aree povere del mondo, il progetto "**I want to be program**" del Ghana. Si è aggiudicata la targa per la scuola più innovativa d'Italia il **LSS Mancini di Avellino** con il progetto *Da - Infinito a + Infinito, La voce dell'Universo*.

BOX | DENTRO L'EVENTO

L'evento finale del Global Junior Challenge coincide con la working conference del progetto Make: Learn: Share: Europe, promosso nell'ambito del programma europeo Erasmus+, in collaborazione con Roma Capitale, Municipalità di Sheffield (Regno Unito), Municipalità di Riga (Lettonia), Municipalità di Gijón (Spagna) e Istituto Scolastico Knut Hahn (Svezia).

Per la prima volta il GJC ospita cinque delegazioni europee di giovani ambasciatori digitali, tra i 14 e i 19 anni, che si incontrano a Roma per l'hackathon internazionale "Borders/No Borders: How European youths would enhance a shared vision of a Europe where Europeans can enjoy a unique diversity of culture, ideas and traditions?"

I 25 ambasciatori del progetto europeo lavorano in squadre miste, un ragazzo per ogni paese, a una nuova idea di Europa. In otto ore di lavoro comune sviluppano soluzioni innovative basate su Arduino, la piccola scheda elettronica che ha inaugurato l'era dell'hardware libero, sul tema dell'innovazione e inclusione digitale in Europa.

Vince l'hackathon il team 2 con il progetto "Presence Box".

► MULTIMEDIA

[Il video ufficiale](#)

[La Photo Gallery](#)

Il racconto sulla stampa

[Vita, 23 ottobre 2017](#)

[Corriere.it, 27 ottobre 2017](#)

LA SCUOLA SECONDO DE MAURO

L'ottava edizione del Global Junior Challenge ha ospitato il convegno "**La scuola secondo De Mauro**": un'originale Jam Session con i grandi nomi della cultura italiana per raccontare e fare la scuola secondo gli insegnamenti del noto linguista. Sono intervenuti donne e uomini che in settori diversi hanno incrociato il loro lavoro con il pensiero dello studioso, esperto di scuola e istruzione. Gli interventi sono stati accompagnati da interpretariato LIS e Graphic recording per visualizzare graficamente le idee dei diversi relatori.

Al convegno, moderato dal giornalista Pietro Del Soldà, hanno partecipato (in ordine alfabetico)

- Vittorio Campione, direttore generale Fondazione Astrid
- Giuseppe Laterza, editore
- Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale
- Attilio Oliva, presidente TreeLLLe, già industriale e amministratore pubblico
- Giuseppe Petrucci, presidente ENS (con interprete LIS)
- Renzo Piva, fluidodinamico, professore emerito di Sapienza Università di Roma
- Luca Serianni, italianista, Sapienza Università di Roma

Dai suggerimenti emersi durante la sessione plenaria è nata un'interessante sessione di lavoro comune con la metodologia Lego Serious Play guidata da Cecilia Stajano, Lego® Serious Play® Trained LSP facilitator e coordinatrice del settore Innovazione nella scuola della Fondazione Mondo Digitale. Ai tavoli di lavoro "misti" hanno preso parte docenti innovatori, dirigenti, genitori e studenti, provenienti da tutta Italia, per disegnare la scuola ideale con la metodologia LSP ripercorrendo il pensiero del linguista Tullio De Mauro.

Molti i messaggi in ricordo del prof. Tullio De Mauro che istituzioni e importanti nomi della cultura italiana hanno voluto inviare alla Fondazione Mondo Digitale in occasione del Global Junior Challenge.

Ne scegliamo uno. Il ricordo di **Lamberto Maffei**, affidato in plenaria alla voce di Luca Serianni.

Insieme ad altri soci decidemmo di dare un contributo nell'ambito scolastico rivolgendoci agli insegnanti, con il progetto di mirare tramite loro, alla formazione di cittadini critici, costruttivi dei loro doveri e diritti, piuttosto di rischiare di diventare passivi sudditi.

Pensammo subito di chiedere al Prof. De Mauro consiglio e partecipazione. De Mauro che da una vita si adoperava per una migliore scuola, accettò subito e ci fece interessanti, costruttive, lezioni sulla scuola, sui suoi difetti e sul suo livello di efficacia pedagogica a livello internazionale. De Mauro era un vero scienziato della pedagogia, presentando dati e argomentazioni di logica stringente.

