
BILANCIO

Fondazione

FONDAZIONE
MONDO
DIGITALE

SOCIALE

Mondo

2021

BILANCIO
SOCIALE
2021

Digitale



Indice

	<h2>INTRODUZIONE</h2> <p>PAG.8 La sfida della ricorrenza</p> <p>PAG.11 Linee guida</p> <p>PAG.14 Le sfide cruciali</p> <p>PAG.16 Progetti attivi nel 2021</p> <p>PAG.20 I principali numeri</p> <p>PAG.22 Nota metodologica</p>	<h2>1 CHI SIAMO</h2> <p>PAG.26 La nostra identità</p> <p>PAG.29 Struttura, governo e amministrazione</p> <p>PAG.34 Squadra di lavoro e organigramma</p> <p>PAG.38 La rete della FMD all'estero</p>	<h2>2 COME LAVORIAMO</h2> <p>PAG.42 Le linee guida in azione</p> <p>PAG.44 Il modello di Educazione per la vita</p> <p>PAG.46 La Palestra dell'Innovazione</p> <p>PAG.48 La Palestra dell'Innovazione nelle periferie</p> <p>PAG.50 Focus su Smart & Heart Rome</p> <p>PAG.53 Il network degli hub formativi</p> <p>PAG.55 Ricerca e sviluppo</p>	<h2>3 COME COMUNICHIAMO</h2> <p>PAG.66 L'ecosistema virtuale</p> <p>PAG.68 Dicono di noi</p> <p>PAG.69 La condivisione pubblica</p> <p>PAG.73 Campagna e collaborazioni</p>
	<h2>4 COME PRODUCIAMO VALORE</h2> <p>PAG.76 Le sfide che contano</p> <p>PAG.81 Il racconto del cambiamento in tempo reale</p> <p>PAG.84 Storie di cambiamento</p>	<h2>5 UN ANNO IN BREVE</h2> <p>PAG.92 Il 2021 Mese per mese</p> <p>PAG.98 Il nostro 2021 in numeri</p> <p>PAG.100 Il nostro patrimonio in progetti</p> <p>PAG.106 Destinatari e progetti</p>	<h2>6 I PROGETTI</h2> <p>PAG.112 Progetti in ordine alfabetico</p> <p>PAG.261 Progetti in attesa di valutazione nel 2021</p>	<h2>7 I NOSTRI CONTI</h2> <p>PAG.266 Conto gestionale sintetico</p> <p>PAG.268 Rendicontazione sociale: lavori in corso</p> <p>PAG.269 Sistema di gestione e controllo</p> <p>PAG.270 Indice alfabetico dei progetti</p>



Introduzione

8

LA SFIDA DELLA
RICORRENZA

11

LINEE
GUIDA

14

LE SFIDE CRUCIALI

16

PROGETTI ATTIVI
NEL 2021

20

I PRINCIPALI
NUMERI

22

NOTA
METODOLOGICA



La sfida

Introduzione
di **Mirta Michilli**,
direttore generale

della

“Ricorrenza”

Siamo entrati nelle case dei docenti e degli studenti in videoconferenza. Abbiamo creato aule virtuali in ogni città. Cittadini di tutte le età si sono collegati ai nostri webinar con i loro dispositivi personali, dalla cucina o dalla camera da letto, per seguire sessioni di aggiornamento sulla vita digitale e l'evoluzione del lavoro con le nuove tecnologie. Da quando l'emergenza sanitaria ha stravolto le nostre vite siamo diventati tutti mezzibusti, come i conduttori dei tg. Abbiamo trascorso intere giornate tra webinar, riunioni, talk ed eventi live. Per questo, appena possibile, ho scelto di tornare a lavorare in presenza e di abitare nuovamente gli spazi e i territori. Nonostante l'immagine granulosa e pixellata che abbiamo trasmesso attraverso gli schermi, sentiamo oggi più che mai l'impegno di un'organizzazione chiamata ad essere sempre inclusiva e “ad alta risoluzione”. La tecnologia ci aiuta ad essere “di prossimità”, anche a distanza: è proprio questa

la sfida in tempo di emergenza e di pandemia. Da oltre venti anni siamo impegnati nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Usiamo le 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 e alle città. Lavoriamo per una società democratica della conoscenza coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali, in modo che i benefici siano a vantaggio di tutte le persone senza escludere o lasciare indietro nessuno. Operiamo a livello locale, nazionale e internazionale, elaborando modelli di intervento replicabili ovunque. Sono oltre 200 i progetti di inclusione e innovazione sociale realizzati finora, finanziati anche con fondi europei. Interventiamo sulle emergenze con soluzioni

innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, anche in termini di Pil (abbandoni scolastici, disoccupazione giovanile, parità di genere, invecchiamento attivo ecc.). La sede operativa principale è presso la Città Educativa di Roma, il centro delle buone pratiche e dell'innovazione, ma abbiamo attivato altri snodi territoriali a Milano, Terni, L'Aquila, Palermo e Catania.

La Fondazione Mondo Digitale è un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza, nata come Consorzio Gioventù Digitale nel 2001 su iniziativa dell'allora assessora del Comune di Roma Mariella Gramaglia e ideata, nella sua missione strategica dal professore Alfonso Molina¹ direttore scientifico. Presidente storico della fondazione, dal 2001 fino al 2011, il grande linguista, professore emerito **Tullio De Mauro** (Torre Annunziata 1932 - Roma 2017), che ne ha fortemente connotato la missione di servizio pubblico, dalla scuola all'alfabetizzazione digitale degli adulti.

Ho avuto l'onore di ricoprire il ruolo di direttore generale fin dalla sua costituzione e di aver contribuito alla sua crescita e sostenibilità fino all'organizzazione che è oggi, pronta per essere iscritta nel Registro degli Enti del Terzo Settore (Runts)². Per dimensioni e dipendenti **ora ci collochiamo tra le organizzazioni medio-grandi**: in Italia, infatti, meno del 4 per cento delle organizzazioni non profit ha più di 10 dipendenti e meno del 2 per cento fattura oltre un milione e mezzo di euro³.

Dallo scorso ottobre abbiamo un nuovo presidente, **Renato Brunetti**, imprenditore e manager nel settore dell'informatica e di Internet, e un nuovo consiglio di amministrazione. Con il supporto di un team di esperti abbiamo avviato il percorso di trasformazione, come stabilito dalla nuova normativa⁴, e stiamo costruendo una nuova modalità di relazione con Roma Capitale, non più come ente strumentale, ma ispirata ai principi di collaborazione, co-programmazione e co-progettazione. Un modello da replicare poi con le diverse strutture della pubblica amministrazione centrale e degli altri enti locali.

Mentre lavoriamo al nostro terzo “Bilancio sociale” stiamo affrontando la discesa della quarta ondata della pandemia e la guerra in Ucraina. L'incertezza sembra ormai diventata la condizione abituale. Ed è sempre impensabile programmare i festeggiamenti per i 20 anni di attività, un traguardo importante che ci ha visto nascere come piccolo consorzio locale e trasformarci in una Fondazione con collaborazioni

internazionali. Ma Tullio De Mauro, proprio nel rapporto sui dieci anni di attività⁵, che è l'unico traguardo che siamo riusciti a festeggiare, ci ricordava che una “ricorrenza” non è solo anniversario, data da ricordare. **“La ricorrenza, in linguaggio tecnico-scientifico, è un procedimento logico basato sull'induzione.** Una relazione di ricorrenza, un'equazione di ricorrenza, a partire dalla relazione di alcuni componenti iniziali permette di valutare la successione. La Fondazione Mondo Digitale nasce dal sogno di realizzare una società della conoscenza per tutti ma è fondata su un metodo di lavoro logico, induttivo, che ha permesso anno dopo anno di sperimentare progetti e linee di azione e mettere a punto validi modelli di intervento in diversi contesti territoriali”. Credo che questa parola sintetizzi in modo ideale la sfida che ci aspetta, **procedere per ricorrenze, aumentando la scalabilità e la sostenibilità delle nostre azioni, in tutte le aree di intervento.** E in questo ultimo anno abbiamo costruito le basi per lavorare ai problemi cruciali del nostro tempo cercando le soluzioni “a quattro mani” e con “più teste”, come le creature leggendarie: sappiamo muoverci con più familiarità tra mercato, istituzioni, società civile e imprese responsabili, senza perdere la nostra identità di organizzazione non profit.

Nel bilancio dello scorso anno ho trovato nell'identità di **“costruttori”** un'espressione efficace per descrivere la nostra capacità di affrontare la complessità, aiutare le persone a riemergere dalle crisi, personali e comunitarie, a ricostruire il futuro. “Se questo è il tempo dei costruttori”, scrivevo, “noi ci siamo”, perché costruiamo ogni giorno un pezzo di futuro senza perdere mai di vista la nostra visione, una società democratica della conoscenza per tutti. Quest'anno sento il bisogno di aggiungere una nuova definizione al nostro stile di lavoro, siamo anche **“sperimentatori”**: verifichiamo le nostre soluzioni su piccola scala, in laboratorio, e poi, via via, aumentiamo le dimensioni dell'intervento, procedendo per ricorrenze, grazie a un **programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione** (ARD&I). Per questo abbiamo deciso di accompagnare il Bilancio sociale 2021 con le immagini della “Scuola di fisica con Arduino e smartphone”⁶, che abbiamo organizzato con Sapienza Università di Roma per quattro edizioni, dando forma a un'idea del professore Giovanni Organtini.

Dietro alla scelta di aggiungere al bilancio oltre ai testi anche una seconda chiave di lettura visiva, ci sono alcuni messaggi importanti che ci teniamo a condividere, con l'impatto forte dei volti delle persone che lavorano insieme: il primo aspetto

è il ruolo cruciale dei docenti e della scuola per la ripresa del paese⁷. Abbiamo bisogno di costruire un ecosistema formativo che metta insieme tutti i soggetti che credono nella centralità dell'istruzione e dell'insegnamento, per garantire lo sviluppo sostenibile delle nostre comunità.

Il secondo è il principio dell'innovazione incrementale, per ricorrenza direbbe De Mauro. Oggi i cambiamenti più innovativi non sono definiti dalla norma, dalle riforme, ma dalle scuole stesse e dalle comunità. Processi di valore vengono attivati sempre di più orizzontalmente dalle persone che hanno abitudine a cooperare e condividere, meno dall'alto verso il basso.

Con le nostre attività, come la Scuola di fisica, costruiamo "contesti facilitanti" per favorire processi di innovazione incrementale, motivando i docenti e la comunità educante. Misurarci su traguardi raggiungibili, visibili e misurabili (first wins), ci aiuta a sviluppare resilienza e antifragilità, e a fronteggiare il perdurare della crisi e dell'emergenza sanitaria, senza perdere la visione ideale, costruire cioè una società democratica della conoscenza dove nessuno sia escluso⁸. Perché oggi la sfida non è solo raggiungere tutti ma arrivare a ciascuno, con una formazione personalizzata.

Il terzo aspetto è la **sostenibilità**, la capacità di costruire interventi a partire dalle risorse esistenti, con piccoli investimenti. Nella Scuola di Fisica si imparano a costruire complessi esperimenti con oggetti di uso comune, da pochi euro, e si effettuano le misure con un telefonino. L'innovazione sociale può essere a basso costo e ad alto impatto, capace di rispondere al bisogno primario di qualcuno ma nello stesso tempo essere utile a tutti e, in molti casi, indispensabile.

Il quarto aspetto è la **replicabilità**: creiamo soluzioni che possono essere adattate a diversi contesti, perché progettate in modalità agile e flessibile, proprio come le esperienze di fisica. Dalla meccanica all'ottica o al magnetismo, il sito del Dipartimento di Fisica ha documentato con schede didattiche oltre 30 esperimenti, da realizzare con materiale semplice e a basso costo, che gli insegnanti possono riprodurre nelle aule delle scuole, senza costosi laboratori, e gli studenti nelle loro case, in tempo di didattica a distanza.

L'ultimo aspetto è l'effetto **moltiplicatore**: chiediamo alle persone che partecipano alle nostre attività di condividere quanto hanno imparato, di considerare conoscenze e competenze

come un bene comune che arricchisce tutta la comunità di appartenenza.

NOTE

¹ <http://www.alfonsomolina.info/>

² <https://servizi.lavoro.gov.it/runts/it-it/>

³ Istat, Struttura e profili del settore non profit, 2021

⁴ <https://servizi.lavoro.gov.it/Runts/AnteprimaPDF.aspx?id=16&lang=it-it/DL-117-del-03072017-Codice-del-Terzo-settore.pdf>

⁵ T. De Mauro, Introduzione a "Fondazione Mondo Digitale, 2001-2011, Rapporto su 10 anni di attività", Roma 2011

⁶ Dipartimento di Fisica, Sapienza Università di Roma, Scuola di Fisica con Arduino e smartphone, <https://www.phys.uniroma1.it/fisica/Arduino-Smartphone-Esperimenti>

⁷ M. Michilli, Scuola, comunità e reti: per un nuovo ecosistema formativo, in Approfondimenti, Scuola e istruzione, pagine 237-239, 7° Annual Report FPA, Roma 2022

⁸ A. Molina, First wins nella scuola: la sfida dei docenti "a codice aperto", HuffPost, 11 marzo 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/first-wins-nella-scuola-la-sfida-dei-docenti-a-codice-aperto_it_604a030cc5b65bed87d8b33f/

Linee guida

INTRODUZIONE
DI MIRTA MICHILLI



Con questi principi guida ci siamo impegnati anche nel 2021 in alcune sfide cruciali del nostro tempo, raggiungendo con i nostri "servizi formativi" oltre 150.000 cittadini, soprattutto studenti e giovani. Ad animare più di 2.600 webinar per un totale di quasi 10mila ore ci hanno aiutato 150 formatori e 35 animatori territoriali. Abbiamo lavorato soprattutto in alcune aree che provo a sintetizzare con i diversi progetti collegati:

INNOVAZIONE NELLA SCUOLA

Dalla ricerca didattica con i partner europei alla comunità open source dei Docenti della Scuola del noi, che ha ideato 20 percorsi originali. La decima edizione del concorso internazionale Global Junior Challenge, in collaborazione con il Centro Studi Erickson, è stata dedicata all'uso inclusivo delle nuove tecnologie per un'istruzione di qualità per tutti in emergenza, l'obiettivo 4 dell'Agenda 2030 declinato nella situazione di pandemia da Covid-19. Con un Premio speciale Tullio De Mauro al docente e dirigente innovatore.

- CS FIRST CON GOOGLE
- EDU4AI (ERASMUS+)
- FUTURE LABS CON DELL TECHNOLOGIES
- GLOBAL JUNIOR CHALLENGE
- I DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI
- KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL - CREATING A GAME-BASED APPROACH FOR LEARNING (ERASMUS+)

POVERTÀ EDUCATIVA

Progetti basati sul modello della Palestra dell'Innovazione, configurabile, evolutivo, inclusivo e dal basso. Tanti spazi di apprendimento e un catalogo di attività a misura di tutti e di ciascuno, dal bambino al manager, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Le prime Palestre per il contrasto alla povertà educativa sono nate nelle periferie delle metropoli di Milano, Corsico, Roma, Bari, Reggio Calabria, e Palermo.

- COLLEGAMENTI DIGITALI CON FONDAZIONE DI COMUNITÀ MILANO
- OPENSACE SOSTENUTO DA CON I BAMBINI
- SMART & HEART ROME CON ROMA CAPITALE

EMERGENZA SANITARIA, BENESSERE E SALUTE

Dal primo curriculum per la scuola italiana per educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, rispetto ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie, al progetto pilota con lo Spallanzani per contrastare l'isolamento delle persone più anziane e guidarle all'uso dei servizi online per la salute.

- FATTORE J CON JANSSEN
- IL CENTRO A CASA CON CAMPUS BIO-MEDICO E FONDAZIONE ALBERTO SORDI
- INSIEME SI RIPARTE CON REGIONE LAZIO E INMI SPALLANZANI
- HEALTH4U CON FONDAZIONE JOHNSON&JOHNSON

TRASFORMAZIONE DIGITALE INCLUSIVA (alfabetizzazione digitale e funzionale)

In 18 edizioni il “canale formativo di Nonni su internet”, con gli studenti che insegnano agli anziani le nuove tecnologie, è stato declinato in tanti modi diversi a seconda dei territori e dei partner (Intel, Poste Italiane, Roma Capitale, Regione Emilia Romagna, Cna ecc.). Con Operazione Risorgimento Digitale promossa da TIM è partita la prima scuola di Internet diffusa per tutti.

- NONNI SU INTERNET
- SCUOLA DI INTERNET PER TUTTI CON TIM
- TRA GENERAZIONI. L'UNIONE CREA IL LAVORO CON CNA PENSIONATI
- VAGONE FMD. DA 01 A 100

LA VITA ONLIFE (disinformazione, fake news, cyberbullismo, violenza di genere ecc.)

Programmi di sensibilizzazione, informazione e formazione all'uso responsabile della tecnologia e alla cittadinanza digitale con contenuti pensati per diversi canali.

- VIVI INTERNET, AL MEGLIO CON GOOGLE, ALTROCONSUMO E POLIZIA POSTALE
- SOCIAL HOSTING HUB CON ACTIONAID, COMUNITÀ DI S. EGIDIO E PAROLE O_STILI (IMPACT CHALLENGE SULLA SICUREZZA DI GOOGLE.ORG)
- SPERIMENTAZIONE DI NUOVI FORMAT CON FACEBOOK (IGTV)
- TRUST AWARE (PROGETTO EUROPEO)

COMPETENZE DIGITALI E TRASVERSALI PER IL LAVORO

Solo il 20% dei lavoratori partecipa ad attività di formazione, la metà rispetto alla media Ocse. La percentuale scende al 9,5% per gli adulti con competenze basse e al 5,4% per i disoccupati di lunga durata, cioè le fasce che avrebbero invece maggiormente bisogno di formazione. Secondo Anpal ci sono 1,8 di mln posti disponibili ma mancano professionalità.

- AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI CON MICROSOFT
- AMBIZIONE ITALIA. DIGITAL SKILL INITIATIVE CON MICROSOFT
- DIGITAL RESTART CON I COL CON ROMA CAPITALE
- INSIEME SI RIPARTE CON LINKEDIN
- JOB DIGITAL LAB CON ING ITALIA
- MADE ONLIFE IN VENICE CON FACEBOOK E COMUNE DI VENEZIA

TRA SCUOLA E LAVORO: TECNOLOGIE ABILITANTI E IMPRENDITORIA

Dai dispositivi indossabili alle applicazioni di biorobotica. Percorsi innovativi che appassionano i giovani alla ricerca scientifica e all'imprenditoria con focus su innovazione di processo e prodotto.

- DIGITAL MADE
- SCHOOL ACCELERATOR CON LAZIO INNOVA E REGIONE LAZIO
- ROLL CLOUD CON GOOGLE, INTESA SAN PAOLO, NOOVLE
- SOFTBOT E RAISING YOUTH CON SAP
- ROMECUP (MULTI EVENTO CON AREA ESPOSITIVA, TALK, LABORATORI, HACKATHON, GARE CON SELEZIONI PER I MONDIALI DI ROBOTICA)



PARITÀ DI GENERE

L'alleanza collaborativa “ibrida” coinvolge Missione Diplomatica USA in Italia, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Compagnia di San Paolo, Microsoft, Eni e una rete di 32 partner accademici. Protagoniste 15.000 studentesse in 24 città. Coding Girls è un modello scalabile e replicabile sui territori con originali sperimentazioni a Torino, Milano e Napoli.

- CAMPAGNA INTERGENERAZIONALE “IL MIO FUTURO? DIPENDE DA ME!”
- CODING GIRLS CON MISSIONE DIPLOMATICA USA IN ITALIA, AMBASCIATA DEL REGNO DEI PAESI BASSI, MICROSOFT
- CODING GIRLS A TORINO CON COMPAGNIA DI SAN PAOLO
- CO.ME.SE (CODE&FRAME FOR SELF EMPOWERMENT) CON ENI

INTEGRAZIONE

Approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. In Abruzzo.

- PARI (FAMI)

PROGETTI EUROPEI

Collaborazione con oltre 25 centri di ricerca ed enti universitari in Europa. Tra i focus dei progetti in corso strumenti digitali per favorire la mobilità e l'esercizio dei diritti dei cittadini europei, metodologie di apprendimento aumentate dall'uso delle nuove tecnologie, serious game come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue.

- EDU4AI (ERASMUS+)
- EUREKA (REC)
- KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL - CREATING A GAME-BASED APPROACH FOR LEARNING (ERASMUS+)
- TRUST AWARE (HORIZON 2020)

Le sfide cruciali

Introduzione di *Mirta Michilli*

Ho sottolineato più volte come la Fondazione Mondo Digitale sia un'organizzazione ibrida difficile da classificare: agile come una startup innovativa, radicata nel territorio come un operatore sociale, capace di produrre valore, anche di mercato, come una grintosa impresa sociale, dotata di modelli e strumenti interpretativi come un ente di ricerca.

Il perdurare della crisi e l'emergenza sanitaria ci hanno confermato che questo modello funziona, perché è resiliente. E nell'essere in perenne versione demo, un ibrido organizzativo in continua trasformazione, abbiamo scoperto anche una attitudine strategica all'anti fragilità, come capacità di modificarci e migliorare in base alle sollecitazioni esterne. Con i collaboratori storici, ormai veri e propri soci valoriali dell'organizzazione, siamo impegnati in uno sforzo collettivo per sviluppare sempre di più competenze trasversali che ci aiutino a rispondere prontamente ai bisogni delle comunità.

Mentre si rafforzano le caratteristiche identitarie che ci differenziano nel panorama delle organizzazioni non profit, a partire dalla varietà dei campi di azione alla capacità di elaborare modelli e strumenti, ci aspettano alcune sfide cruciali, a livello di **governance, strategie e risorse umane**. Alcune sono strettamente collegate, perché, ad esempio, non ci può essere impatto senza strategia, altre hanno bisogno di un impegno costante e di un periodo più lungo di gestazione.

GOVERNANCE

- Consolidare il posizionamento come ETS con riequilibrio tra fondatori (diluizione di Roma Capitale) e nuovi soci. Alleanze strategiche e più azioni di lobbying e advocacy
- Migliorare la sostenibilità integrale dell'intera organizzazione, anche in base ai criteri ESG (environmental, social and corporate governance)
- Coprogettare con le pubbliche amministrazioni (fondi PNRR)
- Rinforzare il ruolo di servizio pubblico con più azioni scalabili e sostenibili a livello nazionale

- Contribuire alla sperimentazione di strumenti di valutazione di impatto funzionali alla misura dei processi di innovazione sociale
- Rispondere alla sfida della consilience creando contaminazioni virtuose
- Estendere il modello di acceleratore verticale allo sviluppo
- Sostenere il processo di rinnovamento della scuola con azioni di sistema
- Sviluppo di nuovi paradigmi per eliminare ogni forma di divario di cittadinanza
- Nuova presenza on line e valorizzazione del capitale narrativo

STRATEGIE SCALABILI E SOSTENIBILI

- Attivazione di altri sedi operative (con attenzione al Sud)
- Animazione dei territori, interpretando in rete con le aziende la responsabilità socio-territoriale d'impresa (RST)
- Consolidare la comunità FMD e le comunità territoriali
- Allargare la rete delle Palestre dell'Innovazione in territori ad alta emergenza educativa
- Diffusione più capillare di modelli di intervento di successo
- Formazione di team di innovatori
- Costruzione di nuovi contesti facilitanti (es. Docenti della Scuola del noi)
- Ampliamento del programma didattico e realizzazione di una vera e propria Academy
- Nuovi ambienti, laboratori e strumenti per rinforzare la cultura tecnico-scientifica dei giovani
- Codifica e produzione editoriale innovativa
- Ideazione di nuove soluzioni per l'occupazione giovanile (es. Fondo per il lavoro)
- Diffusione di programmi formativi al femminile e promozione dell'associazione Coding Girls
- Sperimentazione di nuovi format interattivi per il coinvolgimento di tutti i cittadini

RISORSE UMANE

- Rafforzare le competenze, soprattutto gestionali, per valorizzare al meglio il capitale di conoscenze dello staff, che parte dalla laurea come titolo di studio più basso (nelle organizzazioni non profit, invece, la media dei laureati è poco più del 30%).
- Sperimentare nuove strategie di coinvolgimento del personale per ridurre, per quanto possibile, l'avvicendamento, vista la crescente diffusione del job hopping tra le nuove generazioni.



Progetti attivi nel 2021

Introduzione di *Mirta Michilli*

Nelle pagine che seguono, schede dettagliate descrivono **oltre quaranta progetti** attivi nel 2021. Alcuni si concludono nel corso dell'anno, altri più impegnativi proseguono. Hanno caratteristiche molto diverse, che possiamo sintetizzare in quattro grandi categorie:

► **PROGETTI DI SISTEMA, CHE PREVEDONO AMPIE ALLEANZE IBRIDE, ANCHE ISTITUZIONALI (ES. AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI)**

► **PROGETTI DI IMPATTO, CON UN APPROCCIO EDUCATIVO E OBIETTIVI DI RISULTATO IN GENERE AMBIZIOSI CON GRANDI NUMERI DI DESTINATARI DA RAGGIUNGERE PER "FARE MASSA CRITICA" SU TEMI CRUCIALI COME LA SICUREZZA IN RETE (ES. VIVI INTERNET, AL MEGLIO)**

► **PROGETTI DI SERVIZIO, CON OBIETTIVI DI COMPETENZE BEN DEFINITI, PIÙ FACILMENTE MISURABILI (ES. SCUOLA DI INTERNET PER TUTTI)**

► **PROGETTI DI RETE, CHE HANNO L'AMBIZIONE DI CREARE SINERGIE INEDITE E IBRIDE PER LA RIPARTENZA DEI TERRITORI (ES. VAGONE FMD, MADE ONLIFE IN VENICE).**

Nel corso degli ultimi due anni abbiamo intensificato la formazione per i docenti e per le comunità educanti incoraggiando sempre l'apprendimento tra pari, la formazione di comunità, la condivisione delle esperienze. Ci piace pensare alle scuole come a organizzazioni capaci di imparare e risolvere, soprattutto in

contesti di emergenza e di imprevedibili sconvolgimenti. Perché "La scuola rivoluzionaria è quella che insegna a risolvere problemi nuovi", ci ricordava sempre Tullio De Mauro. Economisti e studiosi illuminati ci avvertono che, se non interveniamo con lucidità, le carenze dei nostri sistemi scolastici rischiano di provocare gli stessi effetti disastrosi di una grande recessione. Ecco perché continuiamo a elaborare strumenti, oggetti, metodologie, piattaforme, che l'organizzazione trasforma in risorse, pubblicazioni, progetti e programmi d'azione per il bene comune. Aiutiamo la scuola a rinnovarsi con interventi multidimensionali: a livello di sistema (sostenibilità, impatto ecc.), sul piano dei contenuti, dal punto di vista metodologico.

Altro destinatario prioritario sono i giovani perché possano essere "la tecnologia, la forza e l'intelligenza abilitante" per lo sviluppo inclusivo, basato sui nuovi paradigmi di innovazione sostenibile ed economia circolare. Aiutiamo le nuove generazioni a pensare con la propria testa, a sviluppare il senso del bene comune, a collaborare, a unirsi agli altri, con empatia, a scuola, nel lavoro e nella cittadinanza. Per rendere più efficace la relazione educativa con le nuove generazioni abbiamo realizzato due indagini esplorative: la prima sul ruolo dei genitori nelle scelte formative e professionali dei figli per il progetto CS First, la seconda sulla fiducia dei giovani nella scienza e nella ricerca per il progetto Fattore J. Continuiamo a investire nella creazione di **reti collaborative**, costruendo alleanze trasversali e cordate verticali. Abbia-

“
La scuola
rivoluzionaria
è quella che
insegna a
risolvere
problemi nuovi

”

mo stipulato nuovi accordi con diversi enti locali e con le università, potenziando la loro "terza missione", perché sono un anello fondamentale di raccordo tra la scuola e il mondo del lavoro. Insieme alle scuole abbiamo dato vita a un originale **network di hub formativi** diffusi sul territorio nazionale, che coinvolgiamo nei diversi progetti come "emittenti" o "ripetitori" di conoscenza.

Con il progetto **OpenSPACE⁹** abbiamo consolidato il modello della Palestra dell'Innovazione nelle periferie di quattro città metropolitane, Milano, Bari, Reggio Calabria e Palermo, per rafforzare le **comunità educanti** nel contrasto alla povertà educativa. Abbiamo condiviso nuove puntate di RadioIncolla, un "radiogiornale comunitario", per aiutare docenti, dirigenti scolastici, focal point, operatori, genitori e ragazzi, a sentirsi parte, da nord a sud, della comunità di OpenSPACE.

Con il programma triennale **Smart & Heart Rome¹⁰** stiamo realizzando le prime tre Palestre nelle periferie della capitale, a Casal Monastero, Tor Bella Monaca e Ostia.