La sua guida al progetto "I Lincei per una nuova didattica nella scuola: una rete nazionale" è stata essenziale a livello teorico e anche organizzativo. Il progetto, grazie all'aiuto di molti soci e colleghi, ha avuto un successo inaspettato. Oggi opera in 19 città italiane o poli e in 16 regioni. Quest'anno saranno inaugurati i poli di Genova, Salerno e Trieste.

Il motto che siamo nelle nostre presentazioni è "I Lincei vanno a scuola a fianco di chi insegna" (Tullio De Mauro).

Tullio De Mauro era di quelle persone che al di là della loro cultura, ti fanno bene, per la loro umanità e impegno per gli altri.

Nell'organizzare il nostro lavoro, divenuto complesso, per l'anno 2016 decidemmo di dividere i compiti didattici e organizzativi e chiesi al Prof. De Mauro quello più difficile, cioè di occuparsi della diffusione del nostro progetto tramite la stampa. Mi disse che era difficile arrivare ai giornali di grande diffusione, ma accettò, come sempre, e, disse che ci avrebbe provato. Scrisse al direttore del Corriere della Sera, il dott. Fontana, che gli rispose in maniera addirittura affettuosa rivolgendosi a lui come a un suo maestro. Il Prof. De Mauro si mise al lavoro e ne sortì un articolo limpido che ebbe grande successo e che rincuorò tutti noi. (L'articolo è pubblicato sul Corriere della Sera il 2 ottobre 2016 con il titolo "L'impegno dei Lincei per la scuola).

Il lavoro di insegnamento è un lavoro appassionante e impegnativo ma raramente trova l'incoraggiamento morale e finanziario e perfino l'approvazione dei più.

In seguito ho avuto contatti con lui in preparazione del suo viaggio in Australia nel mese di novembre 2016. Ricordo che al telefono discutemmo se era il caso di prendere la melatonina per il jet lag. Tullio mi disse che era contrario. Aggiunse che lui e la sua compagna, di vita e di pensiero, tentavano di farne a meno e mi ringraziava con ironia dei suggerimenti. Mi scusò di nominare questi dettagli, ma sono gli ultimi incontri e vengono fuori spontanei, dalla pelle, direi, e mi sembrano così importanti.

Poco dopo ebbi l'occasione, trovandomi in una commissione per un'opera della Treccani dove era un urgente scrivere un capitolo significativo sulla scuola, di fare il suo nome come autore. Dissi, mi ricordo "Chi meglio di lui?". Non ne fu felice, perché il nuovo lavoro si aggiungeva ai suoi molti impegni, ma come al solito accettò. Mi scrisse in relazione a questa proposta proprio poco prima di Natale 2016, il 17 dicembre, un messaggio in cui mi prendeva in giro con grande arguzia e eleganza, ma lo faceva con affetto e questo messaggio me lo tengo stretto, scusate mi verrebbe detto al cuore, come ricordo di un amico dal quale ho imparato molto, come si può essere più socialmente impegnati e utili. E come, in particolare ad una certa età, è meglio dare, sarebbe più corretto dire, ridare per chi avuto la fortuna di poter studiare, che prendere.

Riporto il suo messaggio del 17 dicembre, vitale e scherzoso:

Caro Lamberto,

tu sei lo duca mio e il mio signore, e non soltanto nella Fondazione, e dacchè è tuo voler che io scriva il testo ed esser non puote il mio volere che a te si nieghi, d'entrambi i voleri faccio un sol consiglio ed eccomi pronto ad accettare se e quando la Treccani si fa viva".

Insomma, in italiano con le parole di Dante ma con una sintassi meno sofisticata (a mia conoscenza soltanto Carlo Cattaneo ha avuto il coraggio di dire schiettamente che qua e là Dante adopera in modo oscuro e sgradevole parole in sé chiare), ti ringrazio dell'idea e aspetto un cenno treccanESCO. Un saluto affettuoso, Tullio.