Quando disegniamo la nostra offerta formativa ormai lo facciamo in modo ibrido, passando dagli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione, che permettono esperienze di apprendimento ad alta densità immersiva, alle aule scolastiche, che non sempre possono essere "capovolte", fino agli spazi domestici, che ci aiutano a inventare esperimenti fisici con uno smartphone o a creare tinture naturali per suggestivi disegni. Ci piace questa idea di scuola diffusa che entra ovunque, senza trovare ostacoli, libera da pregiudizi. Per fare scuola non serve un'aula, basta una relazione di apprendimento, basta essere connessi tra di noi e con il mondo. E ogni spazio può tornare a essere educativo. Per "abitare" in modo piacevole ed efficace noi proponiamo strumenti e oggetti formativi molto diversi per attività, generi, temi, contenuti, tecnologie e aree disciplinari.

Con il Centro Studi Erickson, con cui abbiamo realizzato la nostra **prima collana editoriale e laboratoriale** "Immaginare Crescere e Sviluppare"¹¹, basata sulle attività di tinkering, coding e making, ora stiamo preparando una pubblicazione che raccoglie i percorsi didattici creati dalla comunità dei docenti della Scuola del noi. Dopo il primo sussidiario dedicato al secondo ciclo della scuola primaria, Matpertutti¹², stiamo lavorando con Rizzoli e Mondadori alla progettazione di "percorsi su misura" per i docenti.

Abbiamo realizzato un gioco da tavolo per Google e collaborato alla diffusione di un libro (*Avventure digitali*) e di un game

sulla sicurezza in rete (Interland)¹³. *FavolApp* è la nostra prima applicazione per dispositivi mobili, scaricabile su Google Play e App Store, dedicata ai bambini per esplorare le emozioni. È stata sviluppata nel contesto del progetto Social Hosting Hub, insieme ad altri due strumenti digitali di apprendimento, un dispositivo di intelligenza artificiale e le stanze digitali¹⁴.

È destinata invece ai cittadini europei in mobilità l'app multilingue Key4Mobility, progettata con il partenariato del progetto europeo **A Key Access to the EU Rights - EUREKA¹⁵** (programma REC).

Per Cna Pensionati abbiamo progettato la rubrica "I consigli di Samuele"¹⁶ realizzata in formato video sul canale YouTube e cartaceo sulla rivista Verdetà. Pubblicati periodicamente in undici appuntamenti, "I consigli di Samuele" aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il telefonino anche in tempo di pandemia.

Con il progetto **Vagone FMD**, che coinvolge enti locali, istituzioni, artigiani e piccole imprese, giovani e operatori del terzo settore, aiutiamo le comunità a stringere alleanze ibride e acquisire strumenti critici e competenze strategiche per progettare insieme la trasformazione e la ripartenza del tessuto produttivo e sociale post pandemia. Abbiamo pubblicato on line cinque "video help", tutorial facili da condividere, e organizzato alcune sfide civiche (Roma, Rovigo, Brindisi). Tra i progetti lanciati dal Comune di Brindisi per una candidatura nell'ambito del Piano nazionale di ripresa e resilienza c'è proprio la proposta nata dal tavolo di lavoro della terza civic challenge per riqualificare Piazzale delle Catene, il parco affacciato sul mare vicino al porto cittadino.

Costruiamo alleanze con gli enti locali anche con il programma **Ambizione Italia per i giovani** promosso con Microsoft, come parte dell'iniziativa globale Digital Restart, ma con un approccio più di sistema e un focus sulle tecnologie abilitanti per il lavoro. Offriamo formazione agli studenti, ai giovani e anche agli operatori dei centri per l'impiego.

Un'offerta formativa più flessibile, anche informale, smart, subito spendibile, caratterizza invece **Job Digital Lab**, programma promosso con ING Italia con lo slogan "La formazione che ti rimette in gioco!". La sfida è allineare l'accelerazione della trasformazione digitale con l'acquisizione di competenze, sviluppate con una formazione diffusa e informale, con varie modalità di fruizione, flessibili e miste. Oggetti e strumenti di apprendimento sono pensati per una formazione agile, a portata di mano, quasi

“tascabile”, per apprendere ovunque. Un’attenzione particolare è dedicata alle donne che progettano una nuova vita professionale a partire da un’idea imprenditoriale.

Ruota intorno al divario e agli stereotipi di genere il programma **Coding Girls**, giunto all’ottava edizione. Sostenuto da Missione Diplomatica Usa in Italia in collaborazione con Microsoft, si è arricchito di nuovi partner che hanno “adottato” scuole, territori e intere comunità educanti: Compagnia di San Paolo a Torino e l’Ambasciata dei Paesi Bassi a Napoli. Con Eni le Coding Girls diventano anche esperte di transizione energetica grazie all’iniziativa **COde&FraME for Self Empowerment** (Co.Me.SE). E l’alleanza è destinata a crescere sempre di più, per rispondere alle sfide lanciate dal W20 a partire dalle nuove generazioni. Con le Coding Girls abbiamo rilanciato la campagna intergenerazionale “Il mio futuro? Dipende da me!”

Con il **Personal Ecosystem Canvas**, ideato da Alfonso Molina, stiamo sviluppando un unico strumento (web app) per lo sviluppo personale e collettivo da declinare per le diverse età e condizioni di vita, capace di comprendere al suo interno tutte le nuove istanze per un’educazione del XXI secolo (intelligenze multiple, competenze non cognitive ecc.) e la formazione continua, comprese le nuove metodologie per il change management aziendale. Fa riferimento al modello di **Educazione per la vita** alla **Teoria degli ecosistemi** personali per lo sviluppo dell’autoimprenditorialità, basata sulla convergenza di tre ecosistemi: personale, progettuale e di servizio.

Se per il monitoraggio dei progetti usiamo principalmente la Metodologia di valutazione in tempo reale (Real Time Evaluation RTE) adattata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), abbiamo anche avviato processi più strutturati che coinvolgono valutatori esterni secondo metodologie diverse (teoria del cambiamento, approccio controfattuale ecc.).

Il nostro bilancio, con un fatturato annuo che anche quest’anno ha superato 2 milioni di euro, è sempre stato chiuso in pareggio, eccetto che nel 2018, con un disavanzo di poco più di 80mila euro. Ci sosteniamo grazie alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d’impresa delle grandi aziende italiane, multinazionali e corporation tecnologiche (Cisco, Epson, Eni, Ericsson, Facebook, Google, Microsoft, Tim), all’uso virtuoso dei fondi europei e ai finanziamenti delle grandi fondazioni filantropiche.

Continuiamo a comunicare con i cittadini anche 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.

Negli ultimi anni la nostra immagine è stata meno curata, abbiamo mantenuto online un sito istituzionale datato per struttura e grafica, siamo stati meno presenti sulle emittenti televisive nazionali... Ne siamo consapevoli, ma è stato un rischio calcolato, una scelta fatta in prima persona come imprenditrice sociale, pronta ad assumerne le conseguenze.

Ho dovuto stornare energie e risorse dalla comunicazione per convogliarle nel supporto all’implementazione delle diverse azioni e nella progettazione con importanti partner.

Guidare un’organizzazione di servizio significa mettere al primo posto il raggiungimento degli obiettivi finali e, soprattutto in periodo di crisi e di emergenza, salvaguardare il posto di lavoro di tutti i collaboratori. Lo si può fare se non viene meno il lavoro di qualità sul campo e l’attenzione ai diversi destinatari. Nonostante la salvaguardia in un’immagine essenziale, non abbiamo però mai smesso di raccontare le nostre storie di successo, rinforzando la produzione di contenuti e la condivisione di strategie.

Appena possibile abbiamo intrapreso un lavoro di analisi e riorganizzazione delle informazioni da condividere con i nostri pubblici, molto diversificati. Il nuovo sito, che sarà online nella primavera 2022 con una nuova struttura e layout grafico, è sviluppato con Drupal 9, piattaforma open source, ingloba anche innovationgym.org ed è collegato con la piattaforma di formazione a distanza Moodle.

Un efficiente motore interno di ricerca rende la user experience fluida e rapida. Con l’aiuto di sviluppatori esperti stiamo anche lavorando alla personalizzazione della piattaforma di formazione a distanza sviluppata con Moodle (ambiente di apprendimento open source), cercando di “forzare” il più possibile le rigidità strutturali per migliorarne l’accessibilità per utenti meno esperti. Infatti, nonostante sia una piattaforma ampiamente diffusa in tutti i settori, l’interfaccia è poco “amichevole” e la struttura scarsamente flessibile.

Stiamo rivedendo anche le piattaforme collaborative per il lavoro interno. Lo spazio di archiviazione dei materiali per i collaboratori interni è Dropbox Business, Microsoft Teams per gli esterni. Tutti i dati vengono condivisi con Salesforce (customer relationship management).

Anche nel 2021 siamo stati coinvolti in numerosi dibattiti e confronti. E abbiamo intensificato la condivisione pubblica delle nostre idee e strategie, non solo con pubblicazioni più strutturate, ma anche con articoli e post. Alfonso Molina ha ripreso il suo blog sulla versione italiana dell’HuffPost¹⁷, tra i siti più seguiti al mondo. Mentre altri contributi sono ospitati con una certa continuità anche sul magazine Agenda Digitale e sulla testata di Forumpa.it.

Abbiamo partecipato alla nostra prima **audizione in Senato**, convocati dalla Commissione Giustizia, nell’ambito dell’esame del ddl. n. 2086 (Istigazione all’autolesionismo)¹⁸.

Abbiamo raccontato cosa facciamo per insegnare a tutti i cittadini l’uso consapevole della tecnologia, per vivere, lavorare, imparare. E il nostro punto di vista sulla protezione dei minori in rete. C’è bisogno di una grande alleanza tra le istituzioni educative tradizionali (famiglia e scuola), operatori tecnologici e governi, affinché non si semplifichi il problema pensando di delegare a una legge, tra l’altro di difficilissima applicazione, la protezione dei più deboli online.

Leggendo le pagine del Bilancio sociale 2021 esploreremo insieme le “sperimentazioni” avviate nel 2021 e le più solide “costruzioni” fortificate nel corso degli anni. Spaziamo dai progetti locali alle collaborazioni transnazionali, superando barriere e confini. Ora la sfida della ricorrenza ci chiama a trasformare i contesti facilitanti in veri e propri ecosistemi di servizio a sostenibilità integrale.

Negli incontri con diversi interlocutori mi sono più volte resa conto della difficoltà di rappresentare con chiarezza la complessità di un’organizzazione come la FMD. Proviamo ora a farlo con una tabella che mostra come la sola sfida formativa comprenda tutte le generazioni, da 0 a 100 anni. E come si declini poi per alcune categorie di cittadini, in base alle condizioni di vita. Nel nostro portfolio o curriculum aziendale c’è davvero **un mondo di persone!**

NOTE

⁹ www.spreaker.com/show/radioincolla

¹⁰ <https://smartheartrome.it>

¹¹ <https://eventi.erickson.it/icslab/Home?cbck=wrReq10789>

¹² <https://www.rizzolieducation.it/catalogo/mappertutti-piu-0065634/>

¹³ https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/

¹⁴ <https://www.socialhostinghub.org/strumenti-digitali/>

¹⁵ <https://key4mobility.eu/>

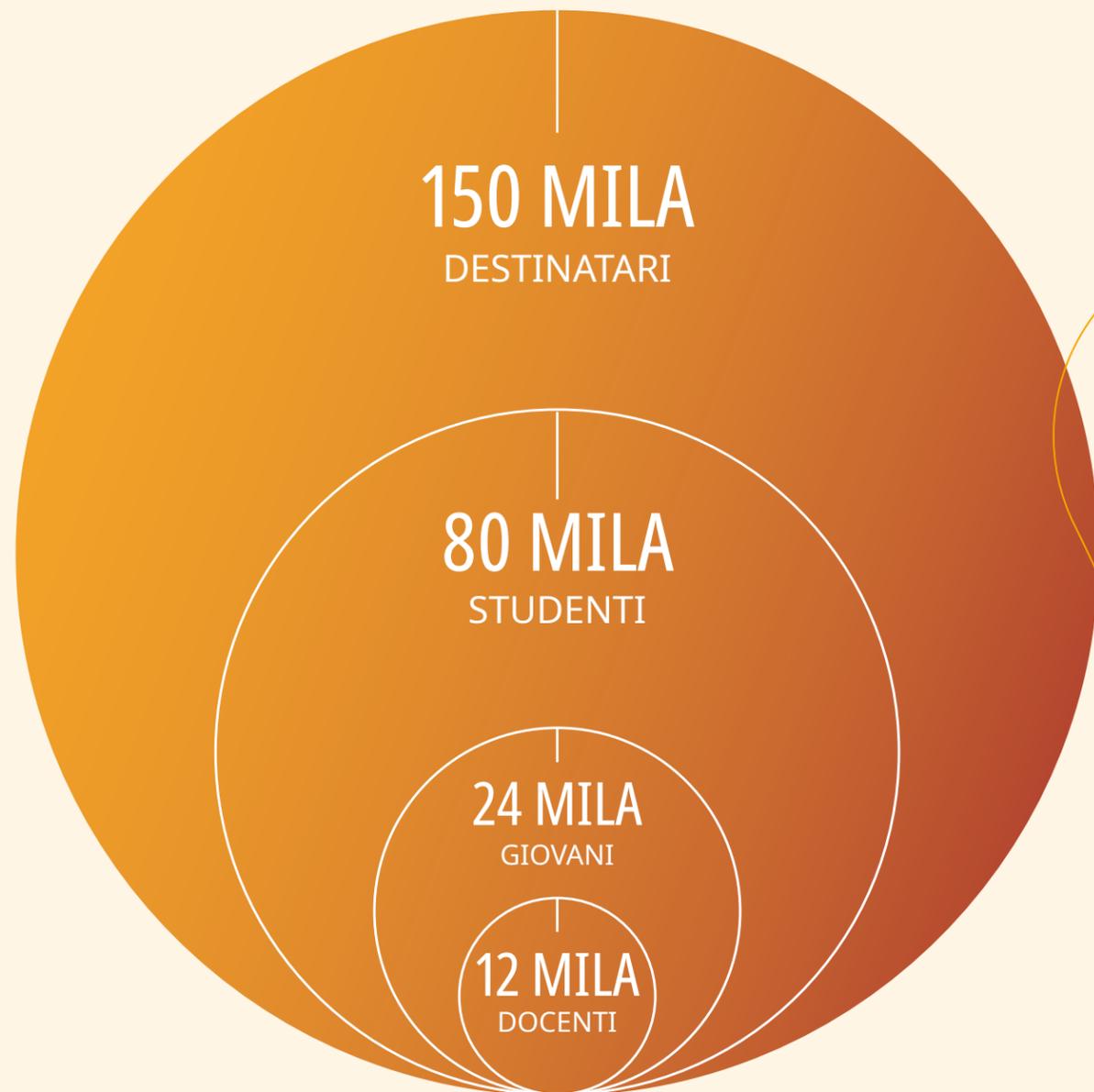
¹⁶ <https://www.pensionati.cna.it/i-consigli-di-samuele>

¹⁷ https://www.huffingtonpost.it/autori/alfonso_molina/

¹⁸ Commissione Giustizia - Ufficio di Presidenza, Istigazione all’autolesionismo, Audizioni informali, in videoconferenza, nell’ambito dell’esame del ddl. n. 2086 (Istigazione all’autolesionismo), 3 giugno 2021, https://webtv.senato.it/leg18/4621?video_evento=201901

I principali numeri

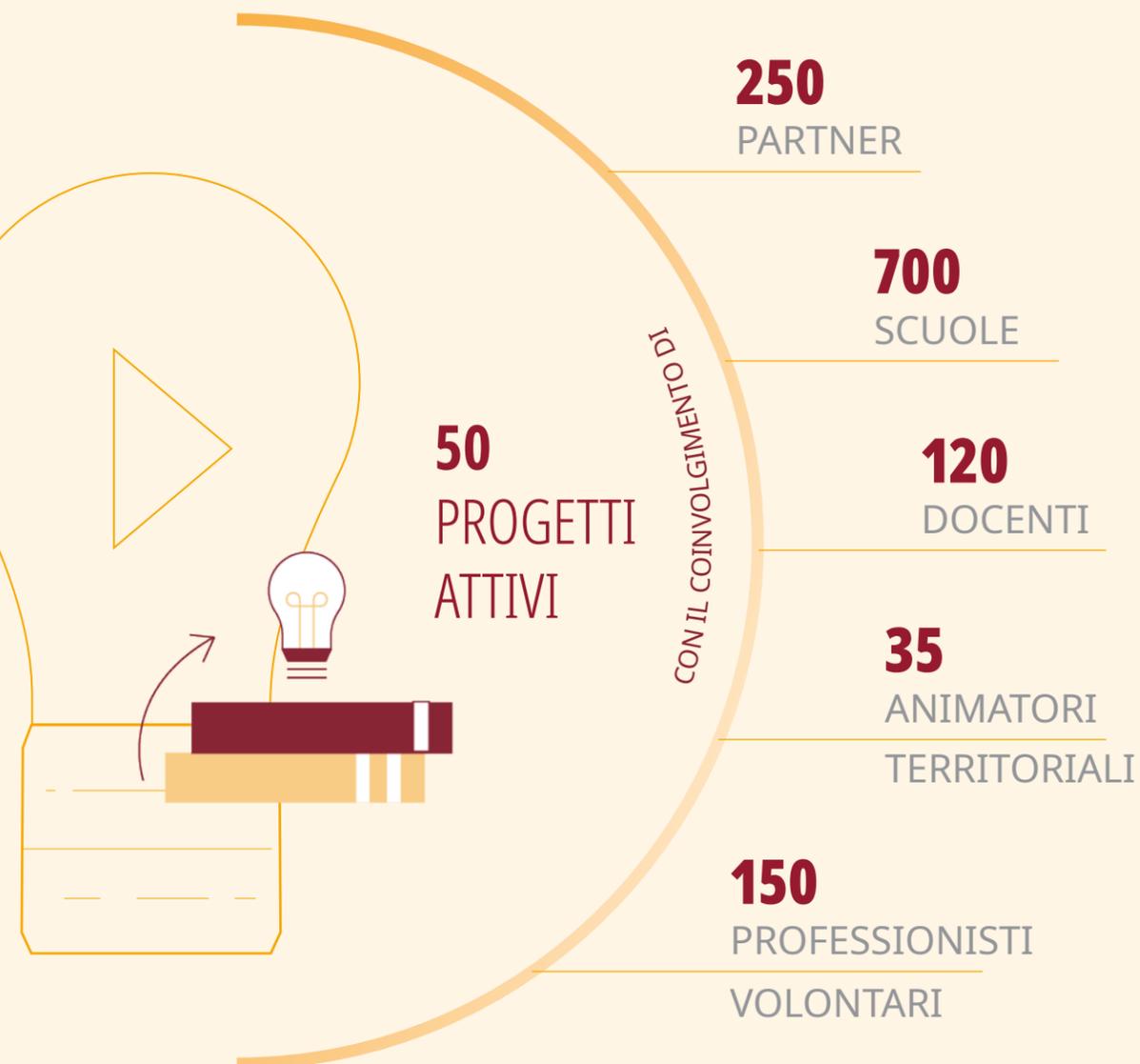
Impatto delle nostre attività calcolate nel 2021 sul territorio nazionale



FORMAZIONE

9 MILA
ORE | La formazione del 2021 è stata svolta online e in presenza

2 MILA
SESSIONI | Organizzate nell'ambito dei progetti attivi



TERRITORIO NAZIONALE



Sul territorio nazionale sono presenti **6 SEDI** operative e un network di hub diffuso per un valore della produzione pari a **2.395.294 EURO**



Nota Metodologica

Le pagine che seguono costituiscono il terzo bilancio sociale della Fondazione Mondo Digitale che abbiamo costruito seguendo le Linee Guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo Settore, anche se ancora non abbiamo completato la trasformazione in ETS. Intendiamo così dotarci di uno strumento che ci renda ancora più trasparenti in tutte le nostre azioni, raccogliendo in un unico documento attività sociali, finanziarie, economiche e programmatiche della nostra organizzazione.

Il Bilancio raccoglie le schede sintetiche di tutti i progetti attivi nel 2021 e alcuni approfondimenti su modelli, metodologie e strategie. È suddiviso in sette sezioni, intermezate da alcune schede (come La rete della FMD all'estero).

CHI SIAMO

La prima sezione, CHI SIAMO, presenta la Fondazione Mondo Digitale: missione, visione e sistema di valori. Il sistema di governance e la squadra di lavoro completano la presentazione sintetica dell'organizzazione.



COME LAVORIAMO

COME LAVORIAMO descrive lo stile di lavoro con cui affrontiamo la complessità delle azioni e degli obiettivi che perseguiamo, anche in situazione di emergenza. Per la descrizione dei singoli progetti si rimanda alle schede in ordine alfabetico.

COME COMUNICHIAMO

Nella sezione COME COMUNICHIAMO raccontiamo come ci presentiamo, come costruiamo le nostre storie, come le adattiamo ai diversi canali e i principali numeri che abbiamo raggiunto. Abbiamo aggiunto alcune pagine dedicate alle attività di condivisione pubblica, che elencano articoli, post, interventi a convegni e tavole rotonde.

COME PRODUCIAMO VALORE

Nella sezione COME PRODUCIAMO VALORE introduciamo alcuni principi, soprattutto come strumento di progettazione e sviluppo, per la misurazione dell'impatto delle nostre azioni e presentiamo alcune storie di cambiamento.

ANNO IN BREVE

Come negli anni precedenti proponiamo un ANNO IN BREVE con i principali numeri, declinati come risorse, risultati, prodotti e servizi, per dare un'idea del "volume di lavoro" che affrontiamo ogni anno. Abbiamo aggiunto un nuovo elenco con lo storico dei progetti suddivisi per sfide e destinatari.

PROGETTI

Confermiamo la scelta di presentare tutti i PROGETTI con una griglia comune e con le stesse voci descrittive, in modo che sia immediato ricavare anche informazioni qualitative e quantitative. È un "esercizio" importante anche per lo staff, per familiarizzare con nuovi strumenti descrittivi. Nelle schede abbiamo introdotto anche alcune "voci" aperte per segnalare criticità, elementi di successo o storie particolarmente significative. Quando possibile le schede sono animate dalle testimonianze dei protagonisti, rimandi a interviste, video, storie ecc.

I NOSTRI CONTI

Nell'ultima sezione ci sono I NOSTRI CONTI presentati in modo sintetico, perché per il dettaglio si rimanda al bilancio economico pubblicato sul sito mondodigitale.org nella sezione "Amministrazione trasparente". Abbiamo inserito anche un grafico che mostra in maniera immediata la provenienza delle risorse economiche, cioè come ci sosteniamo, attraverso contributi pubblici, privati ecc.

1. Chi siamo

26

LA NOSTRA
IDENTITÀ

29

STRUTTURA,
GOVERNO
E AMMINISTRAZIONE

34

LA SQUADRA
DI LAVORO
E ORGANIGRAMMA

38

LA RETE DELLA FMD
ALL'ESTERO



La nostra identità

NOME	Fondazione Mondo Digitale dal 3 maggio 2006 precedentemente Consorzio Gioventù Digitale
CODICE FISCALE	06499101001
PARTITA IVA	06499101001
FORMA GIURIDICA	Fondazione Ente strumentale di Roma Capitale (fino al 27.07.2021)
SETTORE ATTIVITÀ PREVALENTE	(ATECO): 855990
INDIRIZZO SEDE LEGALE	Roma, via della Bufalotta, 374 (dal 29.07.2021) Roma, via del Quadraro, 102 (fino al 29.07.2021)
ALTRE SEDI OPERATIVE	Via del Quadraro, 102 (dal 29.07.2021) L'Aquila, Strada statale 80 8/b (01.02.2016) Catania, via Vescovo Maurizio 82 (09.11.2016) Milano, viale Italia 22/26, Corsico (01.10.2018) Palermo, via Cilea 56 (01.10.2018) Terni, viale Donato Bramante 3/D (09.07.2018)
SITO INTERNET	mondodigitale.org
AREA TERRITORIALE DI OPERATIVITÀ	Locale, nazionale e internazionale
MISSIONE: VALORI E FINALITÀ	Promuovere lo sviluppo di una società democratica della conoscenza integrando innovazione, educazione, inclusione e valori per una cittadinanza responsabile. Promuoviamo una nuova educazione per il 21° secolo e l'alfabetizzazione digitale della popolazione attraverso progetti e iniziative rivolte innanzitutto ai giovani, alle donne e alle categorie fragili.

ATTIVITÀ STATUTARIE

La FMD lavora come un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza con un programma integrato di ricerca-azione, sviluppo e implementazione (ARD&I). Tra le principali attività statutarie:

- ELABORAZIONE DI ATTIVITÀ E PROGETTI CHE PROMUOVONO L'USO DELLE PIÙ MODERNE TECNOLOGIE INFORMATICHE E TELEMATICHE (ANCHE ATTRAVERSO IL REPERIMENTO DI RISORSE PUBBLICHE E PRIVATE)
- PROMOZIONE DELLA REALIZZAZIONE DI PALESTRE DELL'INNOVAZIONE, AMBIENTI EDUCATIVI INNOVATIVI IDEATI PER ESERCITARE IL MODELLO DI EDUCAZIONE PER LA VITA NEL 21° SECOLO, E DEDICATI ALL'INNOVAZIONE DIDATTICA, ALL'ORIENTAMENTO E FORMAZIONE SUI LAVORI DEL FUTURO
- PROMOZIONE DELLA RICERCA SCIENTIFICA SULLE TEMATICHE DELL'INNOVAZIONE SOCIALE ED EDUCATIVA E DELL'INCLUSIONE DIGITALE
- PRODUZIONE DI CONTENUTI EDUCATIVI, STRUMENTI E METODOLOGIE DIDATTICHE SUI TEMI DELL'INNOVAZIONE NELLA SCUOLA E NEL SISTEMA EDUCATIVO IN GENERALE.

ALTRE ATTIVITÀ

Per fronteggiare la costante riduzione di investimenti sia nel pubblico sia nel privato, la FMD sta sperimentando una nuova strategia: senza tradire la specificità di un'organizzazione non profit intende connotarsi sempre di più come un'impresa di innovazione sociale ed educativa "accreditata", cioè una struttura agile e competente in grado di attrarre finanziamenti, capitalizzare risorse e trasformarli in valore sociale per tutta la comunità. Grazie a un mix di strategie di marketing, rielaborate in chiave sociale in coerenza con l'approccio metodologico e la missione, la FMD intende quindi riposizionarsi nel mercato della comunità nazionale e internazionale, trovando un nuovo equilibrio tra creazione di valore sociale e risorse economiche. L'attività di fundraising, in particolare, è concepita come

ricerca (analisi dei bisogni, elaborazione delle strategie ecc.) e progettazione di interventi mirati. L'ente finanziatore non è mai un ente filantropico ma è un partner a tutti gli effetti, con cui la FMD condivide visione e missione. Rientrano tra le attività secondarie, ma strumentali, per l'anno 2021, i seguenti progetti:

- COMPUTER SCIENCE FIRST
- OPERAZIONE RISORGIMENTO DIGITALE
- CO.ME - CODE&FRAME
- SCOUTING FUTURE
- H4U
- VAGONE FMD. DA 01 A 100 – BINARIO F (TERZA EDIZIONE)
- FATTORE J
- TALENT TOUR
- SOFT BOT
- 50 E PIÙ
- SCHOOL ACCELERATOR
- STEM E STEM IN THE CITY
- EVENTI FORMATIVI CON LE SCUOLE
- SPONSORIZZAZIONI EVENTI FORMATIVI

COLLEGAMENTO CON ALTRI ENTI

Enti che ospitano le sedi operative della FMD:

- CITTÀ EDUCATIVA DI ROMA
- CENTRO PROVINCIALE PER L'ISTRUZIONE DEGLI ADULTI, L'AQUILA
- IIS MARCONI DI CATANIA
- IIS FALCONE RIGHI DI CORSICO
- IMS CAMILLO FINOCCHIARO APRILE DI PALERMO
- FABULA ANIMATIONS SOC. COOP

PAGINA WEB
DELLA FMD
ACADEMY



CONTESTO DI RIFERIMENTO

Dalla prima partnership pubblico-privato alle partnership multi-stakeholder, la FMD collabora con diverse organizzazioni nazionali e internazionali. Sono scuole, università, aziende, fondazioni, associazioni e comunità, oltre ad autorità locali, regionali e nazionali. Creiamo così sia comunità di apprendimento locali sia cordate transnazionali per diffondere progetti ed esperienze di successo. La rete della FMD all'estero conta oggi 40 paesi, di cui 20 paesi europei. I progetti e le iniziative portate avanti dalla FMD rientrano in cinque macro aree trasversali di intervento, che insistono sulle maggiori criticità del sistema Paese e cercano di rispondere alle sfide di Europa 2030:

- EDUCAZIONE PER LA VITA
- ROBOTICA EDUCATIVA, RETE MULTISSETTORIALE, SMART SPECIALIZATION
- INNOVAZIONE SOCIALE E IMPRENDITORIA GIOVANILE
- INVECCHIAMENTO ATTIVO E SOLIDARIETÀ INTERGENERAZIONALE
- INCLUSIONE DI IMMIGRATI E RIFUGIATI
- STEAM E PARITÀ DI GENERE

CERTIFICAZIONI

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.formazione.innovationgym.org è disponibile l'elenco dei corsi, erogati dalla Fondazione Mondo Digitale, che si possono acquistare con la Carta del docente.

Struttura, governo e amministrazione

DA CONSORZIO A FONDAZIONE

La Fondazione Mondo Digitale nasce nel 2001 come Consorzio Gioventù Digitale su iniziativa del Comune di Roma. Hanno aderito come soci fondatori cinque società: Elea, Engineering, Unidata, Unisys e Wind Telecomunicazioni S.p.A. Fondatori successivi: Regione Lazio e Intel.

SISTEMA DI GOVERNO E CONTROLLO

Sono organi della Fondazione:

- **Presidente**
- **Consiglio di Amministrazione**
- **Direttore generale**
- **Comitato di Vigilanza**
- **Assemblea dei soci Fondatori**
- **Collegio dei Partecipanti.**

Il Presidente è designato dal Sindaco di Roma, dura in carica tre anni e può essere riconfermato. La rappresentanza legale della Fondazione di fronte a qualunque autorità giudiziaria o amministrativa e di fronte ai terzi spetta al Presidente (Art. 9).

Il Consiglio di Amministrazione della Fondazione è composto da non meno di 7 e non più di 13 membri. I Consiglieri durano in carica tre anni e possono essere confermati (art. 10). Il Consiglio di Amministrazione ha tutti i poteri per l'amministrazione ordinaria e straordinaria della Fondazione, ad eccezione di quelli attribuiti dalla legge o dallo Statuto ad altri organi (art. 11).

Il Direttore generale è nominato dal Consiglio di Amministrazione su proposta del Presidente. Il Direttore generale è investito dei poteri di gestione ordinaria e di controllo delle attività della Fondazione (art. 12).

Il Comitato di Vigilanza è costituito da tre membri effettivi, di cui due, ivi compreso il Presidente, designati dal Sindaco di Roma e uno dal gruppo dei Primi Fondatori privati e dei Fondatori Successivi. I membri del Comitato di Vigilanza durano in carica tre anni e possono essere confermati (art.13).

L'Assemblea dei soci Fondatori è composta dai rappresentanti dei soci Fondatori (art. 14).

Il Collegio dei Partecipanti è composto dai rappresentanti dei Partecipanti alla Fondazione (art. 15). Fino al 10/10/2021 il Consiglio di Amministrazione è stato così composto:

- **Alessandra Donnini**, presidente. Nominata con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
- **Annalisa De Luca**, consigliere. Nominata con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni

- **Tullio Menini**, consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
 - **Vincenzo Patruno**, consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
 - **Renato Brunetti**, consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
 - **Federico Alker**, consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni, dimissionario in data 04/03/2021 e sostituito da Stefano De Capitani, consigliere, con atto del 04/03/2021, durata della carica fino a scadenza attuale consiglio.
 - **Sabina Strazzullo**, consigliere. Nominata con atto del 16/01/2019, dimissionaria in data 18/11/2020 e sostituita da Roberto Basso, consigliere, con atto del 18/11/2020, durata della carica fino a scadenza attuale consiglio.
- Il Comitato di Vigilanza è rappresentato da:
- **Sergio Allegrezza**, presidente. Nominato con atto del 15/11/2011, durata in carica 3 anni
 - **Eugenio Casadio**, sindaco. Nominato con atto del 15/11/2011, durata in carica 3 anni
 - **Vincenzo Del Signore**, sindaco. Nominato con atto del 15/11/2011, durata in carica 3 anni

Il direttore generale della Fondazione Mondo Digitale è **Mirta Michilli**. Nominata con atto del 1/08/2019 fino al 31/07/2022.

MODIFICHE STATUTARIE

Con atto del 27/07/2021 (Verbale di assemblea straordinaria del CdA), è stato modificato lo Statuto della Fondazione, per adeguarlo alle disposizioni del D. Lgs. N. 117/2017 "Codice del Terzo Settore". L'art. 8 del nuovo Statuto ridefinisce gli organi della Fondazione come segue:

- **Presidente**
- **Consiglio di Amministrazione**
- **Direttore generale**
- **Comitato di Vigilanza**
- **Assemblea dei soci Fondatori**
- **Collegio dei Partecipanti.**

Il Presidente è nominato dall'Assemblea dei Soci Fondatori e dal Collegio dei Partecipanti in seduta comune, dura in carica tre anni e può essere riconfermato. La rappresentanza legale della Fondazione di fronte a qualunque autorità giudiziaria o

amministrativa e di fronte ai terzi spetta al Presidente (Art. 9).

Il Consiglio di Amministrazione della Fondazione è composto da non meno di 7 e non più di 9 membri, nominati come segue: a) 4 membri eletti dall'Assemblea dei soci Fondatori; b) da 3 a 5 membri eletti dal Collegio dei Partecipanti.

I Consiglieri durano in carica tre anni e possono essere confermati (art. 10). Il Consiglio di Amministrazione ha tutti i poteri per l'amministrazione ordinaria e straordinaria della Fondazione, ad eccezione di quelli attribuiti dalla legge o dallo Statuto ad altri organi (art. 11).

Il Direttore generale è nominato dal Consiglio di Amministrazione su proposta del Presidente. Il Direttore generale è investito dei poteri di gestione ordinaria e di controllo delle attività della Fondazione (art. 12).

L'Organo di controllo si compone di tre membri effettivi e due supplenti, nominati dall'Assemblea dei soci Fondatori. I membri dell'Organo di controllo restano in carica tre anni e sono rieleggibili. Il Presidente dell'Organo di controllo è designato dall'Assemblea dei soci Fondatori all'atto della nomina (art. 13).

L'Assemblea dei soci Fondatori è composta dai rappresentanti dei soci Fondatori (art. 14).

Il Collegio dei Partecipanti è composto dai rappresentanti dei Partecipanti alla Fondazione (art. 15).

Con atto del 11/10/2021 (verbale dell'Assemblea dei soci fondatori), a seguito di dimissioni delle persone in carica, sono stati nominati i seguenti nuovi organi della Fondazione: Presidente, Consiglio di Amministrazione e Organo di controllo:

- **Renato Brunetti**, presidente. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni
- **Roberto Basso**, consigliere. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni
- **Stefano De Capitani**, consigliere. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni
- **Cesare Avenia**, consigliere. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni
- **Gabriele Sepio**, consigliere. Nominato con atto del 11/10/2021, durata della carica tre anni.

L'Organo di controllo (riconferma dell'organo esistente) è rappresentato da:

- **Sergio Allegrezza**, presidente. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni
- **Eugenio Casadio**, sindaco. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni
- **Vincenzo Del Signore**, sindaco. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni

- **Paolo Saraceno**, sindaco supplente. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni
- **Andrea Sgreccia**, sindaco supplente. Nominato con atto del 11/10/2021, durata in carica 3 anni.

GESTIONE

Sono partecipanti alla Fondazione le persone giuridiche o fisiche, nonché le scuole e gli organismi ed enti pubblici e privati, anche se privi di personalità giuridica, i quali, condividendo le finalità della Fondazione, contribuiscono alla vita della medesima e alla realizzazione dei suoi scopi mediante contributi in denaro, annuali o pluriennali.

I Partecipanti possono destinare il proprio contributo a specifici progetti rientranti nell'ambito delle attività della Fondazione.

La qualifica di Partecipante dura per tutto il periodo per il quale il contributo è erogato.

L'ammissione alla Fondazione dei Partecipanti è deliberata dal Consiglio di Amministrazione.

STAKEHOLDER

SOCI FONDATORI

- Comune di Roma
- Engineering Ingegneria Informatica spa
- Unidata
- Wind Telecomunicazioni spa

ALTRI STAKEHOLDER

- Scuole
- Pubblica amministrazione
- Finanziatori
- Clienti/utenti
- Fornitori
- Collettività



PERSONALE



Lavoro cooperativo, fiducia, creatività e innovazione caratterizzano i rapporti professionali all'interno della Fondazione, per garantire la crescita, la responsabilità e la realizzazione di collaboratori e impiegati.

La FMD da sempre opera perseguendo la massima trasparenza di tutte le sue azioni, in rispetto al ruolo di servizio pubblico riconosciute dai Soci fondatori e dalla Prefettura di Roma.

Nel rispetto di quanto stabilito dal decreto legislativo 33/2013, la FMD, ente di diritto privato in controllo pubblico, pubblica nella sezione "Amministrazione trasparente" del proprio sito web le informazioni relative agli incarichi e alle retribuzioni dei collaboratori e dei professionisti [www.mondodigitale.org/it/amministrazione-trasparente].

PROCESSI DI SELEZIONE PER IL PERSONALE

Per lo svolgimento dei propri fini istituzionali la FMD indice, quando necessario, avvisi pubblici per la selezione di collaboratori e professionisti da affiancare al personale interno per supportarne le attività. Al termine di ciascun processo di

selezione, che prevede prove tecnico-pratiche e/o colloqui individuali, viene pubblicato un verbale di chiusura con indicazione della risorsa selezionata oppure viene costituita una short list di professionisti, con validità annuale o pluriennale, a cui si conferiscono incarichi in caso di necessità.

Le professionalità richieste riguardano cinque aree:

- Comunicazione, relazioni e networking, marketing
- Tecnica
- Gestionale
- Progettazione e ricerca
- Formazione

Quattro classi di competenza:

- **CLASSE A** - Professionalità esperta, anche con funzioni di coordinamento, con competenza e comprovata esperienza nelle aree professionali di specifico interesse acquisita da oltre 10 anni
- **CLASSE B** - Professionalità esperta, anche con funzioni di coordinamento, con competenza e comprovata esperienza nelle aree professionali di specifico interesse acquisita da 5 a 10 anni
- **CLASSE C** - Professionalità con competenza e comprovata esperienza nelle aree professionali di specifico interesse acquisita da meno di 5 anni
- **CLASSE D** - Professionalità Junior, senza esperienza o con esperienza inferiore ai 2 anni.

ATTIVITÀ DI FORMAZIONE E VALORIZZAZIONE REALIZZATE

La FMD investe costantemente in strumenti di welfare, pensati per aumentare il benessere dei dipendenti e dei collaboratori. Nel corso del 2021 lo staff della FMD ha beneficiato di:

- Assistenza sanitaria integrativa
- "Mensa" in sede
- Trasporti (tessera Atac)
- Formazione e aggiornamento a rimborso
- Fringe benefits

DIPENDENTI

Contratto di lavoro applicato ai dipendenti: CCNL Commercio, Terziario, Distribuzione e Servizi

TIROCINANTI

La FMD attiva, attraverso avvisi specifici e/o su richiesta, tirocini curricolari ed extracurricolari, per affiancare i coordinatori di progetto nei processi di implementazione e sviluppo delle attività e lavorare a stretto contatto anche con le altre aree dell'organizzazione (comunicazione, progettazione, amministrazione).

Ciascun tirocinante è affiancato quotidianamente da una/ un tutor aziendale, che ne cura il percorso formativo e svolge funzioni di supervisione e accompagnamento.

Nel corso del 2021 sono stati attivati n. 4 tirocini per le seguenti tipologie e aree:

Tirocini extracurricolari formativi e di orientamento:

- **Claudia Belella**, che ha svolto un tirocinio (da aprile a ottobre) nel settore "Formazione e sviluppo", collaborando all'implementazione e alla segreteria organizzativa di progetti strategici e grandi eventi
- **Silvia Di Benedetto**, che ha svolto un tirocinio (da ottobre a dicembre) nel settore "Innovazione nella scuola", collaborando all'implementazione e alla segreteria organizzativa di progetti strategici sui temi dell'educazione alla cittadinanza digitale e a un uso sicuro e responsabile di Internet.

Tirocini curricolari:

- **Claudia Belella**, che ha svolto un tirocinio (fino a marzo) nell'ambito dell'implementazione e segreteria organizzativa di progetti strategici e grandi eventi
- **Rachele Maria Curti**, che ha svolto un tirocinio nell'ambito della post produzione audiovisiva e creazione di contenuti multimediali.

VOLONTARI

La FMD si avvale da sempre del contributo dei volontari e, in particolare, dell'esperienza maturata con il modello di apprendimento intergenerazionale e la rete dei Volontari della conoscenza, da cui è nato un vero e proprio progetto, "Volontari del 21° secolo".

Il progetto, patrocinato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Ministero per la Cooperazione Internazionale e l'Integrazione, è una proposta programmatica per contribuire ad affrontare questo momento di forte crisi economica, sociale e culturale che coinvolge il nostro Paese e l'Europa.

I volontari del 21° secolo sono giovani di tutte le età che si impegnano in progetti di innovazione sociale e così facendo acquisiscono le competenze utili per vivere e lavorare come cittadini responsabili (problem solving, responsabilità sociale, lavoro collaborativo, creatività).

Tra le attività che i volontari possono realizzare ci sono: percorsi di alfabetizzazione digitale degli adulti con il modello di apprendimento intergenerazionale, attività di progettazione sociale per conoscere e migliorare il territorio e la comunità in cui vivono ed entrare in contatto con il mondo del lavoro. L'obiettivo è anche quello di contrastare il fenomeno dei Neet (Not in education, employment, or training), che in Italia interessa il 23% dei giovani tra i 15 e i 29 anni, e ovviamente di continuare a promuovere l'invecchiamento attivo e la cittadinanza responsabile nella società della conoscenza. Nel corso del 2021, hanno collaborato con la FMD in modo continuativo due professionisti volontari, con compiti specifici.

Hanno svolto le seguenti attività:

- **Monica Nobili**, in qualità di figura di supporto al settore "Innovazione nella scuola" per attività di segreteria organizzativa e supporto ai referenti territoriali
- **Marcello Pistilli**, in qualità di formatore e blogger sui temi della sicurezza sul web.

Segnaliamo inoltre il contributo della "Rete dei volontari della conoscenza": **12 volontari senior** (studenti universitari, operatori dell'associazionismo ecc.) hanno partecipato al progetto "Insieme si riparte", in qualità di tutor e formatori per il benessere e la salute dei cittadini over 65 in tempo di emergenza.

La squadra di lavoro

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 online la FMD si avvale anche della collaborazione di una ghost writer con esperienza specifica nel racconto sociale. Nel corso del tempo all'interno dello staff sono cresciute e maturate almeno tre unità funzionali che uniscono alla forte specializzazione e professionalità la capacità di lavorare in sinergia: progettazione, marketing sociale e comunicazione. L'area dell'implementazione gravita intorno a una delle prime figure di manager di comunità nata nel non profit, con una professionalità certificata nella costruzione di squadre di lavoro. Le unità funzionali operative sono le seguenti:

RICERCA E PROGETTAZIONE

- **Ilaria Graziano** (project manager e coordinatrice progettazione nazionale)
- **Annaleda Mazzucato** (project manager e coordinatrice progettazione europea)
- **Ilaria Gaudiello** (ricerca e coordinamento contenuti didattici)
- **Martina Lascialfari** (project manager)

INNOVAZIONE

- **Cecilia Stajano** (coordinatrice innovazione nella scuola)
- **Eleonora Curatola** (alfabetizzazione digitale terza età)
- **Giovanna Cipolla** (innovazione nella scuola)
- **Alberto Manieri** (project manager Innovazione nella scuola)
- **Simona Piccolo** (innovazione nella scuola)
- **Giorgia Cirelli** (innovazione nella scuola) - fino a settembre 2021
- **Chiara Cardosoello** (animazione di comunità) - da settembre 2021

FORMAZIONE E SVILUPPO

- **Francesca Del Duca** (project manager e coordinatrice grandi eventi)
- **Fiammetta Castagnini** (coordinatrice prodotti multimediali)
- **Matteo Viscogliosi** (coordinatore fab lab)
- **Giacomo Palombi** (supporto grandi eventi), fino a febbraio 2021
- **Davide Germondari** (supporto Global Junior Challenge), da gennaio a febbraio 2021
- **Ilaria Eleuteri** (supporto Global Junior Challenge), da febbraio a luglio 2021
- **Claudia Belella** (project assistant), da novembre 2021
- **Clarissa Bertotto** (assistente di progetto e di comunità), da settembre 2021
- **Liliana Pistorio** (segreteria didattica e analisi dati), fino ad agosto 2021

- **Jessica Scucchia** (segreteria didattica e analisi dati), da settembre 2021
- **Lara Forgione** (formatrice)
- **Daniele Vigo** (formatore e collaboratore fab lab)

COMUNICAZIONE E MARKETING

- **Elisa Amorelli** (coordinatrice comunicazione, rapporti istituzionali e marketing sociale)
- **Francesca Meini** (ufficio stampa e project manager)
- **Luca Clementi** (digital storytelling), da settembre 2020 a marzo 2021
- **Giulia Frigerio** (supporto comunicazione e marketing), da gennaio a settembre 2021
- **Marco Marchese** (ufficio stampa e digital storytelling), settembre e ottobre 2021
- **Alberta Testa** (ufficio stampa e social media editor), da novembre 2021

SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE

- **Manuela Martina**

AREA TECNICA

- **Valentina Gelsomini** (formatrice, qualità, coordinatrice tecnica)
- **Andrea Grillini** (sviluppo web e sicurezza)

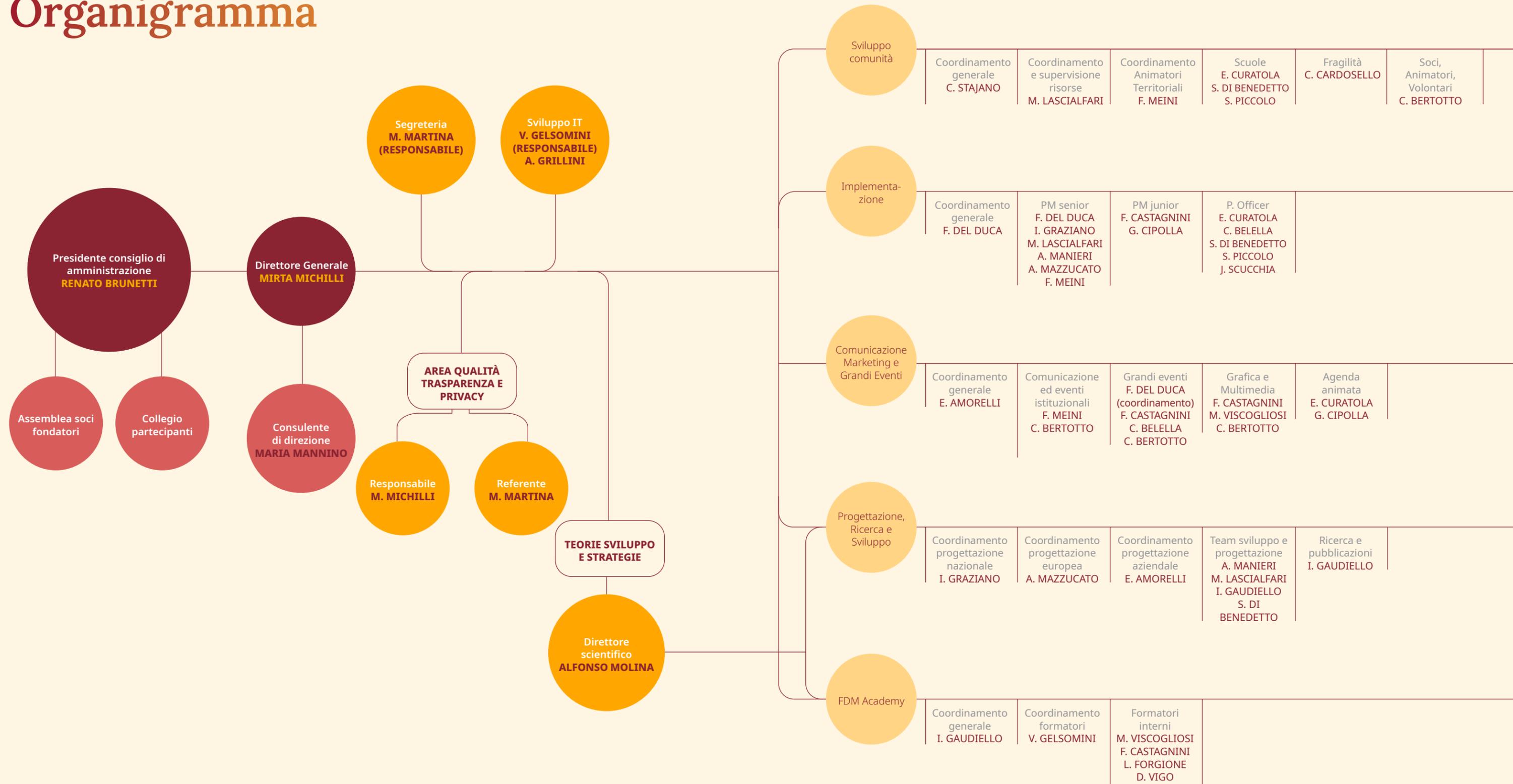
COLLABORAZIONI ESTERNE STORICHE

- Contabilità, rendicontazione e bilancio: FD Elaborazioni (ex Studio De Matteis)
- Organizzazione e gestione (codice etico, modello 231, ISO 9001, ecc.): Tommaso D'Apolito
- Studi legali: Cabras, De Cristofaro, Maresca Morrico e Associati, Gianni Origoni Grippo & Partners
- Consulente del lavoro: Studio Princess
- Salute e sicurezza negli ambienti di lavoro: Marcella De Bianchi (responsabile sicurezza) e Sergio Fantini (medico del lavoro)
- Progettazione sociale, comunicazione strategica e contenuti web: Maria Mannino

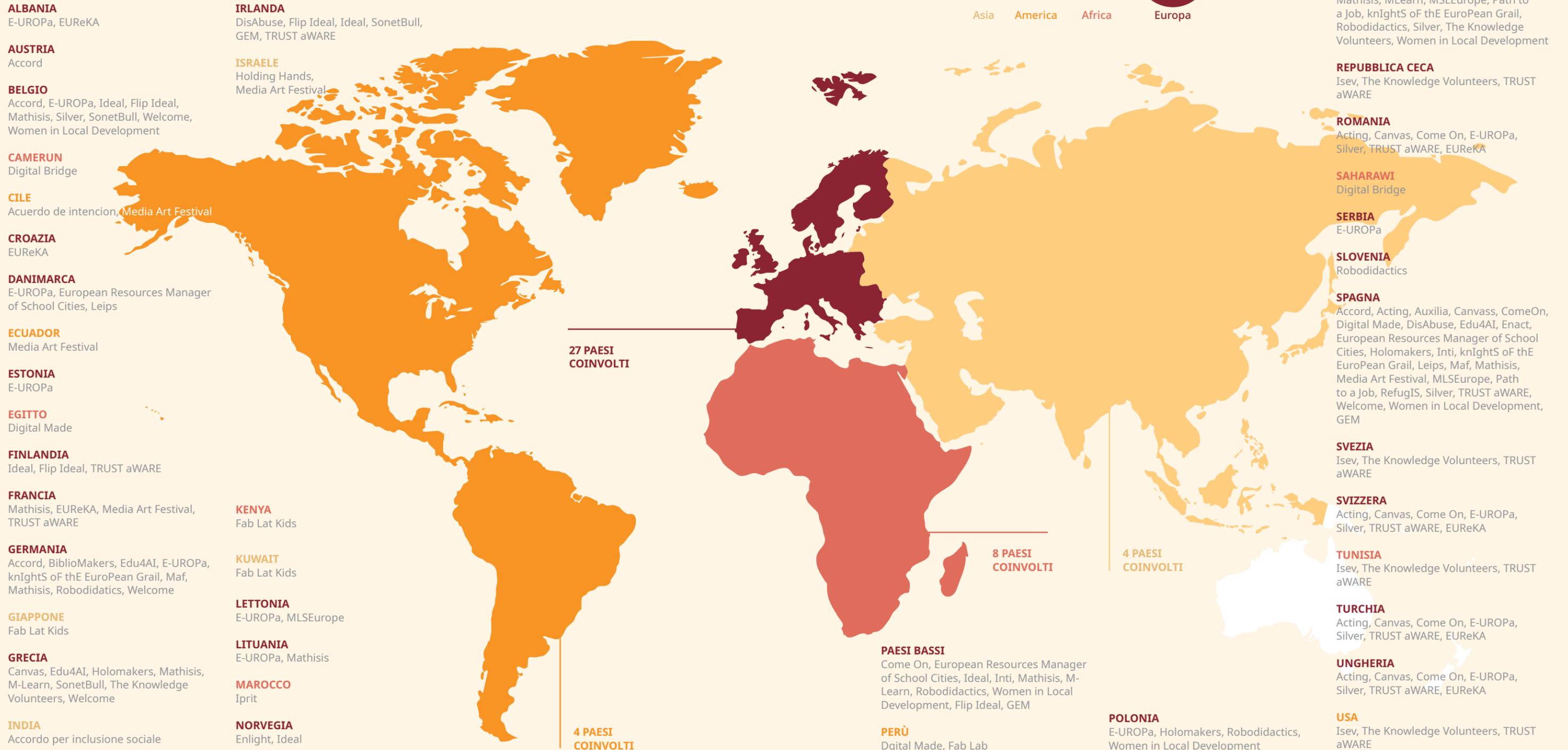
COMUNITÀ

- Affianca e rafforza il lavoro quotidiano dello staff una comunità sempre più ricca di appassionati che mette in comune competenze e conoscenze diverse, condividendo gli stessi valori:
- maker
- artigiani, imprenditori e start up innovative
- artisti
- studenti, docenti e dirigenti dalla scuola primaria all'università •
- innovatori e inventori
- volontari della conoscenza
- amministratori e decisori
- esperti e studiosi

Organigramma



La rete di FMD all'estero



2. Come lavoriamo

42

LE LINEE
GUIDA
IN AZIONE

44

IL MODELLO DI
EDUCAZIONE
PER LA VITA

46

LA PALESTRA
DELL'INNOVAZIONE

48

LE PALESTRE
DELL'INNOVAZIONE
NELLE PERIFERIE

50

FOCUS SU SMART &
HEART ROME

53

IL NETWORK DEGLI
HUB FORMATIVI

55

RICERCA E SVILUPPO

Le linee guida in azione

Abbiamo avviato attività in varie aree relative all'innovazione nel mondo della scuola e all'inclusione sociale e digitale con progetti in diversi stadi di sviluppo: alcuni sono in fase di progettazione, altri costituiscono azioni pilota, molti sono in corso, appena avviati o in dirittura d'arrivo. Dal Global Junior Challenge, giunto alla decima edizione, a Nonni su Internet, alla diciannovesima edizione (a.s. 2020-21), i progetti riproposti di anno in anno, sono sempre implementati e rinnovati. Alcuni progetti sono diventati dei veri e propri modelli di riferimento, replicati in altre regioni ed esportati anche all'estero. Sono sempre di più, inoltre, le realtà che cercano il supporto della FMD per proporre idee creative, estensioni di progetti, sperimentazioni di nuovi moduli didattici. Si consolida così il sogno di una società della conoscenza inclusiva e di una comunità di innovatori sociali diffusa a tutti i livelli. E cresce la capacità della FMD di creare reti collaborative, cioè di mettere insieme scuole, università, istituzioni, aziende e centri di ricerca per unire le forze e affrontare nuove sfide, come ad esempio la disoccupazione giovanile e il fenomeno dei Neet.

Le azioni sono progettate e realizzate come strumenti di innovazione sociale, creando "alleanze ibride", a livello locale, nazionale e transnazionale, con l'obiettivo di generare circoli virtuosi di benefici per l'intera comunità.

Apprendimento, sviluppo di competenze e condivisione delle conoscenze sono centrali: promuoviamo ovunque la partecipazione delle persone, con diverse metodologie (cooperative learning, social learning, learning by doing ecc.), e il dialogo e il confronto tra generazioni e culture.

I progetti sono monitorati e valutati con la Real Time Evaluation e altri modelli interpretativi elaborati da Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy all'Università di Edimburgo (dove è stato professore ordinario per oltre 20 anni) e direttore scientifico della FMD.

Per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti abbiamo reinterpretato la metodologia dello storytelling attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti.

L'intera esperienza progettuale è codificata e resa pubblica con diversi strumenti di ricerca (casi di studio, rapporti, manuali, interviste ecc.) e su diversi supporti (pubblicazione, reportage ecc.). Grande attenzione anche all'informazione dell'opinione pubblica, e per supportare tutte le azioni abbiamo sviluppato la piattaforma Phyrtual.org, il primo ambiente di innovazione sociale basato sulla conoscenza, l'apprendimento e il community building.