Lamberto Maffei

ROME CUP. L'ECCELLENZA DELLA ROBOTICA A ROMA



96

La grande manifestazione dedicata alla robotica educativa, promossa dal 2007 dalla Fondazione Mondo Digitale. Un multi-evento, con gare, laboratori, area dimostrativa, tavole rotonde, performance e talk interattivi, per diffondere l'uso della robotica nelle scuole di ogni ordine e grado e promuoverla come una delle aree di eccellenza tecnologica in Italia caratterizzata da grandi prospettive di sviluppo e crescita occupazionale.

L'undicesima edizione della RomeCup si è svolta dal **15 al 17 marzo** presso l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata e in Campidoglio. In gara **142** squadre provenienti dalle scuole di **16** regioni italiane e di **2** paesi europei, Germania e Paesi Bassi, con selezioni per i mondiali di robotica in Giappone (RoboCup 2017). Nell'area espositiva, accanto a più di **50** prototipi di centri di ricerca, start up, spin off e aziende, anche oltre **80** robot progettati nei laboratori delle scuole, che stanno preparando i giovani alle nuove sfide dell'economia digitale, aiutandoli a esplorare nuove professioni.

NUMERI E CURIOSITÀ

Descrizione	Numero
Visitatori	3.500
Studenti in gara	485
Docenti nel ruolo di coach	100
Team in gara	142
Laboratori per gli studenti	35
Arbitri e assistenti di gara	12
Stand nell'area dimostrativa	48
Prototipi realizzati dagli studenti	80
Regioni di provenienza dei team in gara	16

► MULTIMEDIA

I servizi delle TV nazionali e regionali per la RomeCup 2017

[Tg1, 18 marzo](#)

[La7, 16 marzo](#)

[Sky Tg 24, 17 marzo](#)

[TgR, 16 marzo](#)

[Rai News 24, 15 marzo](#)

BOX | ALLA ROMECUP 2017 È ARRIVATO IL "COBOT"

Secondo i dati dell'International Federation Robotics entro il 2019 2,6 milioni di robot entreranno nelle fabbriche di tutto il mondo e 42 milioni di robot di servizio saranno acquistati per uso personale e domestico, creando opportunità di crescita e nuovi posti di lavoro.

Protagonisti indiscussi dell'undicesima edizione della RomeCup sono i cobot, i robot collaborativi, che aiutano a studiare, lavorano accanto agli uomini, sostituendoli nelle mansioni più ripetitive, supportano nelle cure in ospedale e nell'assistenza a domicilio. Lavorare accanto a robot intelligenti rende le attività digitalizzate più veloci e flessibili, e libera spazio e tempo per il pensiero creativo e la ricerca di soluzioni innovative.

È questo il tema della tavola rotonda "La "forza lavoro" del cervello. I robot Sapiens" che nella prima giornata ha coinvolto Giorgio Grioli, ricercatore dell'IIT e del Centro E. Piaggio, Eugenio Guglielmelli, prorettore alla Ricerca dell'Università Campus Bio-Medico di Roma, Luca Iocchi, professore associato del Diag "A. Ruberti" della Sapienza Università di Roma, Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, Antonio Tornambè, professore ordinario di Controlli Automatici all'Università di Roma Tor Vergata e Laura Turini, avvocato e giornalista. La tavola rotonda è aperta dalla performance di computer music di Leonello Tarabella del Cnr di Pisa.

BOX | LE GARE

Attaccanti e portieri, soccorritori in situazione d'emergenza, esploratori alla ricerca di luci, gas o suoni, ballerini attori alle prese con coreografie e interpretazioni teatrali... alla RomeCup 2017 si sono sfidati in diverse competizioni, sognando la qualifica per i mondiali in Giappone. Non sono emuli di Bolle o Ronaldo, ma robot fatti di "bulloni e viti" che si muovono in modo autonomo, spesso interamente auto costruiti. A sfidarsi sono i team di

scuole provenienti da tutta Italia con la convinzione che, comunque vada, si vinca o si perda, gareggiando s'impara. In gara anche 4 team indipendenti della Palestra dell'Innovazione.