Abbiamo sviluppato piattaforme per le diverse aree di intervento per promuovere ovunque l'uso inclusivo delle nuove tecnologie.



1



2



3



4



5

- 1 FORMAZIONE GIOVANILE ACCELERATORE INCLUSIVO LAVORI DEL FUTURO
- 2 INNOVAZIONE NELLA SCUOLA FORMAZIONE DOCENTI ROBOTICA EDUCATIVA
- 3 ALFABETIZZAZIONE TERZA ETÀ CON MODELLO DI APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE
- 4 INTEGRAZIONE MIGRANTI CON IL MODELLO DELLA TERZA ACCOGLIENZA
- 5 FORMAZIONE AL FEMMINILE EMPOWERMENT IMPRENDITORIA

Il modello di educazione per la vita

sciute importanti per una didattica personalizzata, collaborativa ed esperienziale, e a diversi spazi di apprendimento. La figura al centro enfatizza infine la centralità delle persone nel modello educativo (person-centred), includendo lo studente, l'insegnante, ma anche altre persone che determinano il successo dell'Educazione per la vita. Di seguito una breve descrizione dei tre tipi di contenuto educativo e dei tre tipi di apprendimento.

I tre contenuti dell'educazione:

1. **CONOSCENZA STANDARDIZZATA**
2. **COMPETENZE PER LA VITA**
3. **VALORI**

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 sistematicamente nel sistema educativo. Quando si parla di mismatch, di disallineamento con il mondo del lavoro, ci si riferisce non solo alla scarsità di competenze digitali ma soprattutto 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 **virtuosità**: la capacità di integrare dimensione fisica (territoriale) e virtuale (online) 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.

I **valori** (il carattere), che 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.

Convinti che la vita e il lavoro nel mondo complesso del 21° secolo richiedano una nuova educazione per tutti (inclusiva), abbiamo ideato un nuovo modello di educazione, chiamato Educazione per la vita, che integra dimensioni educative fondamentali identificate nel lungo dibattito scientifico sui modelli educativi. Come illustrato nella figura nella pagina seguente, il modello presenta (a sinistra) una combinazione di tre tipi di contenuto: conoscenze standardizzate, competenze chiave (life skills), e valori fondamentali per una cittadinanza responsabile. A destra invece presenta tre tipi di apprendimento: lungo tutto l'arco della vita (lifelong), in tutti gli ambiti della vita (lifewide) e trasformativo (lifedeep). I riquadri contenuti all'interno fanno riferimento a metodologie specifiche di apprendimento, ricono-

Le modalità di apprendimento:

LIFELONG	LIFEWIDE	LIFEDEEP
è l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita, dall'infanzia fino a età avanzata	è l'apprendimento in tutti gli ambiti della vita	è l'apprendimento profondo, trasformativo

Questo significa che alle nuove generazioni è richiesta una capacità straordinaria d'imparare lungo tutto l'arco della vita (lifelong learning) e in tutti gli ambiti della vita (lifewide learning), per mantenersi aggiornate e preparate ad affrontare le sfide e le opportunità di un mondo complesso caratterizzato dal rapido cambiamento scientifico e tecnologico e da grandi problemi come l'ambiente, la disuguaglianza ecc. Questa combinazione "lifelong/lifewide" deve portarci all'apprendimento trasformativo (lifedeep), cioè a vedere e vivere il mondo non con passività, ma con pensiero e attitudini aperte, creative, responsabili e innovative. La FMD incapsula questa capacità nella parola auto-imprenditorialità, la capacità cioè di essere imprenditori di se stessi.

L'Educazione per la vita richiede un grande impegno, e anche la scuola deve giocare la sua parte, attrezzandosi con nuovi strumenti e me-

todologie didattiche. Ovunque, però, i sistemi scolastici sono strutture complesse che mutano lentamente. E, infatti, fino ad oggi tutti i Paesi fanno fatica a integrare le competenze per la vita e i valori nel curriculum scolastico, 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. In sintesi, il modello di Educazione per la vita è un modello di educazione che coniuga una diversità di riflessioni e contributi sui temi dell'apprendimento e dell'istruzione da parte di teorici, policy-maker e practitioner, tra cui "Learning to Be" della Commissione Delors dell'Unesco, le cinque menti di Howard Gardner (disciplinata, sintetica, creativa, rispettosa, etica), le varie proposte sulle 21st Century Skills, le teorie sullo sviluppo del carattere (affidabilità, rispetto, responsabilità, onestà, compassione, cittadinanza), e altre.

Modello di educazione per la vita



La palestra dell'innovazione

COMPETENZE DIGITALI

FABBRICAZIONE DIGITALE

ROBOTICA EDUCATIVA

CODING E GAMING

ANIMAZIONE 3D ED EFFETTI VISUALI

INTERNET OF THINGS
INTERNET OF EVERYTHINGREALTÀ IMMERSIVA
ARTE DIGITALECOACHING E
MENTORINGAPPRENDIMENTO BASATO
SUL PROGETTOPALESTRA
DELL'INNOVAZIONEAPPRENDIMENTO FORMALE
E INFORMALEATTIVITÀ ED ESERCIZI
GAME-BASED

COMPETENZE DI AUTOIMPREDITORIALITÀ

CONSAPEVOLEZZA
MONDO COMPLESSO/
EDUCAZIONE E LAVOROECOSISTEMA PERSONALE
ED ECOSISTEMA
PROGETTUALEPROBLEM-SOLVING E
CREATIVITÀLEADERSHIP E TEAM
BUILDINGINNOVAZIONE E
IMPREDITORIALITÀORGANIZZAZIONE E
GESTIONE FINANZIARIA

La prima Palestra dell'Innovazione è nata nel 2014 da una idea del direttore scientifico Alfonso Molina: 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 Neet. Uno spazio 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. Attualmente è composta da diversi spazi (Activity Space, Coding Lab, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, Media Art Lab, Robotic Center, Video e Sound Lab).

La Palestra dell'Innovazione coinvolge i destinatari in diverse attività trasversali:

- 1 Laboratori gratuiti per classi di ogni ordine e grado
- 2 Percorsi di orientamento e autoimprenditorialità per i giovani in transizione
- 3 Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) progettati direttamente con le scuole
- 4 Corsi di formazione e aggiornamento per i docenti
- 5 Percorsi di alfabetizzazione digitale per gli over 65
- 6 Percorsi per l'integrazione di migranti e rifugiati

7 Corsi e workshop per famiglie e professionisti

8 Percorsi di formazione per le aziende

9 Residenze d'artista

10 Attività per la progettazione condivisa e la prototipazione

11 Summer camp per i più piccoli

I programmi proposti non si limitano solo a supportare lo sviluppo di competenze digitali immediatamente spendibili nel mondo del lavoro, ma puntano anche all'allenamento di competenze fondamentali, necessarie per adattarsi velocemente a ogni tipo di cambiamento. Un programma strategico è stato la Phyrtual Factory, il primo acceleratore inclusivo per l'autoimprenditorialità dei giovani lanciato nel 2017.

All'interno della Palestra dell'Innovazione nascono collaborazioni con docenti e dirigenti scolastici di tutta Italia per progettare insieme processi di innovazione interni per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro: da percorsi di alternanza scuola-lavoro ed educazione all'autoimprenditorialità a corsi di formazione per il personale della scuola, fino a programmi in partnership con le più grandi aziende ICT per accompagnare gli studenti nella loro scelta universitaria e guidarli alla scoperta di nuovi profili e opportunità del mercato 4.0.

Con la sinergia di docenti della scuola primaria è stato realizzato il primo tentativo di curriculum mapping (ora alla seconda edizione) e di sperimentazione dell'uso del coding, attraverso la piattaforma Google **Computer Science First**, per l'insegnamen-

to delle materie tradizionali: il risultato è una selezione di attività trasversali che ogni insegnante può implementare e personalizzare per trovare soluzioni pedagogiche nuove e accattivanti, attente anche agli studenti con bisogni educativi speciali. Un lavoro collettivo fertile e interessante, che mostra ancora una volta la funzione strategica della formazione nell'innovazione, apre le strade a nuove interessanti collaborazioni, e valorizza il ruolo del docente come ambasciatore della progettualità. Da attività laboratoriali ideate e testate insieme agli insegnanti sono nati anche i volumi della collana **"Immaginare Crescere Sviluppare"** in collaborazione con il Centro Studi Erickson: una raccolta di ricette, con tanto di ingredienti, tempi di svolgimento e passaggi da seguire, progettate per i docenti che vogliono innovare la didattica partendo dagli strumenti e dalle risorse che hanno a disposizione.

Orientare i giovani verso nuove competenze e professioni richieste dal mondo del lavoro: è l'obiettivo anche del progetto **"Atelier ABC"**, finanziato dalla Regione Lazio e volto a formare la figura professionale di tecnico di marketing culturale.

Grazie alla combinazione di metodologie interattive, esperienziali e collaborative la Palestra dell'Innovazione si rivela essere un modello vincente di intervento per promuovere inclusione sociale, culturale e digitale e coinvolgere attivamente gli utenti "più fragili".

Gli ambienti della Palestra dell'Innovazione sono frequentati anche da professionisti e aziende, che richiedono l'intervento della Fondazione Mondo Digitale per la formazione dei dipendenti e l'accompagnamento lungo il processo di digital transformation dell'impresa.

Le palestre dell'innovazione nelle periferie

Portiamo in nuovi territori un modello che promette di essere efficace per contrastare la povertà educativa, ridurre dispersione e abbandono scolastico, orientare i neet verso nuovi percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per la comunità educante. Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali, alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale. Nei nuovi spazi vengono realizzate varie attività per le scuole (making, coding, robotica ecc.), laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi (es. autocostruzione di stampanti 3D low cost), ma anche formazione per i docenti e originali laboratori per le famiglie. La FMD cura la formazione di coach locali che possano proseguire in modo autonomo le attività (dalla progettazione di nuovi percorsi didattici alla manutenzione delle macchine).

OPENSACE

Spazi di Partecipazione Attiva della Comunità Educante, selezionato da "Con i Bambini" nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile (Bando Adolescenza), è un progetto quadriennale che ha l'obiettivo di rendere le comunità inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa, culturale e l'empowerment di pre-adolescenti e adolescenti. L'intervento è realizzato in alcune aree periferiche di Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria. L'intervento si concentra su alcune dimensioni chiave: un'istruzione di qualità e inclusiva; la trasformazione della scuola in un punto di riferimento non solo per i ragazzi e le ragazze, ma anche per le famiglie e il territorio; il contrasto alla

dispersione scolastica. Il tutto attraverso una sinergia di competenze complementari, apportate da una partnership estesa e diversificata.

La FMD è responsabile della progettazione, realizzazione, start-up e animazione di 4 Palestre dell'Innovazione nelle 4 Scuole Polo, sul modello della Palestra dell'Innovazione (www.innovationgym.org) realizzata presso la Città Educativa di Roma. Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali (fab lab, coding lab ecc.), alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale. Nei nuovi spazi vengono realizzate varie attività per scuole Polo e Satellite (making, coding, robotica ecc.), laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi (es. autocostruzione di stampanti 3D low cost), ma anche formazione per i docenti (FMD è ente accreditato Miur) e originali laboratori per le famiglie.

La FMD cura anche la formazione di coach locali che possano proseguire in modo autonomo le attività (dalla progettazione di nuovi percorsi didattici alla manutenzione delle macchine). Nei laboratori si svolgono anche attività in sinergia con le altre azioni progettuali, come realizzazione di gadget, progettazione in 3D di ambienti, digital storytelling ecc.

Le palestre sono configurabili, evolutive, inclusive

Le diverse configurazioni delle Palestre dell'Innovazione sono progettate con la scuola a partire dalle risorse esistenti e prevedono l'allestimento funzionale degli spazi con macchine (es. laser cut, stampanti 3D), strumenti (fabbricazione digitale), kit (team building), arredi (armadi, tavoli, sedie, pareti attrezzate) e software.

Milano

▸ Fab Lab e Robotic Lab nel Laboratorio di Scienze

▸ Coding Lab e Video & Immersive Lab nel Laboratorio di Informatica

▸ Activity space diffuso con kit team building e leadership

Bari

▸ Fab lab; Video & Immersive Lab e Coding Lab nel laboratorio astronomico

▸ Robotic Lab nell'aula informatica

▸ Activity space diffuso con kit team building e leadership

Reggio Calabria

▸ Fab Lab, Coding Lab, Robotic Lab e Video & Immersive Lab nell'aula atelier

▸ Activity space diffuso con kit team building e leadership

Palermo

▸ Fab Lab, Coding Lab, Robotic Lab, Video & Immersive Lab nell'atelier creativo

▸ Activity space diffuso con kit team building e leadership

COLLEGAMENTI DIGITALI

È promosso dalla Fondazione Mondo Digitale (FMD), in rete con l'IIS Falcone-Righi di Corsico e la Città Metropolitana di Milano, e realizzato con il sostegno della Fondazione di Comunità Milano – Città, Sud Ovest, Sud Est, Martesana onlus. L'obiettivo è valorizzare e potenziare lo spazio scuola attraverso l'allestimento e l'animazione, nella periferia sud ovest della città, presso l'IIS Falcone Righi di Corsico, di una Palestra dell'Innovazione, ossia un presidio educativo aperto al territorio e dedicato alla formazione permanente.

Le palestre per il contrasto alla povertà educativa nelle periferie delle città metropolitane



MILANO

IC Madre Teresa di Calcutta Municipio IV Forlanini, Ponte Lambro, Rogoredo Periferia est



CORSICO

IC Falcone-Righi unico Istituto superiore del territorio serve vari comuni e alcune periferie di Milano



BARI

IC Grimaldi-Lombardi III Municipio Quartiere San Paolo periferia nord-ovest della città a 8 km dal centro della città



REGGIO CALABRIA

IC B. Telesio VII Circoscrizione Quartiere Modena



PALERMO

IC Borgese VII Circoscrizione Pallavicino, San Filippo Neri, Zen

Focus su Smart & Hearth Rome

La sfida dell'uguaglianza tra centro e periferia

Programma triennale di animazione per la Città Educativa di Roma e realizzazione e animazione di sette Palestre dell'Innovazione nelle periferie della città. Con Roma Capitale.

Puntiamo a configurare sui bisogni del territorio un nuovo ecosistema cittadino, un modello capace di rendere le comunità attive, inclusive e responsabili per favorire la crescita culturale e la piena cittadinanza.

Partiamo dalle periferie, che vengono "messe al centro" dell'attenzione pubblica di istituzioni e cittadini, affinché tutti possano godere del diritto a una formazione inclusiva e di qualità, in grado di generare significative trasformazioni sociali e culturali e processi di innovazione scalabili e sostenibili.

La sfida è colmare il divario di opportunità, che l'emergenza Covid-19 ha reso ancora più evidente nei contesti più deprivati, grazie a un ecosistema formativo costruito su azioni sinergiche tra scuola e università.

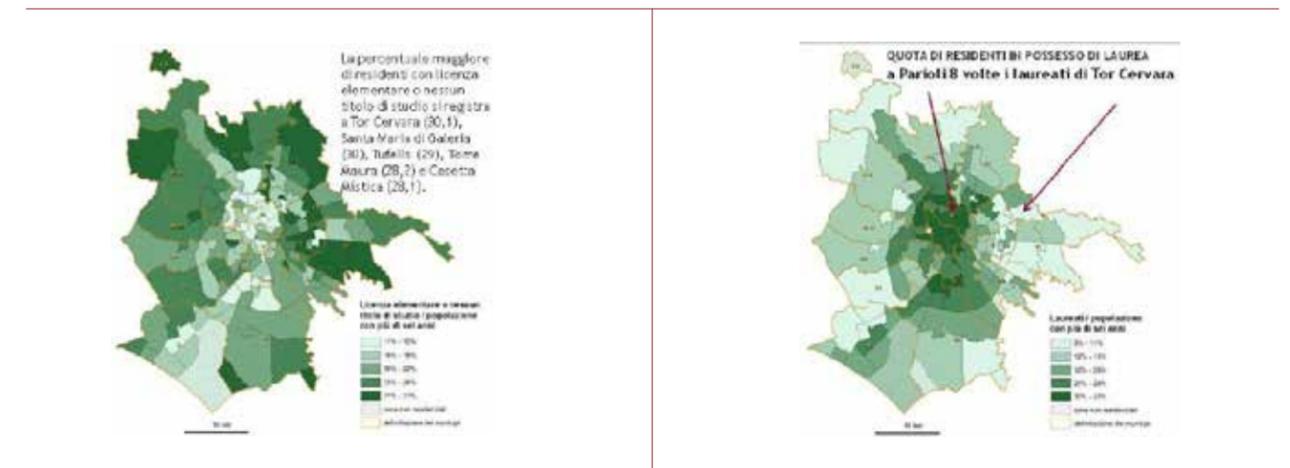
Una città intelligente non è solo quella in grado di sperimentare soluzioni tecnologiche innovative, ma anche quella capace di valorizzare il proprio capitale umano attraverso azioni inclusive

che non dimenticano nessuno. Azioni che sappiano generare significative trasformazioni sociali e culturali ma anche processi di innovazione scalabili e sostenibili.

La realizzazione delle prime tre Palestre dell'Innovazione coinvolge i Municipi IV, VI e X. Spazi per allenare soft e hard skill, dal centro di robotica ai laboratori di coding e fabbricazione digitale, prendono forma in tre scuole del territorio: l'Istituto comprensivo Via Poppea Sabina a Casal Monastero, l'Istituto superiore Carlo Urbani a Ostia e l'Istituto comprensivo Melissa Bassi nel quartiere Tor Bella Monaca. In rete con organizzazioni locali e le principali università romane, nascono nelle palestre programmi per contrastare la povertà educativa, ridurre dispersione e abbandono scolastico, orientare i Neet verso nuovi percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per l'intera comunità educante.

Livello di istruzione

Un esempio di disuguaglianza nella città di Roma



Processo di trasformazione olistica

Quattro "pilastri" di sistema guidano le numerose attività messe in campo, per promuovere processi di innovazione sociale a beneficio dell'intero ecosistema cittadino:



Animazione della città educativa

Trasformiamo la Città Educativa in un presidio permanente di formazione digitale per l'intera comunità: un modello originale e sostenibile di grande valore per lo sviluppo del territorio, in linea con le principali sfide poste dall'Agenda 2030 e il perseguimento dei 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile.

Quattro assi tematici

Le nuove tecnologie per tutti: un'offerta formativa completa per sperimentare la tecnologia utile, i servizi di e-gov ecc.

Una città solidale: programmi e progetti di formazione per le categorie più fragili (anziani, stranieri, disoccupati ecc.)

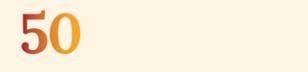
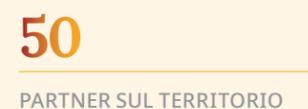
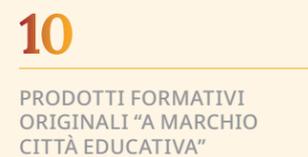
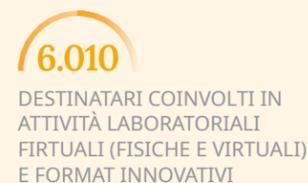
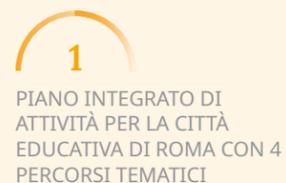
Innovazione sociale e sviluppo: una piattaforma di lavoro per identificare i problemi presenti sul territorio ed elaborare progetti di innovazione sociale e civica per affrontarli, coinvolgendo anche associazioni, enti, aziende locali

Giovani in transizione: originali percorsi di orientamento e accompagnamento per i giovani che non studiano e non lavorano. Per aiutarli a diventare imprenditori di se stessi.

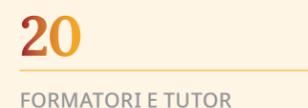
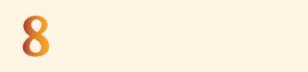
7 Palestre nelle periferie

Portiamo in nuovi territori periferici, dove è più alto il disagio sociale, il modello della Palestra dell'Innovazione. In particolare realizziamo sette nuove Palestre in scuole di periferie difficili, perché la scuola non solo è un hub territoriale naturale per l'intera comunità, ma è anche una garanzia di sostenibilità. Ne curiamo la progettazione, l'allestimento e l'animazione, fino alla progressiva autonomia a garanzia della sostenibilità futura. Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali (Activity Space, Coding Lab, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, Media Art Lab, Robotic Center, Video e Sound Lab), alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale. Nei nuovi spazi vengono realizzate attività per le scuole, laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi, ma anche formazione per i docenti, originali laboratori per le famiglie e sessioni di progettazione partecipata mirata a coinvolgere cittadini e organizzazioni territoriali nella identificazione di soluzioni ai problemi territoriali.

I numeri del 2021



I numeri del triennio



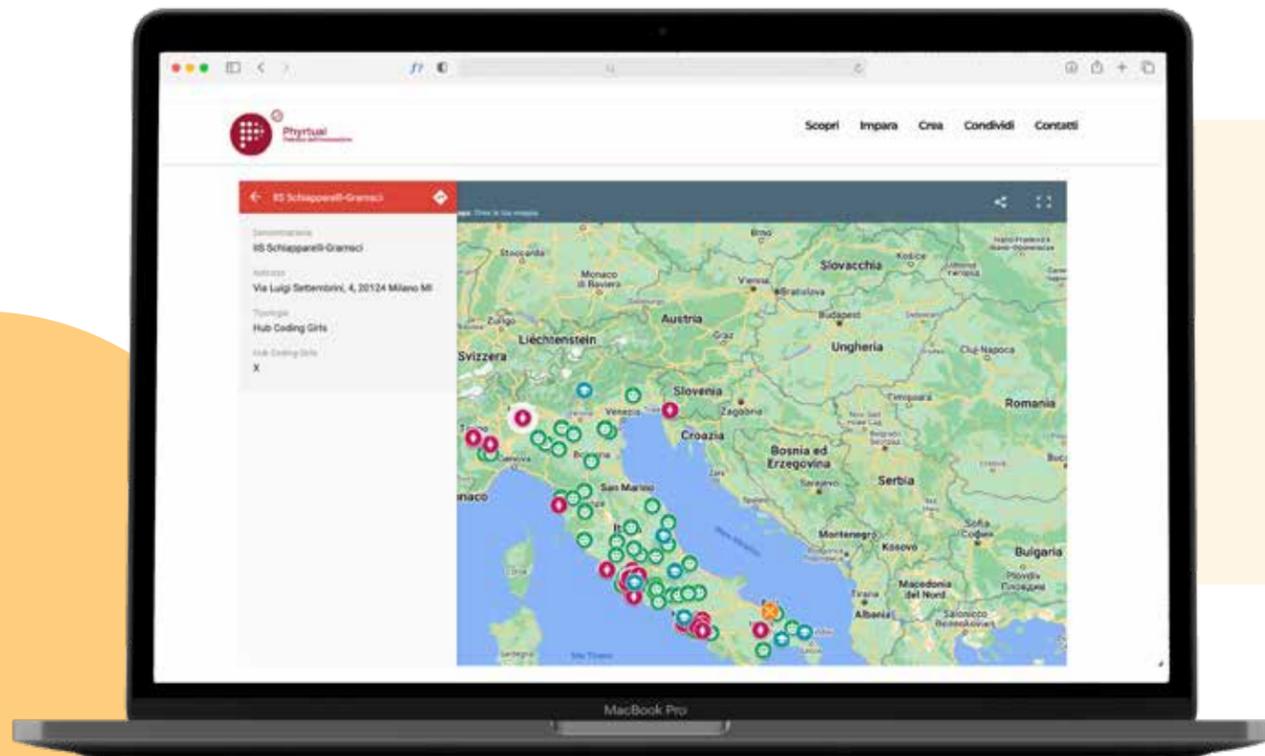
Il network degli HUB formativi

Nel corso degli anni la Fondazione Mondo Digitale ha dato vita e coordinato un'originale rete di "hub formativi ibridi", fatta di soggetti molto diversi, che includono la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione e i vari hub associati ai progetti, come Coding Girls o Social Hosting Hub. Negli ultimi anni hanno fatto parte di questi hub centri come la Microsoft House di Milano, animata con laboratori sull'intelligenza artificiale del progetto Ambizione Italia, le

scuole che aderiscono al programma Coding Girls, e le Palestre dell'Innovazione nate nelle periferie delle città metropolitane per combattere la povertà educativa (progetto OpenSPACE).

Una mappa interattiva online si trova all'indirizzo WWW.INNOVATIONGYM.ORG/MAPPA-DEL-NETWORK corredata da una agenda più dettagliata.

TIPOLOGIA	SIMBOLO	DESCRIZIONE
SEDI OPERATIVE		ALTRE 5 SEDI OLTRE LA PRINCIPALE IN VIA DEL QUADRARO
RETE DELLE PALESTRE		OLTRE 120 SCUOLE HANNO ADERITO ALLA RETE NAZIONALE
HUB CODING GIRLS		25 "CENTRI SCOLASTICI" SPECIALIZZATI IN FORMAZIONE AL FEMMINILE
HUB SCUOLE		10 ISTITUTI SPECIALIZZATI IN FORMAZIONE SU INTELLIGENZA ARTIFICIALE
SCUOLE POLO OPENSACE		PALESTRE NELLE PERIFERIE DI 4 METROPOLI (MI, BA, RC, PA)
HUB PRINCIPALE		ROMA E MILANO (PROGETTO AMBIZIONE ITALIA PER LA SCUOLA)



La mappa interattiva mostra la varietà e la presenza geografica della rete di hub formativi della FMD. Nella sua versione statica, come immagine, purtroppo non riesce a evidenziare in dettaglio tutti gli hub che si sovrappongono se vicini.

Alla mappa vanno ancora aggiunti gli atenei che hanno avviato collaborazioni strutturate per la formazione dei giovani, come ad esempio le università che hanno partecipato agli hackathon regionali delle Coding Girls o che hanno avviato PCTO per i contest creativi della RomeCup.

Possiamo dire che gli hub sono a tutti gli effetti snodi della rete capaci di elaborare e diffondere contenuti formativi.

Si trovano in diversi stadi evolutivi: alcuni fungono ancora da meri ripetitori, mentre altri si stanno trasformando in vere e proprie emittenti con specifiche "vocazioni" formative. Hanno un ruolo strategico anche nel progetto Social Hosting Hub, tra i vincitori della Google.org Impact Challenge sulla sicurezza, che prevede l'animazione di 50 hub sul territorio nazionale, come vere e proprie emittenti di formazione, e di un "social hub" per giovani vulnerabili a Roma.

Ricerca e sviluppo

L'attività di ricerca, tra le finalità prioritarie della FMD, così come indicato negli articoli 4 e 5 dello Statuto, è soprattutto frutto del lavoro scientifico di Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy (ha insegnato all'Università di Edimburgo per oltre 20 anni) (www.alfonsomolina.info), che ha co-creato il Consorzio Gioventù Digitale nel 2001, ne ha assunto la direzione scientifica, e ne ha sostenuto la trasformazione in Fondazione nel 2006, per rafforzarne missione e posizionamento nel contesto internazionale.

Molina ha sviluppato ad hoc per la FMD, organizzazione non profit orientata alla conoscenza, un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione (Action, Research, Development and Implementation), 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.

L'obiettivo della ricerca, quindi, non è quello di produrre risultati oggettivi misurabili, come attività autonoma di natura accademica, ma di elaborare strumenti, oggetti, metodologie, piattaforme, che l'organizzazione trasforma in risorse per il bene comune.

Concluso il piano quadriennale (2016-2019) di sviluppo sperimentale (Phyrtual Innovation Environment & Research), proseguiamo nel disegno di nuovi ambienti di apprendimento, fisici, virtuali e firtuali, con particolare attenzione alla formazione ibrida, capace di adattarsi a situazioni di emergenza.

I settori della ricerca

► NUOVE TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA, LA FORMAZIONE E L'INNOVAZIONE SOCIALE ED EDUCATIVA

Ambienti di apprendimento, piattaforme integrate, teorie, modelli, metodologie, mappature, prodotti didattici, curricula ecc. In particolare il programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione prevede la progettazione di nuovi ambienti di apprendimento (fisici, virtuali e firtuali), corredati da studi di fattibilità, sviluppo teorico, piani didattici, prodotti digitali e prototipi interattivi e da un'offerta di servizi formativi modulata su destinatari diversi (stranieri, over 65), anche con bisogni speciali, per garantire il massimo di inclusione.

► GOVERNANCE E INNOVAZIONE SOCIALE

Mappatura e governance dell'ibridità multisettoriale nell'innovazione sociale, organizzazioni senza fini di lucro orientate alla conoscenza, specializzazione regionale intelligente. Con sviluppo di strumenti di applicazione pratica come diamond of alignment, evolving business plans, evolving bottom-up road-mapping, personal ecosystem canvas, metodologia di valutazione in tempo reale e mappatura dinamico-strategica.