I vincitori della RomeCup2017:

XI Trofeo Internazionale Città di Roma di Robotica

- Rescue Primary: Spoltore Insieme, IC Spoltore (Pescara)
- Rescue Secondary: Team Giorgi BR, IIS Giorgi di Brindisi
- Explorer Junior: Scossa, IIS A. Ruiz di Roma
- Explorer Senior: Hulk 2, IIS Cicerone di Sala Consilina

Selezioni nazionali RoboCup 2017

- Soccer Open League: Mega Hertz 2, IIS Cobianchi di Verbania
- Soccer Light Weight: Spqr 3, IIS G. Galilei di Roma
- Cospace Rescue: Sonny, IIS Archimede di Catania
- On Stage Primary: Explosivi, ADS Dream puzzle di Brescia
- On Stage Secondary: HumanDroid, IIS Cobianchi di Verbania

BOX | I CAMPIONI MONDIALI DELLA ROBOCUP JUNIOR

Dal 27 al 30 luglio si sono svolte a Nagoya, in Giappone, le competizioni dei mondiali di robotica. Molti i successi conseguiti dalle squadre italiane selezionate alla RomeCup 2017: On Stage

Il team HumanDroid dell'IIS Cobianchi – Elettra Robotics Lab è campione del mondo nel Super team della categoria On Stage

98

Soccer

Il team SPQR dell'IIS Galileo Galilei vince il titolo "Best Robot Design" nella categoria "Soccer Lightweight Secondary"

Raggiunge lo stesso obiettivo nella categoria Soccer Open anche il team Mega Hertz dell'IIS Cobianchi di Verbania.

FOCUS: I TALK INTERATTIVI

Il Robot che riabilita

Come Fondazione Mondo Digitale ci interessa soprattutto l'aspetto inclusivo della robotica, quello che permette alle persone più fragili di conservare livelli accettabili di qualità della vita, anche quando subentrano bisogni speciali. Quindi dispositivi che aiutano a studiare chi ha problemi di apprendimento, ausili e protesi per persone con disabilità, robot che aiutano nella gestione della casa o nella cura della persona anziana.

Con il talk interattivo "Il Robot che riabilita" abbiamo condiviso alcune storie italiane che, pur nella diversità dei contesti (Ospedale, azienda, start up, progetto di ricerca europeo ecc) e dei settori di interesse, hanno in comune l'attenzione alla persona, alla cura o all'apprendimento personalizzato. Con loro abbiamo scoperto la passione di cercare e

risolvere problemi "unici", costruendo progetti su misura, per capire poi che la nostra soluzione in realtà può essere utile a molti e forse perfino a tutti.

Dalla ricerca all'impresa. Le spin off della robotica italiana

Un viaggio utile per gli studenti di tutte le scuole che hanno deciso di proseguire gli studi all'Università, per trasformare la scelta della facoltà nella prima tappa di un percorso all'imprenditoria e, prima ancora, all'auto-imprenditorialità.

Il talk interattivo ha offerto uno spaccato delle spin off accademiche nel settore robotico, a Napoli, a Roma e a Pisa, per aiutare gli studenti a comprendere quanto convenga investire nello studio e nella formazione e quanto importante sia il supporto che offrono atenei e centri di ricerca a chi decide di trasformare un'idea vincente in un'impresa.

POMERIGGI ROBOTICI

Da tre anni con i "Pomeriggi robotici" la Fondazione Mondo Digitale mette a disposizione degli studenti che vogliono partecipare alla RomeCup le competenze di coach esperti (anche campioni del mondo di robotica) che seguono e guidano le squadre fino alle gare. A partire dai 9 anni ragazze e ragazzi possono imparare a costruire e programmare veri robot specializzati nel soccorso in situazioni di pericolo per l'uomo. I Rescue robot, come quelli usati dai Vigili del Fuoco ad Amatrice dopo il sisma del 24 agosto, sono in grado di muoversi in spazi angusti tra le macerie e di esplorare zone ad alto rischio. Oppure i giovanissimi ingegneri possono costruire robot esploratori programmati per muoversi autonomamente alla ricerca di sorgenti luminose. Riescono ad evitare gli ostacoli, a individuare la posizione di luci (explorer junior), gas o suoni (explorer senior) e a segnalarne la presenza emettendo un segnale luminoso o acustico.

Allenati da Davide Aloisi ed Emanuele Limiti per la categoria Rescue, ed Emanuele Alfano e Alessio di Brigida per la categoria Explorer, quattro sono i team indipendenti che, dopo aver progettato il loro robot alla Palestra dell'Innovazione, si sono sfidati nella RomeCup 2017.

99

EVENTI | SETTIMANA EUROPEA DELLA ROBOTICA

Dal 18 al 27 novembre si è svolta la Settimana europea di robotica (European Robotics Week), che ha coinvolto nella sua sesta edizione più di 25 paesi. Tra gli obiettivi della manifestazione c'è quello di far conoscere ai più giovani i benefici della robotica nelle sue diverse applicazioni.

La Fondazione Mondo Digitale ha coinvolto oltre 150 studenti che hanno partecipato ai laboratori nel Robotic Center della Palestra dell'Innovazione e al Robots@DIAG, open day dedicato agli studenti delle scuole superiori presso i laboratori robotici della Sapienza Università di Roma.

MEDIA ART FESTIVAL



100

Il Media Art Festival è l'iniziativa promossa dal 2015 dalla Fondazione Mondo Digitale per esplorare nuove frontiere della cultura e dell'arte. Il Festival è diventato in Italia un punto di riferimento cruciale per artisti, curatori, giovani, creativi ed esperti del settore di tutto il mondo, oltre che per gli studenti delle scuole che grazie alla media art allenano la loro creatività e sperimentano le nuove professioni legate al digitale.

Il Media Art Festival si è svolto dal **27 al 29 aprile** presso gli spazi del MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo, all'Accademia di Belle Arti nel cuore di Roma, alla RUFA – Rome University of Fine Arts e alla Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale. La terza edizione è stata dedicata al tema “**Path Toward Human Sustainability**”. Lo sviluppo sostenibile (ambientale, economico e sociale) è tra le sfide cruciali del XXI secolo. Digitale, intelligenza artificiale e genetica sono i settori che stanno registrando le mutazioni più veloci e complesse, trasformando in profondità il modo di produrre e di consumare, anche a livello culturale. E la media art, la forma d'arte con il potenziale più efficace per comprendere le urgenze culturali, trasforma in modo naturale gli artisti digitali in changemaker, in attivisti del cambiamento.

L'evento ha portato nella capitale artisti di rilevanza mondiale, dall'israeliana **Sigalit Landau** che, dopo la Biennale di Venezia, è tornata in Italia con "Salted Lake", all'americano **Joseph Delappe** che, per la prima volta nel nostro paese, ha portato in mostra "Gold Gandhi", dialogando con il pubblico in workshop e lecture.

Installazioni, video art, sound art, light art, tutorial: oltre **35 opere** hanno coinvolto i visitatori in una visione inedita del mondo, un'affascinante esperienza di conoscenza che può trasformarci in profondità, motivandoci verso nuovi atteggiamenti e comportamenti. Tra le opere anche quelle nate da forme collaborative di produzione, nelle scuole, nella Palestra dell'Innovazione, negli spazi delle residenze d'artista. L'headline scelto per la scorsa edizione "L'arte in un mondo che cambia" si trasforma e diventa così: "L'arte che cambia il mondo", grazie anche ai laboratori creativi per lo sviluppo sostenibile, realizzati con la collaborazione di ricercatori, scienziati e maker.

L'edizione 2017 del Media Art Festival è stata realizzata in collaborazione con MiBACT, MIUR, Lazio Innova, Europa Creativa (Commissione Europea), Ambasciata americana in Italia, Ambasciata di Israele, MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Sapienza Università di Roma, Goethe – Institut Rom, Accademia di Belle Arti di Roma, RUFA – Rome University of Fine Arts, Quasar Design University. Sponsor tecnico Epson. Media partner Inside Art.

I LABORATORI CON GLI STUDENTI

Anche nella terza edizione si conferma l'attenzione per la formazione, a partire dalla scuola. Giovani artisti italiani hanno lavorato nelle scuole insieme agli studenti per la realizzazione di opere d'arte da esporre al Maxxi: un vero e proprio laboratorio di produzione diffusa per avvicinare le nuove generazioni a un uso attivo, innovativo e creativo della tecnologia e allo sviluppo di nuove competenze strategiche per la nascita di futuri profili professionali.