► TEORIA DEGLI ECOSISTEMI PER LO SVILUPPO PERSONALE E COMUNITARIO

Sviluppo sostenibile, teoria della complessità, singolarità tecno-

logica, evoluzione umana, consilience, auto-imprenditorialità ecc.

L'offerta formativa frutto dell'attività di ricerca è anche codificata in cataloghi ufficiali presenti su piattaforme istituzionali, come, ad esempio, il Sistema operativo per la formazione e le iniziative di aggiornamento dei docenti (SOFIA), realizzato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.

Il modello di Educazione per la vita, frutto della ricerca di Alfonso Molina su vari sistemi di istruzione, è pubblicato nel volume Educazione per la vita e inclusione digitale, Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti (Erickson 2016).

Struttura organizzativa e ricerca

Il modello ARD&I, applicato a un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza, impegna tutto il personale nello sviluppo di nuove conoscenze e competenze e coinvolge attivamente anche i collaboratori che animano gli ambienti di apprendimento. L'intera organizzazione fa ricerca, compresa la community di volontari della conoscenza (www.mondodigitale.org/it/chi-siamo/organizzazione/staff).

Le figure di indirizzo sono il direttore generale, **Mirta Michilli** (www.mondodigitale.org/it/chi-siamo/organizzazione/direttore-generale), e il direttore scientifico, **Alfonso Molina** (mondodigitale.org/it/chi-siamo/organizzazione/direttore-scientifico).

Atipica e originale in un'organizzazione non profit è stata la figura di **Valentino Catricalà**, direttore artistico del Media Art Festival, che ha coordinato i programmi Arte e Media. Ha avviato un nuovo settore di ricerca per integrare scoperte sul funzionamento del cervello, modelli di apprendimento e nuove pratiche didattiche. Un settore pionieristico in Italia che ha già creato convergenze importanti con un sistema di festival internazionali e soluzioni innovative per le residenze d'artista. Da dicembre 2020 **Valentino Catricalà** è il nuovo responsabile della SODA Gallery a Manchester.

Ilaria Gaudiello, formatrice e curatrice editoriale, si è occupata del progetto editoriale di ricerca "Immaginare Crescere Sviluppare" (ICS Lab) realizzato con il Centro Studi Erickson. Sono in libreria tutti i volumi della collana (www.mondodigitale.org/it/news/tinkering-coding-making). Dalle attività in aula delle formatrici **Valentina Gelsomini** e **Giorgia Di Tommaso** è nato "Entra nel mondo dell'AI", il primo corso-laboratorio sull'intelligenza artificiale progettato per le scuole, un percorso di formazione in quattro moduli (www.innovationgym.org/entra-nel-mondo-dell-ai).

Patrimonio

Il patrimonio di conoscenze della FMD è codificato e condiviso in oltre 150 pubblicazioni¹⁹. Tra i materiali già online: articoli in riviste specializzate, pubblicazioni, e-book, booklet, casi di studio, guide per i docenti, manuali di corso, video lezioni, tutorial, pillole digitali.

Diverse le tipologie di oggetti di conoscenza sviluppati: ambienti, teorie, modelli, strumenti, mappature, piattaforme, metodologie.

Palestra dell'innovazione

È un ambiente fisico-virtuale per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte

le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale, civica ed educativa. È composta da vari spazi e ambienti didattici, in aggiornamento per renderne più articolata e mirata l'offerta formativa

• **ACTIVITY SPACE**. Dedicato a leadership, team building...

• **CLASSE 3.0**. Ambiente polifunzionale, tecnologico

e a struttura modulare per diversi usi

• **CODING LAB**. Ambiente esperienziale per imparare le basi

della programmazione (da Ozobot

ad App Inventor)

• **COWORKING SPACE**

• **FABLAB**. Laboratorio per la fabbricazione digitale costruito

secondo le indicazioni del MIT's

Center for Bits and Atoms

• **GAMELAB**. Spazio attrezzato per introdurre i giovani

nel digital entertainment

• **IMMERSIVELAB**. Ambiente di ricerca, sviluppo e formazione,

dotato di tecnologie

pionieristiche per lo studio dell'immersione sensoriale

ed emozionale

• **IOT LAB**. Laboratorio dedicato a Internet delle cose,

per rendere gli oggetti "intelligenti",

connessi tra di loro grazie alla rete

• **MEDIA ART LAB**. Attività per scoprire l'arte digitale e l'uso

attivo e creativo delle tecnologie

• **ROBOTIC CENTER**. Spazio per la formazione dei giovani

nelle discipline e professioni tecnico scientifiche, con kit

robotici per studenti di varie età

• **VIDEOLAB**. Ambiente di videomaking, modellazione e

animazione 3D, effetti visuali, post produzione e stop motion.

Strumenti Macchine a controllo numerico per la fabbricazione digitale, come stampanti 3D, laser cutter, frese e plotter che consentono di concretizzare velocemente le idee e realizzare prototipi e oggetti di ogni tipo. Strumenti immersivi come HTC Vive, Oculus Rift CV1, Leap Motion, Samsung GearVR, Emotiv Neurofeedback.

Lego® Serious Play®, lavagna interattiva WII Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, ZoomeTool, Toobeez, Personal Ecosystem Canvass ecc.

Kit robotici per ogni livello di competenza.

Metodologie Per il metodo LSP, molto efficace anche nelle strategie di ricerca, è stato avviato un percorso internazionale per il training e l'accreditamento delle competenze. In FMD ci sono cinque coach certificati Lego® Serious Play® Trained LSP facilitator: Mirta Michilli, Cecilia Stajano, Ilaria Graziano, Francesca Del Duca e Francesca Meini.

Esempi di prodotti ideati, progettati e sviluppati

▸ Educazione per la vita (modello che integra conoscenze codificate, competenze, valori fondamentali e aspetti caratteriali

con modalità di apprendimento)

▸ Palestra dell'Innovazione (spazio fisico e virtuale, costituito da diversi ambienti digitali)

▸ Phyrtual.org (ambiente interattivo online "innovation-oriented" per condividere conoscenze, progetti ed esperienze di innovazione sociale, integrato con piattaforma di crowdfunding)

▸ RTE-SI (metodologia di valutazione in tempo reale per interventi di innovazione sociale)

▸ Officina dei nuovi lavori (laboratori per giovani in transizione)

▸ Phyrtual Factory (acceleratore giovanile inclusivo all'autoimprenditorialità)

▸ Offerta formativa (catalogo di proposte per diversi destinatari)

Altri esempi di prodotti/strumenti originali

▸ Personal Ecosystem Canvas (PEC, strumento formativo)

▸ Digital Strategy Workout (formato di sviluppo collettivo)

▸ 5M - multimediale, multi-dimensionale, multi-ruolo, multi-didattico, micro-modulo (materiali didattici innovativi).

Brevetti

La FMD applica i principi della open innovation, quindi non è interessata a tutelare la proprietà intellettuale frutto del lavoro di ricerca. È attenta però a creare ambienti ad alta creatività e a valorizzare ogni innovazione tecnologica, prodotto o processo, che fornisca una nuova soluzione innovativa.

Nei laboratori della Palestra dell'Innovazione, ad esempio, giovani startupper hanno realizzato con le nostre macchine a controllo numerico e la consulenza dei nostri maker, prototipi innovativi che sono in fase di sperimentazione o già brevettati e lanciati sul mercato: es. AirMovieLab (drone), Holey ("ingessatura" stampata in 3D), Followhere (app), Muna Design (progettazione spazi), n-Theractive (EcoBox) ecc.

La ricerca in ambito nazionale ed europeo

La FMD svolge attività di ricerca soprattutto nel campo dell'innovazione nell'educazione e nella formazione, in relazione a nuove teorie e modelli pedagogici supportati dall'introduzione delle nuove tecnologie e a nuove strategie per la didattica inclusiva.

Le attività di ricerca coinvolgono i destinatari nelle fasi di sperimentazione; sono accompagnate da una molteplicità di strumenti (focus group, osservazioni, colloqui individuali, desk research, peer review); sono svolte a livello nazionale/locale come parte integrante di progetti di portata europea in collaborazione con università e centri di ricerca, aziende, Ong, enti di formazione accreditati, ministeri e altre istituzioni governative. FMD collabora con oltre 200 enti in Europa all'interno di progetti di ricerca e sviluppo.

Nel corso del 2021 abbiamo realizzato due indagini esplorative per rendere più efficace la relazione educativa con le nuove generazioni: la prima sul ruolo dei genitori nelle scelte formative e professionali dei figli per il progetto CS First (**scheda 1**), la seconda sulla fiducia dei giovani nella scienza e nella ricerca per il progetto Fattore J, con la collaborazione dell'Università di Siena (**scheda 2**).

SCHEDA 1

Il ruolo dei genitori nelle scelte formative e professionali dei figli

INDAGINE	Parents' research: findings and recommendations on parents knowledge and awareness needs about Computer Science in Italy
STRUMENTO	Indagine esplorativa <ul style="list-style-type: none"> ▸ stato dell'arte sul divario di genere nel settore ICT (fonti secondarie) ▸ raccolta e analisi delle risposte dei genitori a un questionario ▸ 10 gruppi di discussione con 200 genitori (focus group)
PERIODO	tra aprile e luglio 2021
ELABORAZIONE DATI	Ilaria Gaudiello, ricercatrice della Fondazione Mondo Digitale
TEMA	Il ruolo dei genitori nelle scelte dei percorsi formativi e professionali dei figli, e soprattutto delle figlie, in riferimento alle discipline informatiche (computer science). I genitori sono informati su opportunità e sviluppi dei nuovi profili professionali nelle tecnologie emergenti? Sono in grado di orientare le figlie, superando stereotipi di genere?
RISPOSTE	Hanno risposto al questionario 1.700 genitori. Solo il 13% lavora in ambito Stem. Le professioni prevalenti sono docente (27%), architetto (14%), specialista logistica (12%), impiegato pubblico (11%).
RISULTATI PRINCIPALI	Esiste un consenso generale tra i genitori sul fatto che ingegneria e informatica siano l'ambito professionale del futuro; tuttavia, la continua evoluzione del settore rende difficoltoso capire di cosa si occupino le persone che vi studiano e lavorano. Le informazioni disponibili, in rete o fornite da scuole e istituzioni, non sono sufficienti. I genitori non si considerano in grado di spiegare ai propri figli cosa sia la scienza informatica: solo il 3,8% si considera molto informato, il 14,1% più che informato e il 34,6% abbastanza informato. Mentre è poco informato il 26,9%, e non informato il 20,5%. I genitori considerano gli studi in informatica e ingegneria faticosi e poveri di contenuti appassionanti e di socialità; per questo ritengono che i figli dovrebbero dedicarsi a questo campo solo se hanno una sorta di talento "innato". Ma come scoprire le attitudini dei figli? Molte le preoccupazioni per il tempo che i figli passano davanti al computer e ai videogiochi in particolare. Molti genitori sono convinti che lavorare in questo settore significhi necessariamente lasciare la città, la regione o la nazione di origine, e si interrogano sulla qualità della vita di chi fa carriera nelle scienze informatiche. Per questo motivo l'81,4% vorrebbe incontrare esperti e role model, persone che possano raccontare e spiegare se l'informatica è interessante, se è una professione stabile e duratura, quali le applicazioni-implicazioni sociali o etiche, e quali le vere opportunità per il futuro dei loro figli. In famiglia si parla poco di scienze informatiche, c'è poca talkability.

SCHEDA 2

Ricerca sulla fiducia dei giovani nella scienza

INDAGINE	Ricerca esplorativa per il progetto Fattore J
STRUMENTO	Questionario online con 21 domande chiuse a risposta multipla
PERIODO	9 ottobre 2020 - 28 aprile 2021
ELABORAZIONE DATI	Dipartimento di Economia Politica e Statistica della Università degli Studi di Siena. Ricercatori Alessio Muscillo e Gabriele Lombardi.
TEMA	Fiducia nella scienza: interesse e conoscenza percepita; scienza e mondo odierno, scienza e sfide del mondo futuro. Fiducia in medici e scienziati: fiducia e comunicazione; fiducia, opinioni e comportamenti; fiducia in medici e scienziati per superare l'emergenza sanitaria.
RISPOSTE	Hanno risposto al questionario 4.000 studenti tra i 14 e i 19 anni delle scuole che partecipano al progetto Fattore J in 6 regioni (Emilia Romagna, Lazio, Lombardia, Piemonte, Sicilia, Veneto). Il 27,5% degli studenti è maggiorenne.
RISULTATI PRINCIPALI	I giovani sono molto o abbastanza interessati ai temi scientifici, si definiscono soprattutto "curiosi" e valutano come buona o sufficiente la propria conoscenza scientifica (più insicure le ragazze). Le scoperte scientifiche in ambito medico sono considerate le più importanti (soprattutto dalle ragazze) e prioritarie le sfide in ambito sanitario e ambientale. Circa il 25% dei ragazzi "tra 20 anni" si vede ingegnere, ricercatore o scienziato. Le donne attribuiscono una grande rilevanza all'ambito medico, si proiettano in carriere sanitarie, ma si percepiscono con conoscenze meno adeguate. Sia durante il lockdown che nell'attuale fase i giovani hanno modificato i propri comportamenti soprattutto in base alle linee guida ufficiali. Al secondo posto le indicazioni dei familiari, seguite dalle opinioni di esperti e scienziati. All'ultimo posto tra i criteri di riferimento le opinioni condivise sui social. Tutti i giovani manifestano insoddisfazione per la gestione dell'emergenza sanitaria, percepita come confusionaria. Il 78% chiede maggiore chiarezza nella comunicazione e più capacità di ascolto. Resta comunque alta la fiducia in decisori politici (18%), ma soprattutto in scienziati (19%) e medici (36%). Uno scienziato viene considerato autorevole soprattutto se "comunica bene", spiega in modo chiaro concetti difficili e motiva in modo ragionevole le sue convinzioni. Per superare l'emergenza sanitaria i giovani considerano prioritario il ruolo della ricerca per nuovi vaccini e farmaci (81%), seguito dalla gestione equilibrata dei decisori politici (53%) e da una corretta comunicazione (30%).

FMD Ente accreditato dal MIUR

La FMD è un ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la formazione del personale della scuola (direttiva n. 170, 21.03.2016). È certificata UNI 11601:2015 per i servizi di coaching. 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".

La FMD svolge attività progettuale di supporto alle scuole (ambienti di apprendimento, arredi, percorsi didattici e curricula digitali) per rispondere ai Programmi Operativi Nazionali (PON Scuola 2014-2020) e attività di formazione all'interno del Piano Nazionale Scuola Digitale, con i coach della Palestra dell'Innovazione che animano sessioni formative presso i principali snodi formativi del paese.

I materiali didattici elaborati per i cittadini stranieri (da manuali di informatica facilitati per la certificazione a pillole multimediali) sono stati pubblicati su Rai Cultura, il grande portale della lingua Italiana: www.italiano.rai.it/territorio.

Per la ricerca "L'integrazione degli immigrati e dei loro figli in Italia. Buone pratiche e indicatori di misurazione" i ricercatori dell'Ocse hanno studiato il modello italiano realizzato dalla FMD nei centri di accoglienza romani.



Alcuni esempi di applicazioni di strumenti e modelli

Strumento formativo:
Personal Ecosystem
canvas (PEC)

PER L'ALLINEAMENTO TRA SFERA PERSONALE, SOCIALE E LAVORATIVA

Sviluppato dal professore Alfonso Molina, il Personal Ecosystem Canvas (PEC) è uno strumento per l'indagine dell'ecosistema personale, per allinearlo con la sfera sociale e lavorativa. L'ecosistema personale - multidimensionale, dinamico, evolutivo e complesso - include tutti gli aspetti che influenzano la vita di una persona ed è determinante anche per la realizzazione sociale e professionale. Il PEC è uno strumento di auto riflessione su aspetti interni (mente e corpo) e aspetti esterni (averi, relazioni, organizzazione, infrastrutture, cultura, tendenze), che presentano a loro volta una molteplicità di sotto-categorie. Tutti gli elementi vengono analizzati in dettaglio tramite la compilazione di un questionario e la visualizzazione dei risultati in tempo reale, per "fotografare" la situazione attuale di ciascuno e la proiezione a breve termine. La persona è guidata a riunire i tasselli dell'analisi tramite pitch strutturati. La natura olistica del PEC ne consente l'applicazione in diversi contesti (aziendale, universitario, scolastico), per accrescere la consapevolezza della complessità e la propensione dinamica al cambiamento di singoli, gruppi e organizzazioni.

Design thinking
pedagogico: la
collana ICS

La collana editoriale ICS²⁰ prende le mosse dalle basi teoriche e i modelli pedagogici connessi al tinkering, al coding e al making. Queste tre pratiche, unitamente alle contaminazioni — umane, professionali, creative — della Palestra dell'Innovazione, e ai valori di una società sostenibile, sana, armonica, hanno dato vita ad attività laboratoriali ideate e testate insieme a insegnanti, maker, informatici, artisti e alunni che partecipano alle fasi di ideazione e realizzazione in un ciclo continuo di sinergie.

Lo sviluppo di contenuti educativi, in forma di progetti, iniziative formative, booklet e schede didattiche, da tempo testimonia la costante attività della FMD orientata al consolidamento di una comunità educativa capace anche di ideare e progettare insieme. La collana è al tempo stesso racconto di come sia possibile generare i propri strumenti di insegnamento all'interno del frame metodologico dell'Educazione per la vita e progettare interventi individualizzati e personalizzati attenti alle specificità di ogni singolo studente, anche di quelli con bisogni educativi speciali.

Laboratori didattici: il
corso online di intelligenza
artificiale per la scuola

Arin è la mascotte protagonista del primo laboratorio online sull'intelligenza artificiale per gli studenti delle scuole italiane²¹. In quattro moduli, disponibili gratuitamente, Arin svela come apprende un'intelligenza artificiale e coinvolge gli studenti in appassionanti esercitazioni pratiche. Il corso è stato sviluppato nell'ambito del programma "Ambizione Italia per la scuola" in collaborazione con Microsoft Italia.

Processi di
innovazione sociale

Per migliorare anche relazioni e processi, all'interno della nostra proposta formativa, continuiamo a sperimentare metodologie innovative molto efficaci, ma ancora poco conosciute e usate in Italia, come il metodo Lego® Serious Play® o il Design Thinking. I mattoncini colorati sono entrati anche all'Università per aiutare i futuri economisti a sviluppare una cultura del bene comune.

I docenti della scuola del noi

Alla riapertura dell'anno scolastico 2020-21 abbiamo lanciato una call per i docenti, per coinvolgerli in un progetto di didattica innovativa, valorizzando il loro ruolo di agenti del cambiamento pedagogico e sociale. L'obiettivo è sviluppare percorsi didattici che facciano leva sull'uso di soluzioni digitali per trasformare l'apprendimento delle discipline in un'esperienza coinvolgente e trasformativa, in grado di sollecitare quelle conoscenze, competenze e valori centrali nel nostro modello di Educazione per la vita. I moduli o percorsi didattici ideati devono presentare un reale valore aggiunto per la didattica mista delle discipline (online e in presenza). Sono a lavoro 28 gruppi nazionali di insegnanti di istituti di istruzione primaria e secondaria di tutte le regioni italiane e dai centri di istruzione per adulti. Al momento li abbiamo chiamati "I docenti della scuola del noi": sono 120 professionisti competenti, educatori etici, progettisti innovativi... ci auguriamo possano diventare presto leader trasformativi. "Liberando" la creatività e l'ingegno degli insegnanti possiamo costruire da subito capacità di cambiamento.

La tecnologia può estendere la portata e il valore di un insegnamento efficace in modalità orizzontale, partendo dalle persone con cui siamo connessi e lavoriamo. Perché il valore e l'innovazione si creano sempre meno dall'alto verso il basso, ma procedono in modo più efficace, soprattutto se sono coinvolti processi diffusi di apprendimento. In questa fase ovviamente non parliamo di innovazione radicale, mettiamo solo in funzione micro processi di sistema per scalare la dimensione incrementale. La nostra piccola comunità di insegnanti sta familiarizzando con la metodologia Kit:Cut: si scaricano i progetti, si realizzano gli strumenti, si condivide l'esperienza e si creano nuovi percorsi da condividere. L'idea è quella di proporre modelli personalizzabili a codice aperto, secondo l'approccio della sharing knowledge economy. La comunità open source dei docenti della Scuola del noi si avvale del digitale come "tecnologia di comunità", strumento per pensare e per agire collettivamente, formando gli studenti alla cittadinanza, consentendo l'edificazione di legami professionali costruttivi, consolidando le comunità educanti, e liberando le energie di un territorio. I docenti che hanno aderito alla rete adottano approcci di pedagogia attiva ed esperienziale quali l'inquiry based learning, la didattica outdoor, la gamificazione, lo storytelling interattivo, il learning by teaching, il "making learning and thinking visible" ecc. Tra i percorsi in elaborazione possiamo menzionare, per la scuola

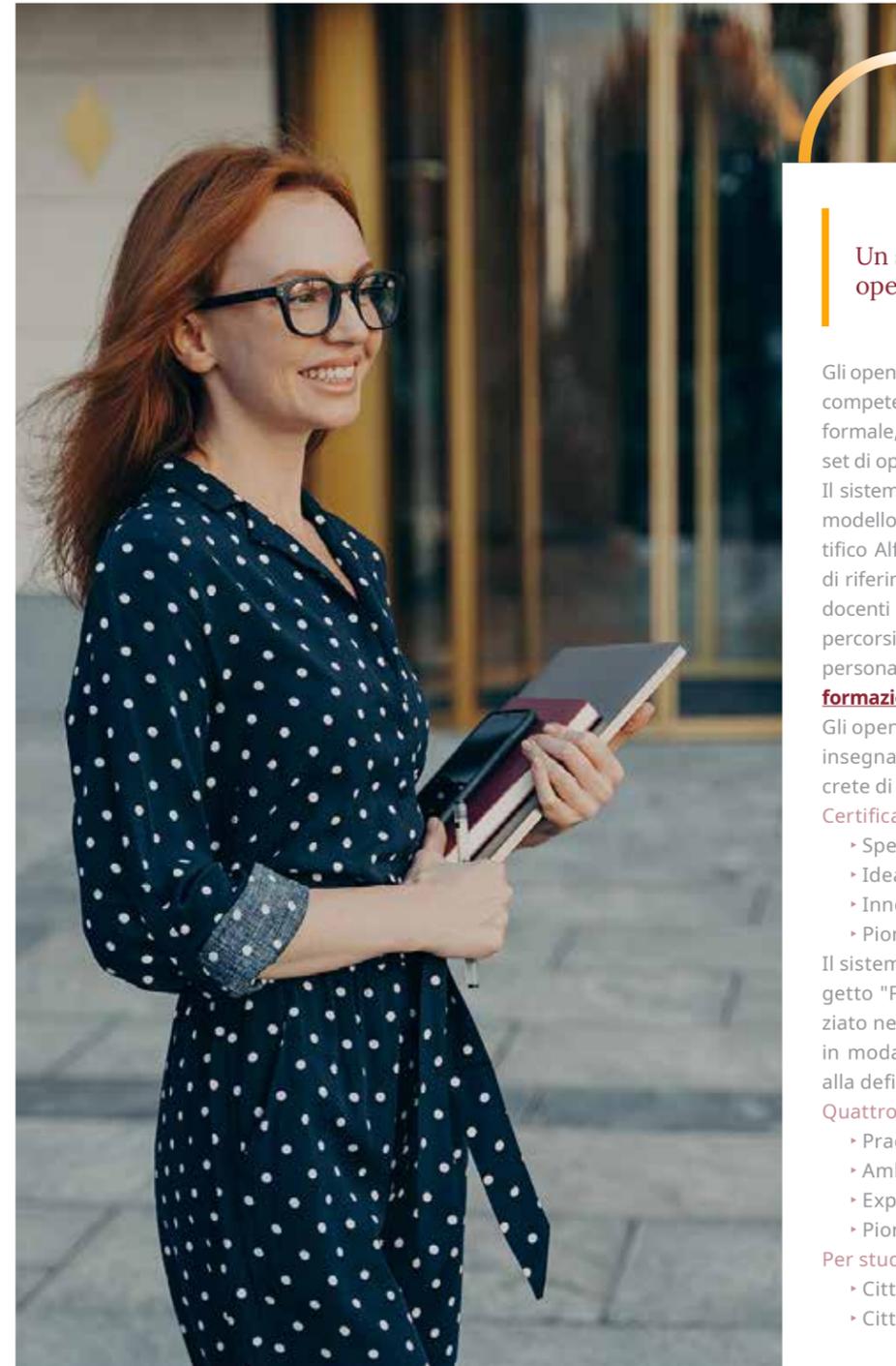
primaria: orti didattici 3.0 ed erbari digitali, e-book "aumentati" che valorizzano il patrimonio culturale, caccia al tesoro virtuali sulla sostenibilità, "prontuari" web per gli stili di apprendimento, podcasting didattico per imparare la storia, coding per le pari opportunità, realtà virtuale per analizzare le proprietà della natura ecc. Tra i percorsi per la secondaria di primo grado troviamo ad esempio: escape room sui diritti umani, IoT per studiare l'astronomia, contest di matematica online, app di musica per riconoscere le caratteristiche fisiche del suono, stopmotion sulle fibre di origine naturale, e così via. Per le scuole superiori citiamo invece: moduli di geografia che propongono una mappatura delle aree di interesse culturale prive di barriere architettoniche, progetti di virtual service learning per favorire la multiculturalità in aula, web-tv per lo studio dell'archeologia locale, giornali web sull'agenda 2030, contest di imprese giovanili per le pari opportunità, chatbot programmati per adempiere al ruolo di coach sportivi durante il confinamento, app di scienze che rendono gli studenti autori di contenuti e simulazioni di biorobotica per riflettere su etica e intelligenza artificiale.

La sperimentazione in corso prevede il riconoscimento di un open badge "docente ideatore" che certifica competenze di digital learning design e incoraggia i docenti alla continuazione del percorso tramite formazioni di aggiornamento e approfondimento, la partecipazione a sfide dedicate all'innovazione didattica civica e digitale, il contributo a iniziative di divulgazione e di job shadowing, così come la creazione di nuovi strumenti. Proseguiamo in questa direzione anche con il Premio Speciale Tullio De Mauro nel contesto del Global Junior Challenge. Un riconoscimento al docente innovatore che sa coniugare un'educazione di qualità, equa e inclusiva, anche attraverso l'uso di tecnologie, strumenti e metodologie innovative, e un riconoscimento al dirigente innovatore che guida al meglio la trasformazione sistemica della propria scuola con la realizzazione di progetti condivisi con il territorio e la comunità educante. Sempre a codice aperto.

NOTE

²⁰ <https://eventi.erickson.it/icslab/UnitaDidattica/progettofmd>

²¹ www.innovationgym.org/entra-nel-mondo-dellai/



Un sistema di open badge

Gli open badge sono attestati digitali che certificano conoscenze e competenze acquisite nell'ambito di esperienze di apprendimento formale, informale e non formale. Abbiamo messo a punto due set di open badge per docenti e formatori italiani ed europei.

Il sistema italiano si compone di percorsi multi badge, ispirati al modello di Educazione per la vita sviluppato dal direttore scientifico Alfonso Molina e allineati agli standard definiti dai quadri di riferimento europei sulle competenze digitali dei cittadini, dei docenti e dei formatori, DigComp 2.1 e DigCompEdu. I diversi percorsi possono essere combinati per una formazione continua personalizzata [vedi www.mondodigitale.org/it/cosa-facciamo/formazione/open-badge].

Gli open badge per i docenti riconoscono l'impegno attivo degli insegnanti nell'ideare, realizzare e condividere iniziative concrete di innovazione didattica, civica e digitale.

Certificano quattro livelli di competenze:

- Sperimentatore
- Ideatore
- Innovatore
- Pioniere

Il sistema europeo di open badge è stato sviluppato per il progetto "Flip-Ideal - Flipped Learning in Adult Education", finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ KA2, condividendo in modalità cooperativa l'intero processo di costruzione, fino alla definizione di linee guida operative [cfr. urly.it/3c4qk].

Quattro i livelli di competenze individuati e codificati:

- Practitioner
- Ambassador
- Explorer
- Pioneer

Per studenti e cittadini

- Cittadino digitale
- Cittadino globale

3. Come comunichiamo

66

L'ECOSISTEMA
FIRTUALE

68

DICONO DI NOI

69

LA CONDIVISIONE
PUBBLICA

73

CAMPAGNE E
COLLABORAZIONI

L'ecosistema virtuale

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.

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). Oltre 700 le news pubblicate da gennaio a dicembre 2021, in italiano e in inglese. Nel 2021 i visitatori unici sono 89.265 e 344.802 le visualizzazioni di pagina (dati Google Analytics). Tra i siti gestiti da organizzazioni non profit mondodigitale.org 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.