Sette laboratori hanno coinvolto **250** studenti di **11** scuole, 2 istituti comprensivi e 9 secondarie di secondo grado. Quattro laboratori hanno visto come protagonisti gli artisti del **Programma Europa Creativa**, gli altri tre il progetto formativo "**Carbon Footprint attraverso le arti digitali. Nuovi modelli didattici per l'insegnamento della scienza**". In mostra al Maxxi quattro opere di video art, una installazione sonora, una installazione sonora interattiva e una performance sonora live.

Con il progetto "**Carbon Footprint attraverso le arti digitali. Nuovi modelli didattici per l'insegnamento della scienza**", realizzato con il sostegno del **Miur** in collaborazione con il Dipartimento di Fisica della Sapienza Università di Roma, artisti, fisici e studenti delle scuole superiori hanno lavorato insieme alla creazione di prodotti scientifico-artistici legati al concetto di sviluppo e sostenibilità. Le opere sono state esposte al Maxxi in occasione del Media Art Festival 2017.

LE RESIDENZE D'ARTISTA

Nell'edizione 2017 si consolida la dimensione internazionale del Media Art Festival, che per la prima volta si inserisce in un prestigioso "**sistema di festival europei**", come Article Biennial di Stavanger (Norvegia) e Spectra Aberdeen's Festival of Light (Scozia), sostenuti dal Programma **Europa Creativa**. Un progetto laboratorio unico nel suo genere, che attraverso la formula delle residenze di artista ha portato artisti stranieri a lavorare in Italia e artisti italiani a lavorare all'estero: dalle opere d'arte sulla luce realizzate presso la **Palestra dell'Innovazione** per il progetto **European Light Expression Network – ENLIGHT** finanziato dalla Commissione europea, alle **Residenze d'artista** attivate con il **Goethe-Institut**.

RESIDENZE D'ARTISTA: ITALIA-GERMANIA 2 a 2

Due artisti italiani e due tedeschi, selezionati dal direttore artistico del Media Art Festival Valentino Catricalà, hanno partecipato al progetto pilota Residenze d'artista con il Goethe-Institut. Il progetto ha previsto quattro scambi culturali tra Roma e Berlino con lo scopo di creare un network culturale tra musei, gallerie d'arte e istituzioni.

Simone Pappalardo e Donato Piccolo sono gli artisti italiani che in Germania hanno avuto la possibilità di lavorare con la galleria Mazzoli di Berlino e la Neue Galerie, mentre Kristina Paustian, artista russa residente a Berlino, presso la Palestra dell'Innovazione a Roma ha collaborato e si è confrontata con maker, coach, design e ha sperimentato le apparecchiature di fabbricazione digitale e realtà aumentata.

Le opere realizzate nell'ambito delle residenze d'artista sono state esposte per la prima volta al Media Art Festival.

102

HACKCREATIVITY

In occasione del Media Art Festival si è svolto presso la Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale **Hackcreativity**, una maratona di creatività dedicata agli under 35, in collaborazione con Lazio Innova, all'interno del programma Lazio Creativo, per sviluppare idee imprenditoriali su media art e light art con strumenti tecnologici (app, siti web, game) a servizio di pubblici diversificati.

Cultura e creatività sono motori primari delle economie avanzate. E le professioni culturali e creative premiano l'impiego dei giovani. Nel Sistema Produttivo Culturale e Creativo, che conta oltre 400mila imprese, il 24,2% dei professionisti ha un'età compresa tra i 25 e i 34 anni, cioè 3,4 punti percentuali più che nel resto dell'economia.

È possibile potenziare queste opportunità investendo nella formazione a scuola? La media art può rappresentare un'opportunità professionale per i giovani? Come creare, con la tecnologia, idee imprenditoriali per diffondere la cultura, migliorarne la fruizione e trasformare i consumatori passivi in soggetti attivi?

L'aspetto formativo è tra gli aspetti fondanti del Festival, perché 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. L'emisfero sinistro lavora all'elaborazione di "parti", mentre l'emisfero destro lavora all'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 nella Palestra dell'Innovazione è stato realizzato anche un Media Art Lab, per creare uno spazio di esperienza "a cervello completo" aperto alle scuole di ogni ordine e grado.

140 studenti hanno progettato e realizzato strumenti digitali per promuovere e "accelerare" le storie di successo di Lazio creativo, il reportage narrativo e fotografico sulla creatività nel Lazio che ogni anno mette in mostra i 100 talenti giovani più innovativi e interessanti del territorio.

"L'ARTE FA BENE ALL'ECONOMIA"

Come funziona il sistema produttivo culturale italiano? C'è ancora spazio per imprese innovative e creative? L'arte è in grado di fare business e creare valore? Cosa significa fare innovazione culturale? Come può l'arte avvicinare nuovi pubblici? Nel programma del festival trova spazio un originale talk interattivo con start up e imprese culturali innovative, alla scoperta di prodotti culturali, caratterizzati da forti dinamiche di relazione tra il processo creativo e i soggetti provenienti dai diversi settori coinvolti, in grado di innescare un effetto moltiplicatore nell'economia della conoscenza.

I NUMERI DEL MEDIA ART FESTIVAL

Descrizione	Numero
Visitatori	3.000
Opere in mostra	35
Laboratori per gli studenti	7
Location	4
Partner	14
Uscite stampa	137

► MULTIMEDIA

[Ebook Media Art Festival 2017](#)

Il racconto sulla stampa

[Rai News 24](#)

[Corriere TV](#)

[GR1](#)

SAFER INTERNET DAY



104

Come insegnare a ragazze e ragazzi a distinguere informazioni vere e fonti affidabili da bufale e fake? Quali sono gli strumenti più efficaci per prevenire o contrastare fenomeni come cyberbullismo e sexting? Come si educa a convivere con gli altri anche in Rete? In occasione della 14ª Giornata mondiale della sicurezza in rete, Fondazione Mondo Digitale e **Microsoft Italia**, con il patrocinio dell'**Assessorato Roma Semplice** e in collaborazione con **De Agostini Scuola**, hanno organizzato in Campidoglio l'evento "Educazione civica 4.0: vivere bene con gli altri anche in Rete", una giornata di confronto per riflettere su rischi e opportunità offerti dalla rete e costruire un nuovo ecosistema per l'educazione e la formazione basato sulla cittadinanza 4.0, attiva, responsabile e inclusiva.

Oltre **250** studenti e docenti di varie scuole italiane hanno preso parte all'evento. Sono intervenuti:

- Flavia Marzano, assessora Roma Semplice
- Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale
- Carlo Rinaldi, Digital & Social Marketing Leader di Microsoft Italia
- Massimo Bruno, vice questore aggiunto della Polizia di Stato del Dipartimento Polizia Postale Lazio
- Alberto Pellai, autore per De Agostini del libro "Tutto troppo presto".

► MULTIMEDIA

Il servizio di Rai News

[www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/safer-internet-day-
educazione-civica-40](http://www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/safer-internet-day-educazione-civica-40)

CAMPAGNE E COLLABORAZIONI

GENERAZIONI CONNESSE

La Fondazione Mondo Digitale è nell'Advisory Board del Safer Internet Centre - Generazioni Connesse (SIC), l'iniziativa cofinanziata dalla Commissione europea nell'ambito del programma The Connecting Europe Facility (CEF) - Safer Internet che dal 1999 incentiva strategie finalizzate a rendere Internet un luogo più sicuro per gli utenti più giovani, promuovendone un uso positivo e consapevole.

In Italia il SIC è coordinato dal MIUR – Direzione generale per lo studente, con il supporto di alcune delle principali realtà che si occupano di sicurezza sul web.

L'Advisory Board nazionale è composta dalle maggiori aziende dell'ICT, ma anche dai più famosi social network e organizzazioni no profit che si occupano di educazione, inclusione e innovazione sociale. La collaborazione sinergica tra pubblico e privato garantisce infatti una migliore attività di prevenzione e promozione di iniziative di contrasto al fenomeno del cyberbullismo e di divulgazione del corretto utilizzo della rete.

Per maggiori informazioni

www.generazioniconnesse.it

105

FAKE NEWS

Per rinnovare il suo impegno in tema di sicurezza in rete, la Fondazione Mondo Digitale nel 2017 ha collaborato con Facebook Italia alla realizzazione di un decalogo di regole per aiutare gli utenti della web a difendersi da notizie false e contenuti dannosi.

Come nasce e perché nasce una notizia bufala? Come individuarla e smascherarla? Come difendersi quando una fake news danneggia la nostra persona o la nostra immagine? In studio con la conduttrice Maria Rosaria De Medici: Antonio Nicita commissario dell'autorità per le garanzie nelle comunicazioni, e Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale.