Nel corso degli ultimi due anni abbiamo affrontato una serie di problemi che hanno fortemente penalizzato la presenza online,

come frequenti attacchi di hacker, periodici inserimenti in black list, crash database, mancanza di protocolli di sicurezza ecc. Ora per tutti i siti è stato adottato il protocollo HTTPS. Rimane però urgente un rinnovamento complessivo della presenza online, a partire dal sito istituzionale mondodigitale.org (non responsive). Il processo è stato avviato nel 2021 con l'agenzia web Macaronibros (opera nel settore delle ong a livello internazionale da oltre dieci anni).

Il nuovo sito, online nella primavera 2022, è sviluppato con Drupal 9, piattaforma open source di Content Management System: con una nuova struttura e layout grafico, ingloba anche innovationgym.org ed è collegato con la piattaforma di formazione a distanza Moodle. Vista la complessità dei dati e delle informazioni da organizzare in modo fruibile per diversi destinatari il cms Drupal è integrato con Apache Solr, come efficiente motore di ricerca interno basato sul tagging dei vari tipi di contenuto. Il risultato è una maggiore velocità di navigazione per l'utente con una migliore user experience.



La newsletter settimanale aggiorna sulle principali attività della FMD scuole, docenti, partner, collaboratori, istituzioni. Viene inviata ogni settimana in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento (circa 17.000 contatti). Altre informazioni settimanali vengono inviate periodicamente a singole tipologie di destinatari, come docenti o genitori. Reinterpretiamo la metodologia dello storytelling per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti. Incoraggiamo lo sviluppo collettivo dei progetti, in modalità crowdsourcing, anche nella produzione di contenuti, a tutti i livelli: dal racconto autoriale dei nostri blogger al coinvolgimento degli studenti come reporter degli eventi. Le diverse figure che partecipano ai nostri progetti diventano così anche portavoce.

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

Usiamo tutti i generi del racconto video, dallo spot alla docufiction, 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 follower. Da noi sono tutti attori, partecipanti. Uno storytelling sempre più byod (bring your own device). Ma come possiamo raccontare al meglio quello che facciamo, visto che lavoriamo in tanti settori diversi, dall'alfabetizzazione digitale degli anziani all'imprenditoria giovanile?

A volte ci facciamo aiutare da grandi esperti, dai giornalisti della Rai, il servizio pubblico radiotelevisivo in Italia, cioè il servizio pubblico per eccellenza dell'informazione e della comunicazione. Negli anni hanno condiviso con noi la loro competenza e professionalità raccontando "da dentro" quello che facciamo, cioè partecipando ai nostri eventi, tanti giornalisti come Alma Grandin, Paola Guarnieri, Celia Regina Guimaraes, Giorgio Pacifici e Matteo Parlato.



Il sito ufficiale www.mondodigitale.org, online dal 2008, è realizzato con la piattaforma Drupal. Nel 2021 si sono collegati al sito 89.265 utenti unici per un totale di 344.802 pagine visualizzate.

[Innovationgym.org](http://innovationgym.org) in wordpress descrive gli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione e presenta l'offerta formativa. Nel 2021 gli utenti unici sono 34.186 e 73.131 le visualizzazioni di pagina.



Phyrtual.org è un ambiente virtuale per l'innovazione sociale con una piattaforma integrata di crowdfunding a uso didattico. Dalle scuole sono state lanciate 46 campagne, 31 sono state concluse con successo.

Su LinkedIn, anche se talora in modo discontinuo, implementiamo una comunicazione sia di tipo B2B che B2C per un pubblico di 3.554 follower.



La pagina Facebook racconta quotidianamente con parole e immagini le attività della FMD. Online anche diverse pagine tematiche. Le persone che seguono la pagina istituzionale sono 15.678 (+9% rispetto al 2020).

Il profilo Twitter racconta le attività in poche righe. Hanno profili attivi anche le persone dello staff, direttore generale [@MirtaMichilli] e direttore scientifico [@AlfonsoHMolina]. Nel 2021 i follower sono 3.554.



Nel canale YouTube sono visibili oltre 3.000 video (interviste, testimonianze, documentari, fiction, virali) che raccontano a più voci 20 anni di attività. Nel 2021 le visualizzazioni sono 384.554 (+32%).

Su Instagram siamo online più di recente con il profilo [mondodigitale](https://www.instagram.com/mondodigitale). Condividiamo immagini, video e storie. Intensifichiamo progressivamente la presenza fino ai 2.899 follower del 2021 (+28%).



Flickr raccoglie oltre 35.000 foto. È l'immagine pubblica, costantemente aggiornata, evento dopo evento. Tutto il materiale, anche con immagini ad alta risoluzione, è di libero accesso.

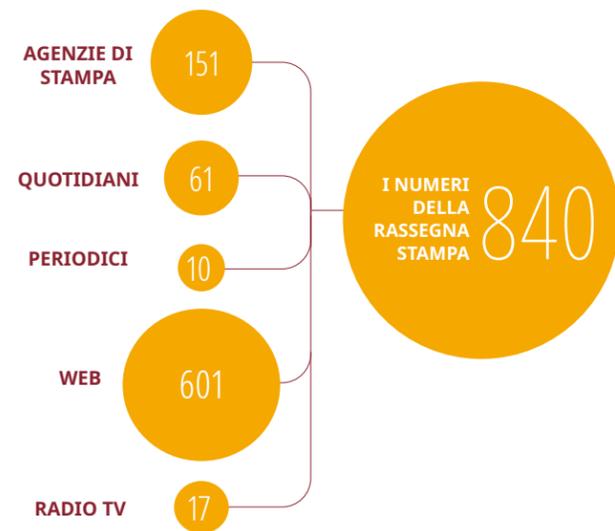
Su SlideShare mettiamo in comune le nostre presentazioni. Condividono i loro materiali anche i relatori dei nostri eventi.



Su Spreaker, oltre a pubblicare alcune interviste audio, abbiamo attivato il podcast RadioIncolla. Sono stati attivati circa 700 download.

Dicono di noi

Curiamo da sempre con particolare attenzione il racconto delle nostre attività. In occasione di eventi forniamo ai giornalisti "cartelle stampa" che contengono oltre a comunicato, programma e descrizione del progetto anche dati aggiornati sul contesto, perché la comunicazione ha anche un ruolo abilitante nei processi di cambiamento come strumento di inclusione dell'opinione pubblica su scelte e azioni con un forte impatto sociale. Con i giornalisti è stato costruito un rapporto solido, basato sulla fiducia e la credibilità, tanto che sempre più spesso sono gli stessi operatori della comunicazione a cercare spontaneamente la FMD, come fonte preziosa e inesauribile di storie positive di inserimento sociale e digitale. L'archivio multimediale delle uscite sui vari media si può consultare online all'indirizzo www.mondo-digitale.org > RISORSE > AREA STAMPA > RASSEGNA STAMPA



Raccontare chi siamo e cosa facciamo è diventato sempre più complesso e difficile, per il numero di progetti attivi e le diverse aree di intervento, per questo abbiamo deciso di affidarci anche al punto di vista di chi lavora con noi. Nel video, realizzato dal video maker Francesco Faralli, abbiamo raccolto oltre 30 testimonianze di chi ha collaborato con noi in questi anni.

VERSIONE DI 10 MINUTI <https://youtu.be/0iEUTHJWBWk>
VERSIONE DI 2 MINUTI https://youtu.be/_Wg8ylwCTo0

I protagonisti del video in ordine alfabetico

- AMBRA ABDULLAHI HASSAN, STARTUPPER
- CESARE AVENIA, FONDAZIONE LARS MAGNUS ERICSSON
- ANDREA BELLOTTA, STUDENTE
- LAURA BONONCINI, FACEBOOK ITALIA
- RAFFAELE CALABRÒ, UNIVERSITÀ CAMPUS BIO- MEDICO DI ROMA
- SILVIA CANDIANI, MICROSOFT
- ILARIA CATALANO, MSD ITALIA
- ILARIA CECCACCI, STUDENTESSA
- ROBERTA COCCO, COMUNE DI MILANO
- CARLA CONCA, EPSON ITALIA
- KELLY DAGNAN, AMBASCIATA USA IN ITALIA
- IRENE DE ANGELIS CURTIS, DIRIGENTE SCOLASTICA
- AMELIA ELENA DE ROSA, TIM
- SENOU DIARRA, MIGRANTE
- VALENTINA GELSOMINI, FORMATRICE
- MARIA LUISA GRANDI, NONNA
- EUGENIO GUGLIELMELLI, UNIVERSITÀ CAMPUS BIO- MEDICO DI ROMA
- GABRIELE KREUTER LENZ, GOETHE INSTITUT ROM
- ILARIA LA MANNA, DESIGNER E MAKER
- PAOLA LUDOVISI, IMPRENDITRICE
- FLAVIA MARZANO, ROMA CAPITALE
- DANIELE NARDI, SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA
- GIOVANNI ORGANTINI, SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA
- AURORA PANI, STUDENTESSA UNIVERSITARIA
- SIMONA PANSERI, GOOGLE ITALIA
- NICOLE POGGI, STUDENTESSA
- PAOLA PUPILLI, DOCENTE
- RICCARDO TAVOLA, ACER ITALIA
- MAT TOAN, ARTISTA
- ATTA VAFAKHAH, MIGRANTE
- MATTEO VISCOGLIOSI, COORDINATORE FAB LAB

La condivisione pubblica

Pubblicazioni, articoli, interventi, interviste

Pubblicazioni

- **A. Molina, M. Michilli, I. Gaudiello**, L'educazione al tempo del Covid-19: verso l'innovazione sistemica della scuola, in Rivista Lasalliana 88 (2021) 1, gennaio 2021
- **A. Molina, M. Michilli, I. Gaudiello**, La spinta della pandemia da Covid-19 alla scuola italiana: dalla didattica a distanza alle sfide dell'educazione personalizzata e dell'innovazione sistemica, in L'integrazione scolastica e sociale 2021, Erickson, volume 20, numero 1, febbraio 2021
- Contributo di **A. Molina** (pagine 321-323) in Antonio Camerlengo, Il pensiero computazionale. Logica e problem solving dallo studente al manager informatico, Flaccovio, 2021
- **M. Michilli**, Scuola, comunità e reti: per un nuovo ecosistema formativo, in Approfondimenti, Scuola e istruzione, pagine 237-239, 7° Report Fpa, 2022
- **A. Molina**, Nuove competenze firtuali, in "Almanacco HuffPost. Il libro dell'anno 2022", Marsilio, 2021

Articoli

- **M. Michilli**, La scuola in emergenza: serve visione e strategia, trimestrale Formazione&Cambiamento, n. 16/2020, www.formazione-cambiamento.it/numeri/2020/n-16- storie-di-apprendimento-e-innovazione-nella-pandemia/129-gli-articoli/760-la-scuola-in- emergenza-serve-visione-e-strategia
- **Molina**, Un patto nazionale sulla scuola, HuffPost, 11 febbraio 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/un-patto-nazionale-sulla- scuola_it_6024fa0dc5b61e9c458e8519/
- **M. Michilli**, Quando le donne possono scegliere. Leadership al femminile, creatività e problem solving, Newsletter Avanti Donne 2021, Fondazione Marisa Bellisario, 16 febbraio 2021
- **Molina**, Piano post-Covid: leadership collettiva distribuita e

giovani, HuffPost, 27 febbraio 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/piano-post-covid-leadership-collettiva-distribuita-e-giovani_it_603a81c4c5b601179ebdd75d/

- ▶ **Molina**, First wins nella scuola: la sfida dei docenti "a codice aperto", 11 marzo 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/first-wins-nella-scuola-la-sfida-dei-docenti-a-codice-aperto_it_604a030cc5b65bed87d8b33f/
- ▶ **Molina**, Tremila barche nei fiumi per le vittime di femminicidio, HuffPost, 17 marzo 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/tremila-barche-nei-fiumi-per-le-vittime-di-femminicidio_it_6051bdc3c5b6ce101643279d/
- ▶ **Gaudiello**, L'innovazione a scuola non è più un salto nel vuoto: una "rete" per la didattica digitale, Agenda digitale, 8 aprile 2021
- ▶ **Molina**, I dinosauri tecnologici e l'innovazione a scuola, HuffPost, 9 aprile 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/i-dinosauri-tecnologici-e-l-innovazione-a-scuola_it_60705018c5b634fd437d34d3/
- ▶ **Molina**, Diamoci una mano per interpretare la complessità, HuffPost, 30 aprile 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/diamoci-una-mano-per-interpretare-la-complessita_it_608bb921e4b0ccb91c30562e/
- ▶ **Gaudiello**, Formare gli studenti alla cittadinanza: i percorsi verso una competenza digitale globale, Agenda digitale, 13 maggio 2021
- ▶ **Molina**, La pandemia, i giovani e la fiducia nella scienza, HuffPost, 18 maggio 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/la-pandemia-i-giovani-e-la-fiducia-nella-scienza_it_60a39b81e4b099ba753bb377/
- ▶ **M. Michilli**, La robotica per dare un futuro ai giovani: sfide e opportunità, Agenda digitale, 9 giugno 2021, www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/la-robotica-per-dare-un-futuro-ai-giovani-sfide-e-opportunita/
- ▶ **Molina**, Oggi più che mai bisogna sviluppare la competenza "firtuale", HuffPost, 15 giugno 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/oggi-piu-che-mai-abbiamo-bisogno-di-sviluppare-la-competenza-firtuale_it_60c8724be4b07e543bbdaf77/
- ▶ **M. Michilli**, La scuola antidoto contro l'infodemia: come sviluppare gli anticorpi della conoscenza, Agenda digitale, 14 luglio 2021, www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/la-scuola-antidoto-contro-linfodemia-come-sviluppare-gli-anticorpi-della-conoscenza/
- ▶ **Molina**, Al futuro serve il passato, anche a scuola, HuffPost, 20 luglio 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/al-futuro-serve-il-passato-anche-a-scuola_it_60f68386e4b0158a5ed96c26/
- ▶ **Molina**, Dopo le Paralimpiadi organizziamo un Cybathlon, HuffPost, 31 agosto 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/dopo-le-paralimpiadi-organizziamo-un-cybathlon_it_612dd594e4b02be25b5fc9aa/
- ▶ **M. Michilli**, Sistemi urbani antifragili. La sfida delle comunità intelligenti: declinare al plurale e investire nella partecipazione, Agenda digitale, 6 settembre 2021, www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/la-sfida-delle-comunita-intelligenti-declinare-al-plurale-e-investire-nella-partecipazione/

- ▶ **M. Michilli**, Il barometro e lo smartphone. Innovazione a scuola: come affrontare i problemi con soluzioni nuove, Agenda digitale, 14 settembre 2021, www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/innovazione-a-scuola-come-affrontare-i-problemi-con-soluzioni-nuove/
- ▶ **Molina**, World teacher's day, i docenti sono il motore della ripresa inclusiva, HuffPost, 4 ottobre 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/world-teachers-day-i-docenti-sono-il-motore-della-ripresa-inclusiva_it_615ab818e4b050254234b72f/
- ▶ **Ricci**, La cittadinanza digitale chiave della mobilità Ue: gli strumenti per orientarsi, Agenda digitale, 6 ottobre 2021
- ▶ **Molina**, Femminicidio, serve un cambio di rotta, HuffPost, 12 ottobre 2021, https://www.huffingtonpost.it/entry/femminicidio-serve-un-cambio-di-rotta_it_61655ab8e4b019644428d7ec/
- ▶ **M. Michilli**, Scuola, formare alla cittadinanza digitale globale, Agenda digitale, 8 novembre 2021, www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/cittadinanza-digitale-per-formare-al-futuro-non-si-guarda-al-passato-le-sfide-per-la-scuola/
- ▶ **M. Michilli**, Più scuola nel lavoro, più lavoro nella scuola: ecco la vera formula anti-crisi e come realizzarla, Agenda digitale, 25 novembre 2021, www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/piu-scuola-nel-lavoro-piu-lavoro-nella-scuola-ecco-la-vera-formula-anti-crisi-e-come-realizzarla/

Partecipazione ad eventi

- ▶ **F. Lospoto** racconta il progetto Il Centro a casa" all'incontro Aiccon "Il digitale che ri-disegna le relazioni e crea comunità", 13 gennaio 2021
- ▶ **V. Gelsomini** a Genitori in rete, evento live di Tim, 9 febbraio 2021
- ▶ **M. Michilli** a Assemblea delle donne dell'ICT, Next generation women. Flash, schegge e frammenti, 8 marzo 2021
- ▶ **Alfonso Molina** a "La Otra Educación Posible", dibattito promosso dall'alleanza collaborativa tra diversi enti educativi dell'America Latina, 8 marzo 2021
- ▶ **M. Lascialfari** a Didacta Edu4U Group, 18 marzo 2021
- ▶ **M. Michilli** a Io sono hardware, Prime Minister, la scuola di politica per giovani donne, 27 marzo 2021
- ▶ **M. Michilli** a Digital Restart Skilling Day, Microsoft, 31 marzo 2021
- ▶ **M. Michilli** a Creatività e innovazione quali strumenti di empowerment femminile per la crescita del Sud, Fondazione Marisa Bellisario, 21 aprile 2021
- ▶ **M. Michilli** a Il sociale si fa social, La trasformazione digitale del terzo settore, tavola rotonda, 19 maggio 2021
- ▶ **M. Michilli** a The Women's Pandemic: A pathway to recovery, Facebook, 25 maggio 2021

- **A. Molina**, webinar "Confianza in la ciencia", Istituto di medicina tropicale Alexander von Humboldt (IMTAVH) dell'università peruviana Cayetano Heredia, 15 giugno 2021
- **M. Michilli** a "Ripartire dalle persone: istruzione, ricerca, competenze per il lavoro e la competitività", tavola rotonda, ForumPa, 24 giugno 2021
- Un caffè con..., ForumPa, 24 giugno 2021
- **M. Michilli** a "Energie ri-generative per una ripartenza al femminile", tavola rotonda "Donne e innovazione sociale", 19 luglio 2021
- Contributo di **Alfonso Molina** alla 17a edizione di Icteri in Ucraina. Titolo dell'intervento: "Tackling the Challenge of 21st Century Education through an Integral Programme of Education for Life. The Case of the Fondazione Mondo Digitale, Italy", 30 settembre 2021
- **C. Stajano** interviene a inaugurazione aula studio intitolata alla scienziata Katherine Johnson, Dipartimento di Matematica e Informatica dell'Università degli Studi di Catania, partner accademico del programma Coding Girls, 6 ottobre 2021
- **M. Michilli** a Dire, fare, digitale, 4 Weeks 4 Inclusion, 3 novembre 2021
- **M. Michilli** a "Inclusione digitale: servizi di facilitazione digitale, volontariato giovanile e scambio intergenerazionale", Prima assemblea nazionale di Repubblica digitale, 17 novembre 2021

Interviste

- **M. Michilli**, Community #Donnecheammiro, 17 gennaio 2021
- **M. Michilli**, Una rete per proteggersi dall'odio on line, Left, 30 gennaio 2021
- **Michilli**, Mondo Digitale: "La crisi si è abbattuta sulle donne, investire sulle eskills", Corriere Comunicazioni, 8 marzo 2021
- **M. Michilli**, Intervista su Coding Girls, Isoradio, Rai, 13 maggio 2021
- **M. Michilli**, The Women's Pandemic, ovvero come le donne stanno traducendo la crisi pandemica in opportunità, Marie Claire, 26 maggio 2021
- **A. Molina**, Formato Famiglia Life, Radio 1 Rai, 7 giugno 2021
- **A. Molina**, Ashoka Fellow, storia raccontata da Ashoka Italia, agosto 2021
- **M. Michilli**, Il Covid traina il digitale, Buone Notizie, Corriere della Sera, 28 settembre 2021, pagine 20-21
- **M. Michilli**, Brave ma poche. La sfida delle Coding Girls per il futuro digitale del paese, Molto Donna, Il Messaggero, 25 novembre 2021
- **C. Stajano**, Digital Divide: un incontro per combattere le disuguaglianze, La tecnica della scuola, 6 dicembre 2021

Campagne e collaborazioni

Generazioni connesse Give Campaign

FMD 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 per 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 composto dalle maggiori aziende dell'ICT, ma anche dai più famosi social network e organizzazioni non 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.

Sito internet:

www.generazioniconnesse.it

Una iniziativa di responsabilità sociale d'impresa promossa da Microsoft con il supporto della Fondazione Mondo Digitale. L'obiettivo è quello di creare una community di educatori per la formazione continua, con il coinvolgimento sotto forma di volontariato aziendale dei dipendenti Microsoft Italia.

Repubblica digitale

FMD, tra le prime organizzazioni della società civile ad aderire al Manifesto della Repubblica Digitale, l'iniziativa strategica nazionale promossa dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri per contrastare ogni forma di divario digitale di carattere culturale, è presente con più progetti:

- Nonni su Internet
- Coding Girls
- Social Hosting Hub
- Smart for Europe
- Vagone FMD. Da 01 a 100 con Facebook
- Ambizione Italia con Microsoft
- Operazione Risorgimento Digitale con Tim

Nel quadro della strategia "Italia 2025",

l'iniziativa mira a:

- Ridurre il fenomeno dell'analfabetismo digitale a dimensioni almeno simili a quelle presenti nei Paesi europei di riferimento, favorendo lo sviluppo delle competenze digitali necessarie dei lavoratori
 - Incrementare significativamente la percentuale di specialisti ICT esperti nelle tecnologie emergenti raggiungendo i livelli di molti altri Paesi europei.
- L'iniziativa si articola in una serie di attività svolte in collaborazione con altri soggetti pubblici e privati. La Coalizione Nazionale costituita nell'ambito di Repubblica Digitale aderisce alla Digital Skills and Jobs Coalition della Commissione Europea.

4.

Come produciamo valore

76

LE SFIDE CHE
CONTANO

81

IL RACCONTO DEL
CAMBIAMENTO IN
TEMPO REALE

84

STORIE DI
CAMBIAMENTO

Le sfide che contano

Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio in termini di Pil. Ma come possiamo "dare valore" a quello che facciamo? Per definire il valore dell'impatto dell'organizzazione proviamo a collegare i nostri principali interventi al contesto di riferimento, descritto il più possibile in termini quantitativi, come ordine di grandezza del cambiamento che vogliamo produrre.

Negli ultimi dieci anni hanno abbandonato la scuola prima di sostenere l'esame di maturità quasi 1,8 milioni di studenti. Quanti sono? È come se ogni anno sparissero dai banchi di scuola tutti i cittadini di una città come Modena o Reggio Calabria, con un costo di circa 2,7 miliardi. Così, secondo i calcoli di Tutto-scuola, in dieci anni sono stati "bruciati" 2,7 miliardi. 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. A livello fiscale, i contribuenti nati all'estero sono il 10,2% del totale. Osservando

solo i cittadini stranieri, possiamo stimare un volume di redditi dichiarati per 30,3 miliardi di euro e di Irpef versata di 4,0 miliardi. Complessivamente, il saldo tra gettito fiscale e contributivo e spesa pubblica per l'immigrazione è positivo (+0,6 miliardi) (Fondazione Moressa, Rapporto 2021 sull'economia dell'immigrazione). Tasse e contributi dei lavoratori stranieri integrati compensano ampiamente costi dell'accoglienza. 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 della Rome Business School** ha calcolato l'impatto della Silver Economy sul sistema produttivo italiano e sull'occupazione, una risorsa che già oggi si può quantificare in più di 43 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. Ma come possiamo quantificare il valore che produciamo? Possiamo misurare la nostra capacità di trasformare le azioni in bene comune? Una strada è quella di fare conti, progetto per progetto. Ad esempio, allo Stato ogni studente delle superiori costa quasi 7.000 euro all'anno. 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. Se ogni anno coinvolgiamo in attività laboratoriali oltre 50.000 giovani, questo significa che ci stiamo prendendo cura di un investimento dello Stato di 35 milioni di euro. Però per restituire il valore di quello che facciamo non basta calcolare il ritorno sociale sull'investimento (SROI), non vogliamo trasformarci in un "progettificio".

Infatti, quando si tratta di fare i conti, a chi lavora nel sociale viene subito spontaneo appellarsi alla celebre frase di Einstein: "Non tutto ciò che può essere contato conta e non tutto ciò che conta può essere contato". Sicuramente non vogliamo sottrarci alla prova dei dati oggettivi, soprattutto ora che è stato avviato il percorso per la trasformazione in ente del terzo settore, però proviamo a farlo conservando il nostro stile, cioè mettendo insieme fatti, numeri e storie, unendo sempre dimensione qualitativa e quantitativa. E cercando di trasformare la valutazione dell'impatto sociale anche in un strumento di progettazione e di sviluppo comunitario. Un percorso che procede in parallelo rispetto alla valutazione di singoli progetti, come OpenSPACE o Coding Girls a Torino, che, affidata a soggetti esterni, viene effettuata con metodologie ben definite e codificate, come l'approccio contraffattuale.

Per misurare la complessità dei nostri interventi e l'efficacia dell'organizzazione, invece, abbiamo bisogno di combinare insieme diverse metodologie, scegliendo in una vasta letteratura, che solo per la valutazione di impatto conta oltre 40 modelli. La nostra scelta, composita e ibrida, mette insieme la teoria del cambiamento, la valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), l'approccio socio-tecnico, la pratica trasformativa del racconto e il recentissimo "community index". Il risultato è una metodologia composita che possiamo definire il "Racconto del cambiamento in tempo reale", perché ci permette di cominciare la nostra narrazione dai primi risultati visibili (first wins) che innescano poi i processi di cambiamento a breve, medio e lungo termine.

La teoria del cambiamento

La Teoria del Cambiamento (TOC) è un processo rigoroso e partecipativo attraverso il quale membri dell'organizzazione e stakeholder nel corso di una pianificazione articolano i loro obiettivi di lungo termine e identificano le condizioni che essi reputano necessarie per raggiungerli. Il processo comincia dal punto ideale di arrivo, con l'identificazione dell'obiettivo d'impatto di lungo termine, procedendo poi a ritroso per definire il rapporto causale tra "input-attività-output-outcome" (es. "se questo output verrà prodotto, allora questo outcome si realizzerà; se questa attività verrà implementata, allora questo output verrà prodotto"). Il processo di mappatura degli outcome consente una miglior comprensione delle modalità in cui il cambiamento può avvenire, permettendo una pianificazione progettuale più accurata e ponendo le basi necessarie per la valutazione dell'impatto sociale.

Approccio socio-tecnico

Una comunità sociotecnica è un insieme dinamico di componenti tecniche (macchine, strumenti, hardware, software ecc.) e di fattori sociali (persone, gruppi, interessi, valori, idee) che interagiscono, si forgiavano a vicenda, e si sviluppano nella progettazione, implementazione e diffusione di una tecnologia. L'approccio socio-tecnico, basato sulla metodologia della ricerca-azione, considera l'innovazione sociale come un processo in grado di produrre un allineamento armonico tra tutte le componenti di una comunità sociotecnica. Il punto di forza di un approccio sociotecnico è combinare in equilibrio una serie di fattori interconnessi in un processo dinamico, sottolineando l'importanza dell'interrelazione tra tecnologia e aspetti sociali. L'allineamento non è una proprietà stabile della comunità, ma è una configurazione mutevole. Il diamante dell'allineamento consente di valutare il grado di allineamento raggiunto: confrontando le valutazioni operate in tempi diversi, si possono considerare dal punto di vista diacronico le componenti prima isolate e considerate sincronicamente. L'allineamento sociotecnico (Sociotechnical Alignment) definisce quindi quel processo di creazione, adozione, adattamento e di più o meno intensa interazione fra fattori-attori sociali e tecnici che sottende la nascita e lo sviluppo di un identificabile aggregato (processo di innovazione).

È un approccio particolarmente funzionale in un'organizzazione come la FMD che investe fortemente anche in "tecnologia di comunità". Per approfondire l'aspetto più tecnico della valutazione di un processo attraverso il "diamante di allineamento"

rimandiamo all'intervento di Fondazione Mondo Digitale | **Bilancio sociale 2021 Alfonso Molina** tenuto ai seminari organizzati da ECCO (Evolution, Complexity and COgnition group), gruppo di ricerca multidisciplinare, diretto da Francis Heylighen, che fa capo alla Vrije Universiteit Brussel (VUB). Il video è disponibile integralmente sul canale YouTube del Global Brain Institute²².

La valutazione in tempo reale per l'innovazione sociale

Per analizzare adeguatamente il grado di allineamento raggiunto risulta particolarmente utile la combinazione del modello del diamante con la metodologia di Valutazione in tempo reale (Real Time Evaluation - RTE), applicata all'innovazione sociale (RTE-SI). Tra l'analisi dei bisogni di un territorio, l'ideazione e lo sviluppo di un intervento, la definizione di una strategia progettuale, la valutazione delle risorse necessarie, l'accesso a fondi e finanziamenti e l'attuazione delle azioni previste, possono trascorrere diversi anni. La valutazione tradizionale, effettuata a conclusione del progetto, rischia di essere soprattutto un giudizio di tipo "amministrativo", quasi burocratico, che misura la coerenza formale di obiettivi, attività e risorse impiegate: un atto contabile, quindi, che chiude il bilancio progettuale senza fornire indicazioni sulla reale efficacia dell'intervento e sulla sua capacità di rispondere ai mutati bisogni del territorio. Peraltro la valutazione finale di un intervento progettuale considera lo spazio-tempo delle azioni come un contesto statico, in cui non intervengono cambiamenti percepibili. Le eventuali trasformazioni dei bisogni iniziali, codificate nel piano progettuale, rimangono quindi invisibili e non possono avere risposte se non programmando un nuovo intervento, che quando arriva alla sua realizzazione rischia di essere nuovamente inadeguato.