MULTIMEDIA

Il servizio di Rai 3. Fuori TG

<https://youtu.be/TWGOBGBs5B8>

COMUNICAZIONE

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.

Il sito www.mondodigitale.org viene aggiornato quotidianamente e documenta i progetti della FMD (sezione COSA FACCIAMO), comprese le attività di valutazione. Oltre 730 le news pubblicate da gennaio a dicembre 2017, in italiano e in inglese.

Nel 2017 i visitatori unici sono 78.857 (+ 45,98% rispetto al 2016) e 320.926 le visualizzazioni di pagina (dati Google Analytics). Aumenta del 50% la fruizione da dispositivi mobili.

Tra i siti gestiti da organizzazioni non profit è un esempio virtuoso di informazione continua e trasparente 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.

La newsletter settimanale aggiorna sulle principali attività della FMD scuole, docenti, partner, collaboratori, istituzioni. Viene inviata in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento (oltre 9.000 contatti).

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 al 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. Uno storytelling sempre più byod (bring your own device).

	Il sito ufficiale www.mondodigitale.org è on line dal 2008 ed è da realizzato con la piattaforma Drupal, un gestore di contenuti open source, modulare, particolarmente funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali. Nel 2017 si sono collegati al sito 78.857 utenti unici per un totale di 320.926 pagine visualizzate.
	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. Nella banca dati oltre 400 progetti. Con la piattaforma di crowdfunding, integrata nell'ambiente, ad oggi sono state lanciate 46 campagne, 31 sono state concluse con successo.
	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. Le persone che seguono la pagina istituzionale sono
	Il profilo Twitter ogni giorno sintetizza le attività in 140 caratteri. Hanno profili attivi anche le persone dello staff, direttore generale @MirtaMichilli e direttore scientifico @AlfonsoHMolina . Nel 2017 le visualizzazioni dei tweet sono 763.000, le visite del profilo 35.142, le menzioni 3.449.
	Nel canale You Tube sono visibili oltre 2.500 video (interviste, testimonianze, documentari, fiction, virali) che raccontano a più voci dodici anni di attività. Oltre 500.000 le visualizzazioni totali (più di 182.000 nel 2017).
	Anche su Google+ , nonostante sia meno usato dalla community, aggiorniamo quotidianamente il profilo con informazioni sulle nostre attività.
	Su Instagram siamo on line solo da due anni con due profili: mondo digitale e RomaMAF .
	Flickr raccoglie più di 20.000 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, pubblicate su www.mondodigitale.org

COSA DICONO DI NOI

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

I numeri della rassegna stampa	2016	2017
Agenzie di stampa	208	211
Quotidiani	134	133
Periodici	22	19
Web	740	893
Radio-tv	57	45
Totale	1.161	1301

PRESIDENZA, DIREZIONE E CDA

Anche il 2017 si è concluso senza la nomina del nuovo presidente e del CdA. Dalle dimissioni di Gennaro Sangiuliano, in carica come presidente dal 2010 fino a luglio 2013, il Comune di Roma non ha provveduto alla nomina del nuovo presidente e del CdA. Nonostante le difficoltà dell'amministrazione capitolina, lo staff, guidato dal direttore generale Mirta Michilli, ha lavorato con crescente determinazione e passione. Ha rafforzato sempre 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.

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 e on line la FMD si avvale anche della collaborazione di una ghost writer con esperienza specifica nel racconto sociale.

Direttore generale
Mirta Michilli

Direttore scientifico
Alfonso Molina

Progettazione e sviluppo
Ilaria Graziano
Annaleda Mazzucato
Alessandra Fratejacci

Innovazione
Cecilia Stajano
Rosy D'Elia
Debora Cavallo

Formazione, ricerca e sviluppo
Francesca Del Duca
Valentino Catricalà
Fiammetta Castagnini

Matteo Viscogliosi
Valentina Gelsomini

Comunicazione e marketing
Elisa Amorelli
Francesca Meini
Eleonora Curatola

Segreteria
Manuela Martina
Federica Pellegrini

Area tecnica
Andrea Grillini

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, convivendo 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