Da molti anni, in alcuni contesti (assicurativo-bancario, reti di imprese e soprattutto emergenze umanitarie), è stata sperimentata la metodologia di valutazione definita "in tempo reale", perché è già operativa mentre il progetto è in corso d'opera ed è abilitata a suggerire correzioni e modifiche alle azioni programmate. I consulenti dello staff di valutazione non solo devono conoscere a fondo il programma progettuale, ma devono anche essere in grado di intrecciare diversi tipi di indicatori, sia qualitativi sia quantitativi. Questo tipo di approccio ha incontrato il consenso di grandi organizzazioni internazionali, come Unicef, Unhcr e anche il Programma alimentare mondiale, che hanno così la possibilità concreta di migliorare la risposta operativa in tempo reale. In realtà l'uso emergenziale è molto riduttivo, perché la RTE è uno straordinario strumento di pianificazione e di programmazione a lungo termine, che permette anche di co-

struire reti e partnership di successo. Possono beneficiare della valutazione in tempo reale tutti gli interventi "sociali" a valenza territoriale e a carattere di sistema, e non solo le azioni umanitarie. Questo approccio non perde il rigore della valutazione finale e nello stesso tempo accompagna l'intero processo progettuale fornendo i correttivi più opportuni in corso d'opera. Disporre di una piattaforma di indicatori quantitativi e qualitativi, tarati in modo uniforme, permette di valutare più azioni con criteri comuni per ottimizzare azioni e risorse e valorizzare le proposte a valore aggiunto, con un alto contributo per l'innovazione sociale.

I PRINCIPALI VANTAGGI IN SINTESI:

- La valutazione del progetto è complessiva, processo e risultati, e comprende molteplici indicatori (efficienza, impatto, flussi di valore percepiti ecc.)
- Viene verificata l'adeguatezza delle azioni non solo rispetto al progetto (come nel mero monitoraggio) ma anche in base alla missione istituzionale dei soggetti attuatori (coerenza, valori ecc.)
- La profonda conoscenza del programma progettuale e del contesto di riferimento permette di cogliere i cambiamenti che intervengono in corso d'opera
- Il team leader, con un'esperienza consolidata, utilizza la metodologia RTE anche per coordinare il team di valutazione
- Il team di valutazione opera con interviste strutturate e semi-strutturate, questionari, test e strumenti codificati appositamente per le caratteristiche dei progetti da analizzare, in termini qualitativi e quantitativi
- La valutazione è un processo bidirezionale e interattivo che influenza le scelte progettuali e si modifica di riflesso in base alle correzioni strategiche effettuate
- Il tempo reale è calibrato su lead time e short lead time, in modo da rispondere ai diversi tempi di risposta previsti dal progetto
- Nel processo di valutazione sono coinvolti tutti i soggetti che partecipano, a vario titolo, all'azione progettuale, compresi i beneficiari
- Comprendere i diversi punti di vista significa anche dare credibilità al progetto e renderlo condivisibile a livello di opinione pubblica. Potenzia le attività di disseminazione e valorizzazione dei risultati
- La valutazione è anche uno strumento di apprendimento per l'interno partenariato, che continua a progettare in progress per ottimizzare i risultati delle azioni
- Anche i materiali di documentazione, report intermedi e rapporto finale, sono uniformati su modelli codificati, in modo da rendere confrontabile l'impatto sociale di diversi progetti.

Community Index

È uno strumento ideato e sviluppato da Aiccon per osservare e valutare la rilevanza e la qualità della relazione tra un'organizzazione e la sua o le sue comunità di riferimento. Pubblicato solo di recente a gennaio 2021 il Community Index ci consente di "dar conto" di una nostra peculiarità, la scelta di organizzare l'area dell'implementazione intorno a una delle prime figure di manager di comunità nata nel non profit, con una professionalità certificata nella costruzione di squadre di lavoro. Il Community Index si presenta come un cruscotto di indicatori che aiutano a identificare quattro diverse dimensioni:

- identitaria (strumenti e strategie di accountability, reputazione, volontariato e cittadinanza)
- inclusiva (livello di coinvolgimento, Diversity&Inclusion, governance inclusiva)
- ecosistemica (reti territoriali, cooperazione e finalità, multistakeholdership e territorio)
- trasformativa (impatto, comunità e territorio, lavoratori e lavoratrici).

Digital storytelling byod

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 crowdfunding, anche nella produzione di contenuti, a tutti i livelli: dal racconto autoriale dei nostri blogger al coinvolgimento degli studenti come reporter degli eventi. Le diverse figure che partecipano ai nostri progetti diventano così anche "portavoce".

Produciamo contenuti per i diversi media, dal blog alla radio. Le nostre storie si prestano anche per il racconto televisivo: si possono confezionare come un servizio giornalistico per il telegiornale, in poco più di un minuto, o come un mini reportage. Usiamo tutti i generi del racconto video, dallo spot alla docufiction, 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 follower. Da noi sono tutti attori, partecipanti. Non è un "mi piace" su un post che fa la differenza. Solo ogni persona in più che viene a conoscerci e a condividere realmente una parte del percorso ci dà il segnale che siamo sulla strada giusta.

Certamente anche la bellezza è un valore... a chi non piace una

rivista patinata o un video pieno di effetti? Ma se dobbiamo scegliere tra bellezza e autenticità, scegliamo la seconda opzione. Ci piace anche l'immagine mossa se cattura un istante, un'idea, una parola che può farci pensare. Per questo raccontiamo anche con strumenti mobili, sempre a portata di mano, dalla penna allo smartphone. Uno storytelling sempre più byod.

Siamo state tra le prime organizzazioni a introdurre la pratica del racconto sociale, ora vogliamo superare la logica del digital storytelling e fare un ulteriore passo avanti verso una narrazione che ha come punto di forza la "storia trasformativa", il racconto partecipato e la capacità di andare in profondità.

NOTE

²² A. Molina, Theories and Practice in an Emerging Physical/Virtual Environment for Social Innovation and Education for Life, Global Brain Institute: www.youtube.com/watch?v=M9pIU9eraM (1a parte) e www.youtube.com/watch?v=yN5ePMjtHbE (2a parte)

La nostra mappa dell'impatto come strumento di progettazione

Nello schema che segue abbiamo provato a sintetizzare la "catena logica del valore" e le principali metodologie collegate. A partire dal nuovo anno lo schema può diventare un efficace strumento di progettazione che aiuta lo staff a orientarsi sempre di più verso i risultati.

A titolo di esempio consideriamo il progetto Coding Girls, che ha tra gli obiettivi quello di orientare le studentesse verso percorsi formativi e professionali in ambito Steam. Come possiamo indurre un cambiamento di mentalità e superare gli stereotipi di genere per incoraggiare le ragazze? Seguendo la tabella mettiamo in campo le nostre risorse (input), che sono modelli, metodologie, formatori ecc., per realizzare una serie di attività finalizzate al coinvolgimento dei nostri destinatari diretti (output).

Gli outcome corrispondono a quante ragazze hanno partecipato alle attività, hanno migliorato il rendimento nelle materie scientifiche, hanno successivamente scelto un percorso universitario nell'area Steam e trovato un lavoro. L'impatto è rappresentato dal vantaggio che rappresenta per la comunità avere più donne istruite che lavorano con profili e ruoli in settori professionali emergenti e più stabili. Con appositi indicatori e il supporto di calcoli "ufficiali", come quelli realizzati dalla Banca d'Italia (un maggiore accesso femminile al mercato del lavoro fino all'obiettivo di Lisbona del 60% si associa "meccanicamente" a un PIL più elevato del 7%), possiamo spingerci a calcolare il ritorno economico, mettendo in connessione i livelli di occupazione delle donne con la produttività del territorio.

Nelle pagine che seguono proponiamo un altro esempio, realizzato per il progetto Job Digital Lab con ING Italia, che tiene conto anche delle "storie trasformative" dei protagonisti.

CAMBIAMENTO | INNOVAZIONE SOCIALE

RISORSE

- MODELLI
- STRUMENTI
- FORMATORI E TUTOR
- ANIMATORI TERRITORIALI
- AMBIENTI
- METODOLOGIE

ATTIVITÀ

- LABORATORI
- WEBINAR
- FORMATI INNOVATIVI
- EVENTI
- ANIMAZIONE TERRITORIALE
- CAMPAGNE

PRODOTTI/SERVIZI

- FORMAZIONE DI BASE
- ALTA FORMAZIONE
- SENSIBILIZZAZIONE
- ORIENTAMENTO
- TUTORAGGIO
- MOOC

RISULTATI

- ACQUISIZIONE DI COMPETENZE
- PADRONANZA NELL'USO DEI SERVIZI
- VALORIZZAZIONE DI TALENTI
- ASSUNZIONE DI RUOLO E RESPONSABILITÀ

IMPATTO

- PIÙ FORMAZIONE CONTINUA
- CRESCITA LIVELLO CULTURALE
- MAGGIORE PARTECIPAZIONE
- SCELTE PIÙ CONSAPEVOLI
- RIDUZIONE DEVIANZA
- AVVIO ASCENSORE SOCIALE

FATTORI ABILITANTI

- ALLEANZE IBRIDE
- RICERCA E SVILUPPO

- USO INCLUSIVO DELLA TECNOLOGIA

- NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

- COMMUNITY HOLDER

- MEDIA TRADIZIONALI E SOCIAL
- COMUNITÀ DI INNOVATORI

MODELLI INTEGRATI

- MONITORAGGIO E VALUTAZIONE IN TEMPO REALE (RTE-SI)
- APPROCCIO SOCIO-TECNICO
- COMMUNITY INDEX
- DIGITAL STORYTELLING IN MODALITÀ BYOD

PIANIFICAZIONE

RISULTATI ATTESI

Risultati	Cambiamenti
DI NICCHIA (DESTINATARI SPECIFICI)	→ INDIVIDUALI
INTEGRATI (SERVIZI)	→ ORGANIZZAZIONE
ISTITUZIONALI (ADVOCACY)	→ SOCIETÀ, SISTEMA, POLITICHE

Il racconto del cambiamento in tempo reale

L'esempio di Job Digital Lab: processi e impatto

Se "Prima imparavamo a fare un lavoro, adesso il lavoro consiste proprio nell'apprendimento" (Andreas Schleicher, Ocse). La capacità di imparare a imparare, l'abilità di organizzare il proprio apprendimento, individualmente e in gruppo, è diventata prioritaria, ma come misurarla, visto che è in continuo sviluppo? L'offerta formativa che proponiamo è in grado di dare valore alla vita delle persone, aiutandole ad affrontare con sicurezza e padronanza le diverse situazioni,

anche in condizione di incertezza, acquisendo una maggiore attitudine al cambiamento? Per rispondere alla domanda e misurare l'impatto dell'azione, ibridiamo più approcci, soprattutto teoria del cambiamento, valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI) e pratica trasformativa del racconto. Il risultato è una metodologia composita che possiamo definire il "Racconto del cambiamento in tempo reale", perché ci permette di cominciare

la nostra narrazione dai primi risultati visibili (first wins) che innescano poi i processi di cambiamento a breve, medio e lungo termine. Questionari e interviste, prima, durante e dopo la formazione, ci permettono di avere un quadro puntuale dei destinatari. La scelta di alcune storie rappresentative ci permette di raccontare in modo più efficace le trasformazioni diffuse negli atteggiamenti dei partecipanti e l'acquisizione di una nuova consapevolezza formativa.

Il contesto e le azioni trasformative

BASSO LIVELLO DI ISTRUZIONE PER 13 MILIONI DI ITALIANI

Il 50-60% degli adulti ha necessita di aggiornare le proprie competenze (alfabetizzazione linguistica, numerica e digitale). [Lettera aperta Inapp]

42% DEI CITTADINI ITALIANI NON RAGGIUNGE LE COMPETENZE DI BASE

Il 26% degli utenti di internet di 16-74 anni raggiunge quelle di base. Solo il 7% segue corsi online e il 13% cerca materiale per la formazione. [Agid, Docs Italia]

IL COVID CHIUDE ANCHE LE IMPRESE FEMMINILI, 4.000 IN MENO

Penalizzate di più le imprenditrici under 35. Il 70% dei posti di lavoro persi apparteneva a donne, che sono 1,8 volte più vulnerabili alla pandemia (Mc Kinsey Global Institute). [Ufficio Studi Confersercenti]

LA PANDEMIA COLPISCE I LAVORATORI VULNERABILI E AMPLIA DISUGUAGLIANZE

Nel II trimestre 2020 gli occupati scendono del 3,6% rispetto al II trimestre 2019: sono dipendenti a termine e indipendenti. Con l'emergenza diminuisce la ricerca attiva di un lavoro. [Istat, Il mercato del lavoro]

PERSONE CHE NON PARTECIPANO AD ATTIVITÀ FORMATIVE

Alla domanda "Parteciperesti nuovamente ad altri corsi di Job Digital Lab?" il 94,5% ha risposto sì

PERSONE CON COMPETENZE DIGITALI DI BASE

le sessioni formative più seguite: comunicazione digitale alfabetizzazione digitale sfruttiamo le app per il mondo del lavoro pericoli della rete

I LAVORATORI PIÙ FRAGILI E LA PANDEMIA

70% dei partecipanti è donna
39% è disoccupato
16,2% impiegato con necessità di riqualificazione
16,2% libero professionista
15,5% giovani in cerca di lavoro
13,3% lavoratori informali

IMPRENDITORIA FEMMINILE

Nello StartUp Lab 22 sogni nel cassetto diventano idee imprenditoriali. Sono equamente rappresentate disoccupate e lavoratrici fragili. Tre fasce di età 30-40, 40- 50 e maggiore di 50. In tutte il desiderio di rimettersi in gioco con un lavoro autonomo

FRANCESCO

28 ANNI



Sono disoccupato alla ricerca di un nuovo lavoro nel campo in cui sono laureato, elettronica e telecomunicazioni. Non pensavo di aver già bisogno di formazione... Gli argomenti di maggiore interesse per me sono Arduino e la realtà virtuale. Trovo i corsi adatti per sia i giovani che gli adulti, perché sono trasversali e propongono contenuti teorici e pratici. Continuerò ad allenarmi con i corsi del progetto perché in questo settore non dovrei mai smettere di imparare!

FABIO

49 ANNI



Con il Covid ho perso il lavoro. Sono un creativo e un progettista esperto. Sono laureato in disegno industriale, lavoro nel mondo del design da oltre 25 anni. Mi sono iscritto per aumentare la mia visibilità sul web e le competenze digitali. Ho imparato a presentarmi alle aziende, migliorare il mio profilo sul web e incrementare la mia visibilità per "vendermi" meglio. Ora spero di trovare un'azienda all'avanguardia. Sono un uomo squadra che porta armonia nel gruppo.

DANIELA

30 ANNI



Vivo in Italia da 7 anni. Laureata a San Diego in cinema e media, insegno inglese all'Università della Terza età. Ora sto seguendo un master in psicologia alla Columbia University di New York. Ho trovato molto utile il modulo sul "cv efficace", così ho costruito il mio primo curriculum digitale in italiano (in inglese sono diversi!) Non ho molte esperienze lavorative pregresse, avevo bisogno di strumenti e suggerimenti per introdurmi nel mercato del lavoro qui in Italia.

PATRICIA

48 ANNI



Ho un centro di pilates che ho chiuso durante il lockdown. Come rimettermi in gioco sul web? Con i corsi arriva l'illuminazione: un'idea di impresa legata all'azienda di mio marito che produce olio e vino. Voglio creare una nuova linea di cosmetici con gli scarti. Una linea da distribuire negli alberghi (ci sono molti sprechi), per valorizzare territorio e materie prime. Con lo startup lab ho imparato da come fare un business canvas e una campagna di crowdfunding.

Storie di cambiamento

Il nostro impatto sulle loro vite e l'effetto moltiplicatore

Abbiamo raccolto alcune "storie di cambiamento", molto diverse per età, esperienza e ruolo sociale, ma con un comune denominatore, il valore aggiunto dell'effetto moltiplicatore. L'inizio di un ecosistema di conoscenza circolare

PATRICIA, UNA NUOVA IMPRENDITRICE

Durante la pandemia, nei lunghi mesi di lockdown, Patricia è costretta a chiudere il suo centro di Pilates a Catania. Si iscrive al programma "Job Digital Lab" per provare a trasferire, come tanti altri, l'attività online. "Volevo potenziare le mie competenze digitali per rimettermi in gioco sul web, ma poi, proprio mentre partecipavo ai corsi, ho avuto una illuminazione e ho identificato una nuova idea imprenditoriale". L'idea è legata all'azienda del marito che produce olio e vino. Patricia vuole produrre cosmetici con gli scarti, creare una nuova linea da distribuire negli alberghi per valorizzare l'identità del territorio. "Spesso si rimane confinati nella zona di confort... invece ho capito che è giusto aggiornarsi sempre! Con lo StartUp Lab ho imparato molto, da come fare un business canvas a una campagna di crowdfunding".

DAVIDE, IL CAMPIONE DEL MONDO

Nel 2014 a João Pessoa in Brasile Davide Aloisi, allora 18enne, insieme a tre compagni, è salito sul podio della RoboCup, conquistando il titolo di campione del mondo nella programmazione dei robot calciatori. Hart, il suo robot pittore, si è esibito alla Maker Faire e al Media Art Festival. Nel tempo libero coltiva la passione per la tecnologia a codice aperto, mettendo le sue competenze a disposizione della comunità con l'Officina del recupero della Palestra dell'Innovazione. Durante la prima fase dell'emergenza sanitaria ha rielaborato un modello disegnato da un ingegnere asiatico e ha stampato in 3D mascherine protettive, distribuendole gratuitamente. Ha discusso on line la tesi della laurea magistrale in Artificial Intelligence and Robotics alla Sapienza, ora in corso di pubblicazione. Lavora come data scientist per Leonardo.

CRISTIANA E PAOLA, IL TEAM DELL'APP

All'inizio la maestra Cristiana, romana, era molto intimidita dalla tecnologia, poi si è lasciata coinvolgere dalle mille attività della FMD, non solo alla Palestra dell'Innovazione, ma anche in trasferta... Così ha conosciuto Paola, la collega milanese, capace di trasformare qualsiasi cosa in codice, compresi gli stati d'animo. Insieme, per il progetto Social Hosting Hub, hanno realizzato FavolApp, per aiutare i bambini a riconoscere e gestire le emozioni. Una vera applicazione da scaricare da Google Play o App Store. In lockdown Cristiana ha animato le sessioni di Maestri d'Italia dedicate alla primaria, con missioni digitali affidate ai nipoti per aiutare i nonni a comunicare a distanza. Dalle sue lezioni "formato famiglia" sono nate straordinarie storie di vicinanza. Mentre Paola è l'anima del progetto Collegamenti digitali, nella periferia della città metropolitana di Milano.

ELISA, L'IMMAGINAZIONE SENZA CONFINI

"A volte è la gente di cui nessuno è in grado di immaginare qualcosa che fa le cose che nessuno può immaginare". Elisa, 22 anni, si riconosce nella massima di Alan Turing. Reduce da studi al liceo classico, decide di intraprendere una carriera totalmente opposta. È una studentessa del Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino e ama la tecnologia, da sempre vista come un nemico imbattibile. "Sono qui per dimostrare che niente è impossibile se lo si desidera per davvero e sono fiera del futuro che mi sto costruendo. Vedo in Mondo Digitale un'opportunità per trasmettere al meglio il mio messaggio". Nel corso dell'anno si è cimentata anche nella formazione degli over 60, così ha scoperto che anche i giovani anziani hanno ormai familiarità con le nuove tecnologie, ma su social e chat spesso sono più "lettori" che "scrittori". Grazie al suo aiuto, in molti sono riusciti a mandare il loro primo messaggio su WhatsApp.

DANIELE, INNAMORATO A PRIMA VISTA DEL FAB LAB

Abbiamo conosciuto Daniele Vigo 16enne studente dell'IIS M. Buonarroti di Frascati. Nell'ultimo anno delle superiori Daniele ha cominciato a frequentare assiduamente il fab lab della Palestra dell'Innovazione e qui ha costruito il suo primo modello in 3D, come contributo al progetto di recupero del giardino della sua scuola realizzato in team con i compagni. Oggi Daniele, 24enne, non solo è parte attiva della community dei maker della Palestra dell'Innovazione, ma è diventato anche formatore e ora coordinatore del fab lab. Nella prima fase dell'emergenza sanitaria Daniele ha messo a punto una visiera protettiva particolarmente leggera e confortevole, e ha realizzato un tutorial per condividere con altri maker la sua soluzione, che ha ottimizzato i tempi di realizzazione e i materiali usati.

CARLO, L'AMBASCIATORE DELLA SALUTE

Si è avvicinato al tema della malattia e della salute per accumulare le ore previste dal Pcto, ma dal primo incontro ha compreso che Fattore J era un percorso "tutto particolare, appassionante, coinvolgente", spiega Carlo, 17 anni. "Mi sono appassionato al tema al punto tale che ho poi deciso di diventare ambasciatore del progetto. Sono una specie di portavoce della fiducia nella scienza e dell'importanza dell'empatia e del rispetto per la malattia. Ne parlo con i coetanei e con i miei genitori. Lo racconto sui social e nelle interviste. E collaboro alla scrittura del Manifesto della Salute. Per noi giovani un futuro è possibile solo attraverso e insieme alla scienza. Ho iniziato Fattore J con l'obiettivo di fare l'ingegnere meccanico e ho terminato il percorso sognando di diventare medico. Quindi direi che forse mi ha cambiato la vita".

MATTEO, VOLONTARIO PER SEMPRE

"L'aggettivo migliore per descrivere quest'esperienza è 'gratificante' non solo perché per una volta siamo stati noi gli insegnanti, ma soprattutto perché abbiamo visto i progressi, la capacità degli anziani di usare da soli il pc, e sono diventati i nostri nonni..." così Matteo De Curtis descriveva Nonni su Internet quando, studente al liceo Socrate, era anche un tutor. Nel 2013 in Campidoglio è stato premiato come "volontario della conoscenza". Oggi Matteo è uno studente del corso di laurea magistrale in fisica della materia condensata presso Sapienza Università di Roma. Nell'estate del 2021, appena il Lazio è diventato zona bianca, Matteo si è lasciato coinvolgere in una originale mini scuola estiva di "Insieme si riparte" per spiegare ai nonni come funziona il "menu digitale". Volontari della conoscenza? Volontari per sempre!

ELENA, UN LAVORO SULLA NUVOLA

Abbiamo conosciuto Elena quando aveva 25 anni. Era una studentessa di Matematica presso l'università di Roma Tor Vergata, interessata alla formazione e divulgazione scientifica e appassionata di musica e viaggi. Dopo l'università sognava di specializzarsi in programmazione e di imparare l'arabo. Nel 2019 diventa tutor del programma Coding Girls, e inizia ad appassionare alle STEM centinaia di ragazze. L'anno seguente è una delle due giovani donne selezionate da Fondazione Mondo Digitale e Microsoft Italia per partecipare alla Experis Academy "Cloud Platform Engineer". Oggi Elena è stata assunta da Avanade. "Sono sicura che il mio bagaglio di esperienze e conoscenze si stia arricchendo giorno dopo giorno: passo dopo passo sto costruendo il mio futuro".

LUISA, L'ENERGIA SOLARE DELLA COMUNICAZIONE

Di origine siciliana, ha conseguito la laurea triennale a Palermo e la specialistica in Comunicazione, ICT e media all'Università di Torino. Mentre studiava ha fatto la formatrice per diversi progetti: Coding Girls a Torino, Ambizione Italia, Fattore J e Vivi Internet, al meglio. Tra le formatrici più giovani, durante il lockdown ha saputo adattarsi velocemente alle piattaforme di collaborazione a distanza, riuscendo a catturare l'attenzione di ragazze e ragazzi, messi alla prova dalla dad. Ha collaborato anche con l'area comunicazione e marketing della FMD e ha interpretato il video clip "Crea una storia Instagram per la tua attività" per la IGTV di Binario F. Oggi a 25 anni è orgogliosa di far parte della squadra TIM, come "Innovation Researcher in Technology Communication & Standardization".

SAMUELE, L'ENERGIA DEL BUON UMORE

Originario di Messina, Samuele Sciacca, 23 anni, ha sempre "rivendicato" con orgoglio le sue origini modeste e rivelato con simpatica ironia e ottimismo contagioso i fallimenti (nel 2017 lavapiatti a Londra). Con tenacia è riuscito a trasformare la sua grande passione per i videogiochi in un lavoro. Con noi è diventato un formatore, capace di raccontare in modo affascinante l'intelligenza artificiale ai più piccoli e la tecnologia ai più grandi. "I consigli di Samuele", dieci brevi video realizzati per Cna Pensionati, aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il telefonino. Intanto Samuele è diventato un advergaming developer, ha realizzato i primi grandi game e perfino un "gioco della verità" per Google. Sul suo profilo LinkedIn racconta difficoltà e successi della sua esperienza professionale: in un anno ha creato più di 40 giochi!

MARCELLO E LA "SANA DIFFIDENZA"

Ha lavorato per oltre 40 anni nel campo informatico. Esperto in sicurezza, Marcello Pistilli è consulente per il Tribunale di Roma. Collabora con FMD dal 2014. È stato agente sociale per le comunità di over 65 nel progetto europeo Acting per l'invecchiamento attivo e formatore per il progetto ISEV. Oltre a fare formazione per gli over 65 sui temi della privacy e della sicurezza online, ha curato il blog Blusa (acronimo di BLog Utenti per la Sicurezza in rete degli Anziani), online sul sito innovation-gym.org. La raccomandazione che ricorre più di frequente nei suoi post è "sana diffidenza". Durante il primo lockdown, che ha costretto gli anziani a casa, Marcello ci ha regalato tre "video consigli" destinati proprio agli over 60 per aiutarli a gestire al meglio la presenza e la comunicazione online. Un grande esempio di super consulente pro bono.

CECILIA E LA FORMAZIONE "RESPONSIVE"

Di origini liguri, ma con base a Roma, Cecilia Lalatta Costerbosa, 32 anni, è una startupper creativa e talentuosa. Interior Designer al Politecnico di Milano e Multimedia Designer alla Sapienza di Roma, lavora come ricercatrice esterna presso il Dipartimento di Ingegneria Informatica della Sapienza di Roma per lo sviluppo di smart environments. Nel 2017 partecipa alla Phyrtual Factory, l'acceleratore giovanile, e con il suo team sviluppa il prototipo di un'installazione interattiva nel settore dell'edutainment, pensata per i bambini in età prescolare. Con il progetto Women in Technology, sostenuto da Costa Crociere, ha guidato 150 ragazze del Sud alla progettazione di un'idea imprenditoriale. Il progetto DReAm/R, installazione IoT in realtà aumentata, è finalista al premio internazionale Ro PLastic Prize 2020. Oggi Cecilia ricopre il ruolo di Business Transformation Consultant presso IBM Client Engineering.

LARA, 35 ANNI, FORMATRICE IN 3D

Formazione artistica e specializzazione in grafica 3D, Lara anima laboratori di game per spiegare ai più giovani come si progetta un gioco, ma capisce che può essere più efficace se approfondisce anche gli aspetti tecnici della programmazione. Comincia così a studiare da autodidatta, poi si appassiona e arriva a conseguire un master. Frequentando i giovani scopre con stupore quanti stereotipi e luoghi comuni tengano ancora le ragazze lontane dalle materie scientifiche. Così si affeziona sempre di più alla formazione, da cui all'inizio era "scappata", e capisce di "funzionare" come coach, di essere credibile, convincente e trascinate. Durante il primo lockdown e la chiusura delle scuole è stata una risorsa preziosa per aiutare i docenti con meno familiarità con le tecnologie a organizzare la didattica a distanza.

ZAK, VIAGGIATORE SENZA SCELTA

Abbiamo incontrato Zakaria Mohamed Ali al Centro Enea di Roma nel 2008. Era un rifugiato politico. "Sono arrivato in Italia con il barcone e i miei titoli di studio legati e nascosti con il nastro adesivo intorno al torace. Non sapevo come ricominciare a vivere, contattare i miei familiari e cercare un lavoro. L'Internet Café mi ha aiutato tantissimo", ci raccontava allora. Per le sue spiccate capacità comunicative Zak prima ci ha aiutati con il ruolo di facilitatore, poi è diventato docente di informatica presso il Centro di prima accoglienza di Pietralata. Oggi Zak è un giornalista e documentarista freelance. Ha scritto una lettera aperta a noi tutti, cittadini del mondo, richiamandoci a non "vivere vigliaccamente una vita normale", mentre il mondo è cambiato. www.mondodigitale.org/it/news/giornata-del-migrante

EMANUELE, IL CAMPIONE ALLA PARI

Due volte sul podio dei mondiali di robotica nel 2014 e nel 2015 in Brasile e Cina, Emanuele Alfano ha cominciato a fare il formatore mentre era ancora studente dello storico istituto industriale Galileo Galilei di Roma. A 18 anni ha rilasciato la sua prima intervista al Tg2. Ha partecipato come espositore a diverse edizioni della Maker Faire Rome. È stato tra gli animatori dei pomeriggi robotici, dedicati alla formazione di giovani team per la RomeCup, e formatore e motivatore del programma Coding Girls, per avvicinare le ragazze a intraprendere "le carriere nelle quali la società ha relegato culturalmente i maschi". Ha studiato a Tor Vergata fino a conseguire la laurea magistrale in Ingegneria dell'automazione e informatica. Lavora come Ingegnere dell'automazione presso Automate srl.

FRANCESCO, L'ALFIERE

Nel 2018, Francesco Maura, studente 15enne del liceo di Ceccano, viene selezionato dalla FMD come ambasciatore digitale del terzo team italiano per il progetto europeo "Make: Learn: Share: Europe". Nel 2019 partecipa con un team misto al Tech Care Hackathon, maratona di sviluppo su etica e robotica, conquistando il 2° posto con il progetto OwnMed, app per pazienti diabetici. Nel contesto della RomeCup 2019, insieme ai suoi compagni, vince il Creative Jam e l'hackathon con il progetto T-glass, un paio di occhiali intelligenti per aiutare chi non vede, grazie all'ausilio di telecamere e sensori. Per le "sue spiccate qualità digitali, per le capacità di progettazione e di realizzazione di strumenti innovativi volti anche a superare divari e problemi sociali" Ora Francesco, 18enne, è stato nominato "Alfiere della Repubblica" dal presidente Sergio Mattarella.

VITTORIO E GRAZIELLA, IL SERVIZIO DI COPPIA

Abbiamo conosciuto Vittorio Smioldo nel 2009 per l'avvio di Telemouse. Era da poco presidente del centro anziani Castro Pretorio e ha investito subito nell'alfabetizzazione digitale e funzionale degli iscritti. Oggi Vittorio coordina i 12 centri sociali anziani del I Municipio di Roma con 3.722 iscritti. Insieme alla moglie Graziella Cardillo, 81 anni, è tra i protagonisti di "Insieme si riparte", con Regione Lazio e Spallanzani, un progetto di vicinanza e solidarietà per contrastare l'isolamento degli anziani e guidarli all'uso dei servizi online per la salute. Graziella e Vittorio sono "trasmettitori" molto affiatati: imparano come si usano i servizi digitali e subito condividono le competenze acquisite con i coetanei. Sono particolarmente attenti ai casi di isolamento, sociale e digitale, e dove non arrivano da soli, sanno come chiedere aiuto ai volontari.

MARIA TERESA, LA NONNA FACT CHECKER

All'età di 80 anni ha superato la paura della tecnologia, grazie al programma di alfabetizzazione digitale al Binario F di Roma (programma Vagone FMD) e ora "sa fare qualche cosettina online". Con le restrizioni imposte dalla diffusione del coronavirus il digitale torna in suo aiuto. Con Skype Maria Teresa parla con i familiari lontani e con WhatsApp si tiene in contatto con le amiche escursioniste del centro anziani. Google è diventato un alleato prezioso per approfondire le notizie sul covid-19 e non rimanere vittima delle bufale che girano sui social. È tutto vero? Sì! Per rendere il suo racconto più veritiero ed efficace le abbiamo chiesto di registrare il suo primo video selfie, guidandola a distanza con WhatsApp. Un contributo per la maratona live "L'Italia chiamò", in pieno lockdown.

<https://youtu.be/QIVipSADlIE> durata 1'37

STORIE DI CAMBIAMENTO



Paola



Lara



Patricia



Carlo



Daniele



Elisa



Luisa



Cecilia



Davide



Francesco



Maria Vittoria



Cristiana



Elena



Emanuele



Zak



Vittorio



Samuele



Matteo

5.

Un anno in breve

92

MESE PER MESE

98

IL NOSTRO 2021
IN NUMERI

100

IL NOSTRO
PATRIMONIO IN
PROGETTI

106

DESTINATARI
E PROGETTI

Il 2021 Dall'archivio delle notizie 2021 www.mondodigitale.org/it/news/2021 mese per mese

GENNAIO

L'ultimo numero della rassegna trimestrale "Formazione & cambiamento" sulle teorie e pratiche dell'apprendimento ospita un contributo di Mirta Michilli sulla scuola in emergenza.

È on line il primo video che racconta come il progetto OpenSpace ha reinterpretato la sfida del contrasto alla povertà educativa anche in emergenza sanitaria. Il primo numero del nuovo anno della Rivista Lasalliana, pubblicazione trimestrale di cultura e formazione pedagogica, affronta il tema dell'emergenza educativa e della didattica a distanza in tempo di pandemia e ospita un contributo della Fondazione Mondo Digitale. Per la IGTV di Binario F è on line il quarto contributo "Crea il tuo Flipbook". Appuntamenti finali del progetto europeo Gender Equality Matters. Prende il via la rubrica settimanale per condividere le storie dei "docenti della scuola del noi". Mirta Michilli tra le formatrici di Prime Minister, la scuola politica per le adolescenti. Con il progetto Coding Girls il Loi di Nettuno vince il premio Storie di Alternanza.

"Si può fare": all'evento di Aiccon Francesca Lospoto racconta il progetto "Centro a casa". Al via il progetto Health4U, promosso dalla Fondazione Johnson & Johnson. L'intervista a Mirta Michilli inaugura la nuova rubrica di #Donnecheammiro. Parte la formazione della 7a edizione di Coding Girls. prosegue la rubrica i Consigli di Samuele per Cna Pensionati. Presentazione del progetto Social Hosting Hub, sostenuto da Google.org. Con Lazio Innova il progetto School Accelerator. Curriculum mapping di CS First, è disponibile la nuova mappatura per attività e materie.

Speciale effetti pandemia: sul magazine Sette l'esperienza di OpenSpace a Bari.

FEBBRAIO

On line il programma formativo di Job Digital Lab. Volontari in formazione con il progetto "Insieme si riparte". Vivi Internet, al meglio: sul settimanale Left intervista a Mirta Michilli. Il progetto GEM - Gender Equality Matters contribuisce al programma formativo di Coding Girls. Mille studenti in formazione con l'evento live di Fattore J. Si estende la collaborazione con i COL di Ambizione Italia per i giovani. Una rete di animatori territoriali per portare La scuola di Internet per tutti ovunque. "Storie fuori quota" con le Coding Girls. Su Donna Moderna i consigli per giocare a Interland. "Genitori in rete": Valentina Gelsomini partecipa all'evento live di Tim. Al via il nuovo progetto TRUST aWARE - Enhancing Digital Security, Privacy and TRUST in softWARE, finanziato dal fondo della Commissione europea sulla "citizens' security" (Horizon 2020). Collaborazione con la Regione Lazio per Boost Your Idea. Prosegue la campagna intergenerazionale "Il mio futuro? Dipende da me!". Riprende la collaborazione di Alfonso Molina con la versione italiana dell'HuffPost, tra i siti i più seguiti al mondo. Ciclo di incontri di aggiornamento per formatori, tutor d'aula e animatori territoriali, coordinato da Alfonso Molina. Conferenza finale di Gem. Insieme si riparte: comincia l'attività di aiuto agli over 60 con gli "sportelli" telefonici di supporto. 3° evento territoriale di Fattore J. Un contributo di Mirta Michilli sul blog della Fondazione Marisa Bellisario. Al via le sessioni di role modeling di Job Digital Lab. Sessioni di Gem sugli stereotipi per i genitori. Il progetto "Transnational Collaboration on Bullying, Migration and Integration at School Level" coinvolge un network di oltre 30 università e centri di ricerca in 32 paesi. Pubblicati i vincitori del concorso promosso da Miur e Fiaba onlus.

"Storie di donne nel digitale" su Clubhouse con Mirta Michilli e #donnecheammiro. Sessione speciale di role modeling con due mentor olandesi. 3° appuntamento con i consigli di Samuele. "Esperienze supervisionate" con Google. Prima puntata di RadioIncolla con il nuovo anno "sentito" dalle periferie. "La spinta della pandemia da Covid- 19 alla scuola italiana", contributo FMD sul numero di febbraio della rivista digitale "L'Integrazione scolastica e sociale", pubblicata da Erickn

MARZO

Assemblea delle donne CDTI con le Coding Girls. Intervento di Alfonso Molina al "La Otra Educación Posible", promosso dall'alleanza collaborativa tra diversi enti educativi dell'America Latina, tra cui il Centro de Investigaciones internacional. La scuola di Internet per tutti si arricchisce del nuovo modulo formativo "Collaborare con il digitale". Ambizione Italia per i giovani: al via i corsi gratuiti di alfabetizzazione digitale con Roma Capitale. Con il progetto europeo "Edu4AI" un curriculum su intelligenza artificiale per le scuole. A Didacta un evento sui social network dedicato alla comunità educante con Edu4U. Presentazione di Made onlife in Venice con Facebook e Comune di Venezia. FMD a Milano Digital Week. Evento territoriale di Fattore J nel Lazio. Nuovo programma Vagone FMD. Da 01 a 100 per Binario F. Al via StartUp Lab, il percorso al femminile di Job Digital Lab e primo bilancio di progetto. Skilling Day con Microsoft.

APRILE

Puntata speciale di RadioIncolla. La FMD si associa a Assifero. 3° edizione del contest Digital Made in collaborazione con PowWow Fashion Tech Week. Nove pc rigenerati dall'Officina del recupero. Siglato un accordo di partnership con la Fondazione Marisa Bellisario. Fmd a #STEMintheCity a Milano. I "docenti della scuola del noi" collaborano con il progetto OpenSpace. 4° incontro di role modeling per la campagna "Il mio futuro? Dipende da me!". Premiazione del concorso "Diversità. Come la rappresenti?" promosso da Miur e Fiaba Onlus. "Vivi Internet, al meglio" con nuove attività per bambini, adolescenti e nonni. Mirta Michilli all'evento promosso dalla Fondazione Marisa Bellisario Sicilia. 14a edizione della RomeCup in versione virtuale con ospite speciale Manuela Veloso, Head of AI Research, JPMorgan Chase & Co. Le sfide finali dei progetti School Accelerator, Talent's Tour e Soft Bot. Sul Redattore sociale l'articolo che racconta l'esperienza delle Coding Girls. Ambizione Italia per i giovani: corsi avanzati e dedicati alle competenze trasversali on Roma Capitale.

MAGGIO

I progetti del Fashion Digital Made Contest a PowWow Fashion Tech Week. Presentazione del volume "Interland: avventure digitali".

FMD alla Microsoft Skilling Week, maratona di corsi e training sulle competenze digitali. Evento territoriale di Fattore J in Emilia Romagna. Made online in Venice entra nella terza fase. Seminari con Informagiovani. Siglata una convenzione per una nuova collaborazione con la Scuola di Trieste. PCTO con Roma Capitale. Nuova puntata di RadioIncolla. Evento GIUGNO finale di Fattore J e presentazione della ricerca. Ambizione Italia per i giovani a Porta Futuro di Bari. Knights of the European Grail: un gioco per imparare la seconda lingua. Assemblea di OpenSPACE. Le Coding Girls raccontano un anno di lavoro per la parità di genere. Il sociale si fa social: Mirta Michilli partecipa alla tavola rotonda promossa da Open Gate Italia e Gruppo Activa. In collaborazione con EU Code Week seminario con Google. Vivi Internet, al meglio: primo laboratorio di fact checking con Pagella Politica. Puntata speciale di RadioIncolla sul teatro fatto in casa. L'impatto della pandemia sulla vita delle donne: evento Facebook con Mirta Michilli. Cerimonia di premiazione per i vincitori della terza edizione del contest Digital Made. For Young Fashion Talents. Dall'opera We lost the sea nasce il libro d'artista di Federica Di Carlo. Siglato nuovo accordo di collaborazione con il Forum del Terzo Settore. The Women's Pandemic, ovvero come le donne stanno traducendo la crisi pandemica in opportunità: intervista a Mirta Michilli su Marie Claire, una delle riviste a vantare il maggior numero di edizioni internazionali. Coding Girls all'Università del Molise per la parità di genere. Ambizione Italia per i giovani: il racconto di Giulio e della sua "passionaccia".

GIUGNO

Summer Camp con Tim: la Scuola di Internet per tutti come Pcto per gli studenti delle superiori. Alfonso Molina interviene all'evento "Peace is green", che coinvolge più di 100 paesi. Evento finale del progetto Insieme si riparte. Presentazione della quarta edizione di CS First. Evento pubblico per OpenSpace. Premiazione della competizione regionale di StartUp School Academy. Alfonso Molina e Vittoradolfo Tambone raccontano Fattore J a Radio 1 Rai. Scuola di cittadinanza con le Summer School. Mirta Michilli racconta RomeCup sul magazine Agenda Digitale. Nuovo corso on line di 10 ore nel catalogo formativo di Erickson su Tinkering coding making. Le storie di Ambizione Italia per i giovani. In libreria il volume di Camerlengo sul pensiero computazionale con un contributo di Alfonso Molina. Intervento di Alfonso Molina all'università peruviana "Cayetano Heredia". Per la campagna "Il mio futuro? Dipende da me!" sessione di role modeling con le donne Microsoft: Cindy Rose. Contributo di Alfonso Molina sulla firtualità per HuffPost. Mirta Michilli interviene al ForumPA. Meeting di lancio per il progetto europeo TRUST aWARE. Scuola estiva di CS First e di Fattore J. Siglata nuova collaborazione con il Forum delle associazioni familiari. Evento finale del progetto pilota "Made onlife in Venice". Evento finale di Job Digital Lab: oltre 5.000 persone si sono rimesse in gioco. Robocup 2021: primo posto "Individual team" per la squadra Spqr del Galilei ai mondiali di robotica.

LUGLIO

Accordo operativo con la Fondazione Human Age Institute. Job Digital Lab: la storia di Patricia raccontata dalla trasmissione "Tutti in classe". Lo stigma in pandemia: un articolo su Mind racconta il progetto Fattore J. Progetto europeo EUREKA: seminario on line su come rendere la libera circolazione più user friendly. Ambizione Italia per i giovani: oltre 500 progetti realizzati dalle scuole. Nuova collaborazione educativa con Programma Integra nel Municipio VII. "Vivi Internet, al meglio": webinar per i dipendenti e collaboratori Mediaset. Con Alessandro Bogliolo e CodyTrip alla scoperta di luoghi, tradizioni, persone e saperi. Si parte dalla capitale con le civic challenge di Vagone Fmd a Binario F. Mini scuola estiva per Insieme si riparte. Alla ricerca di beta tester per progetto Erasmus+ "Knights of the European Grail. Gli anticorpi della conoscenza: un contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale. Mirta Michilli partecipa all'evento "Energie ri-generative per una ripartenza al femminile". Collaborazione con la Fondazione Golinelli per il Giardino delle Imprese. Molina su HuffPost propone una prospettiva storica dello sviluppo tecnologico. Le storie italiane di Ambizione Italia per i giovani sul blog di Microsoft Corporate. Sesta e ultima puntata di RadioIncolla. Con l'associazione Alberto Sordi in occasione della Giornata dei nonni. Il portale e l'app EUREKA forniscono servizi in sei paesi, con geolocalizzazione. Sul mensile Millionaire il messaggio di Silvia Candiani, AD di Microsoft Italia. Cinque progetti nella coalizione di Repubblica digitale. Vagone FMD, da 01 a 100: on line il primo prodotto della serie Video Help. La FMD nella rete di scopo Ri-connect contro il bullismo. 27 anni in più: on line il video realizzato da Fanpage, media partner della seconda edizione di Fattore J.

AGOSTO

Alla ricerca di nuove figure di collaboratori. Ashoka pubblica la storia di Alfonso Molina, come innovatore sociale. Con Operazione Risorgimento Digitale Tim entra nella coalizione della Commissione. "Ragazze, l'informatica è il vostro futuro": il dibattito sulla stampa con l'esempio di WIT. Terza call di Boost Your Ideas lanciata dalla Regione Lazio. Unstoppable Women: nella lista di StartupItalia! anche Mirta Michilli e Annalisa De Luca. Si conclude la scuola estiva di Golinelli. OpenSPACE: on line i sette resoconti dell'assemblea di progetto.

SETTEMBRE

Molina su HuffPost: ora facciamo conoscere a tutti le tecnologie bioniche assistive. Premio Anassilaos Mimosa: riconoscimento per Giulia Melissari, referente territoriale per la Calabria. Laboratorio di cittadinanza digitale con la influencer Jessica Redeghieri. I laboratori di FMD al grande evento estivo di 50&Più. Sistemi urbani antifragili: un contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale. GJC 2021: primo incontro dei giurati che valuteranno le candidature della decima edizione. Vagone FMD, da 01 a 100: on line il secondo prodotto della serie Video Help. Presentazione del progetto Smart & Heart Rome. Pensare in modo creativo: contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale. Alfonso Molina racconta il progetto Smart & Heart Rome all'agenzia Dire. Il servizio del TG3 dedicato al progetto "Smart & Heart Rome" nelle periferie. On line il sito del progetto Trust Aware, un consorzio di 12 partner in 7 paesi. FMD sottoscrive la dichiarazione d'impegno sul cambiamento climatico promossa da Assifero. Stampe 3D nella mostra "Costruisci la tua onda gravitazionale" nella Notte europea dei ricercatori. Intervento di Alfonso Molina al 2° Forum Italia-Cile. Fanpage presenta la campagna di comunicazione per Fattore J. Siglato accordo operativo con la Camera di Commercio di Brescia. 17a edizione di Icteri con un contributo di Alfonso Molina sull'Educazione per la vita. Il Covid traina il digitale: l'inchiesta di Buone notizie sull'Italia tecnologica con un contributo di Mirta Michilli. Nonna Rossella racconta a Radio 1 Rai come ha imparato a navigare nel web.

OTTOBRE

Digital Made a Maker Faire. Un contributo di Alfonso Molina su HuffPost per il World Teachers' Day. Le Coding Girls a Code Fest. Laboratori digitali per la Settimana della creatività con 50&Più. Iniziativa di Alfonso Molina su HuffPost: 3.000 barche nei fiumi per le vittime di violenza. Al via Roll Cloud con Google Cloud, Intesa Sanpaolo e Noovle. Il progetto "OpenSpace" raccontato dai protagonisti su "La Repubblica". Evento di lancio a Milano e prima formazione in modalità ibrida per la seconda edizione di Job Digital Lab. Alla ricerca di 20 ragazze appassionate di coding per CS First. La FMD nel tavolo di lavoro sulla cittadinanza digitale istituito dal Miur. La Fmd partecipa a 4W4I, il più grande evento interaziendale, con una sessione speciale di Fattore J. Con Progetto Itaca. Alla Fiera del libro di Torino con CodyTrip. Seconda civic challenge di Vagone FMD a Rovigo. Al via la seconda edizione di Health4U con Fondazione Johnson & Johnson. Presentazione di "Interland: avventure digitali" con la ministra Elena Bonetti. Progetto CO.ME.SE con Eni: coding, reframing e fabbing per l'empowerment.

NOVEMBRE

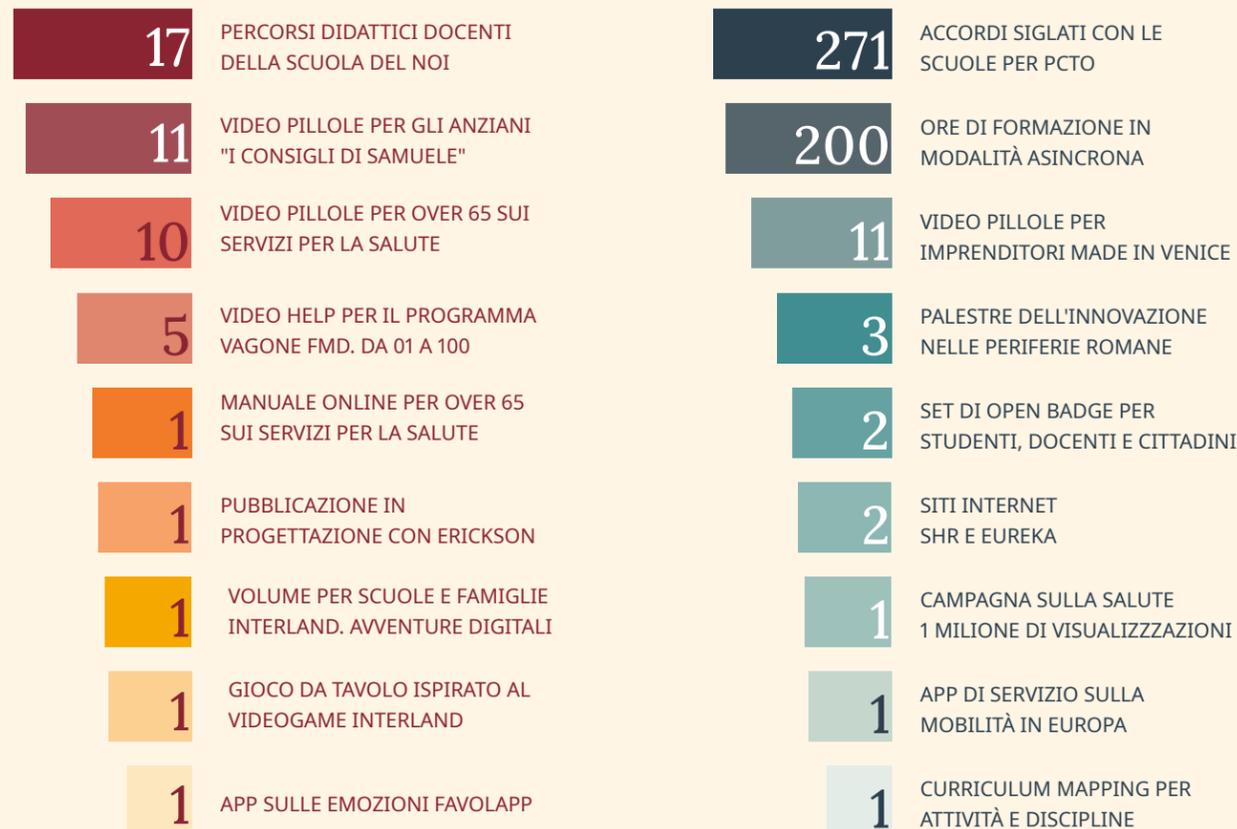
Tre giorni di formazione per il progetto europeo Edu4AI. Le competenze per ripartire: primo webinar gratuito con LinkedIn. Con Rising Youth si rinnova la collaborazione con SAP Italia. Con Smart for Europe il centro Europe Direct di Reggio Calabria forma 50 ambasciatori digitali. Mirta Michilli nel comitato scientifico del premio di Fortune Italia. 4W4I, oltre 7.000 utenti collegati all'evento "Dire, fare, digitale!" OpenSpace: nelle Palestre delle periferie riprendono i laboratori in presenza. Scuola e cittadinanza: un contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale. Parte Growing Tour, progetto educativo con Visa. Una nuova collaborazione con Dell per orientare i più giovani alle discipline Stem. CS First: due eventi formativi per i docenti con Alessandro Bogliolo. I docenti della Scuola del Noi a 3 Giorni per la scuola. Donna Moderna: Alfonso Molina spiega perché partire dall'autoimprenditorialità. Mirta Michilli interviene all'assemblea nazionale della Repubblica digitale. Presentazione dell'8a edizione di Coding Girls. Interland diventa un gioco da tavolo. Flash mob sul Tevere in occasione della Giornata per l'eliminazione della violenza contro le donne. Digital Skilling Weeks: due appuntamenti speciali nella maratona promossa da Microsoft. Evento finale del premio sull'innovazione promosso da Anitec-Assinform con Mirta Michilli in giuria. Meeting del progetto europeo Knights of the European Grail. Il contributo delle Coding Girls per ridurre il divario di genere. Su "MoltoDonna". Scuola e lavoro, un nuovo contributo di Mirta Michilli sul magazine Agenda Digitale.

DICEMBRE

Social Hosting Hub: si può scaricare FavolApp per giocare con i bambini della primaria. Job Digital Lab a Catania per rafforzare le competenze digitali delle donne. Il Censis e la situazione sociale del paese: un contributo di Alfonso Molina su HuffPost. Accordo del Comune di Agrigento con Tim per la scuola di Internet per tutti. In Rai la presentazione della docuserie di Operazione Risorgimento Digitale. Civic challenge di Vagone FMD a Brindisi. Evento finale del concorso internazionale Global Junior Challenge con premiazione in Campidoglio. Al via il ciclo di incontri "Generazioni in rete: gli esperti rispondono a dubbi e curiosità dei genitori" per CS First. Anche il progetto "Smart for Europe" fa parte dell'iniziativa strategica nazionale Repubblica Digitale. Il servizio del TGR Lazio sul GJC. "Condividere è responsabilità": spot di 40 secondi per Social Hosting Hub.

Il nostro 2021 in numeri

RISORSE, RISULTATI, PRODOTTI E SERVIZI



Il nostro patrimonio in progetti

L'elenco che segue riporta tutti i progetti che abbiamo attivato in 20 anni di attività in ordine alfabetico. Nella tabella le lettere L, N e T indicano l'area territoriale di intervento dei progetti (localizzazione dei destinatari primari). Si tratta quindi di azioni locali (comune, provincia o regione), nazionali e transnazionali. Nella quarta colonna, contrassegnata dalla lettera A, è invece un'icona a segnalare l'area di intervento. In grassetto e in colore i progetti attivi nel 2021.

Legenda

L	AZIONI LOCALI
N	AZIONI NAZIONALI
T	AZIONI TRANSAZIONALI
	INVECCHIAMENTO ATTIVO
	INTEGRAZIONE DI MIGRANTI
	EDUCAZIONE PER LA VITA
	ROBOTICA EDUCATIVA
	IMPRENDITORIA GIOVANILE

PROGETTI/EVENTI	L	N	T	A
#HERE	L			
+WE - WURTH EXPERIENCE	L			
2R - RESET&RECODE	L			
5G4SCHOOL		N		
A SCUOLA CON JUMPC		N		
A2/A4 - LA SCUOLA FORMATO FAMIGLIA	L			
ACCORD			T	
ACCORDO DI RETE PER LA ROBOTICA EDUCATIVA		N		
ACTING			T	
ADVANCING HUMANITY		N		
AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI		N		
AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI. SKILLING INITIATIVE		N		
AMBIZIONE ITALIA PER LA SCUOLA		N		
APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE	L			
ATELIER ABC	L			

PROGETTI/EVENTI	L	N	T	A
AUXILIA			T	
BIBLIOMAKERS	L			
BIOMAKING SUMMER SCHOOL		N		
BYE: BUILD YOUR EXPERIENCE		N		
BYOC - BUILD YOUROWN CLOUD		N		
CANALE FORMATIVO		N		
CANVASS+			T	
CARBON FOOTPRINT		N		
CARTA DI CREDITO FORMATIVA	L			
CENTRO DI PIETRALATA	L			
CENTRO ENEA	L			
CITTÀ EDUCATIVA	L	N	T	
CO.ME - CODE&FRAME	L			
CO.ME.SE.		N		
CODE YOUR FUTURE			T	

PROGETTI/EVENTI	L	N	T	A
CODING GIRLS		N		
CODING GIRLS A TORINO	L			
CO-HOST		N		
COLLEGAMENTI DIGITALI	L			
COLLEZIONE DI CLASSE	L			
COMEON!			T	
COMPUTER SCIENCE FIRST		N		
COMPUTER SCIENCE FIRST MAPPING		N		
COMUNIC-AR(T)E 2.0	L			
CONNETTIVITÀ A BANDA LARGA PER LE SCUOLE	L			
CORSO PER FORMATORI DA 0 A 6 ANNI		N		
COSTRUIRE LE ALI	L			
CRACK THE CODE		N		
DIDATTICHE.2020	L			
DIGITAL BRIDGE			T	
DIGITAL MADE			T	
DIGITAL STRATEGY WORKOUT	L			
DIGITALI SI DIVENTA	L			
DISABUSE			T	
DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI		N		
DONNE E NUOVE TECNOLOGIE	L			
DOPPIO CODICE	L			
E-CARE	L			
E-CARE FAMILY	L			
EDU4AI		T		
E-INCLUSIOSITE.ORG		T		
ENACT		T		
ENLIGHT		T		
ESKILLS4CHANGE		T		
ESKILLS4JOBS		T		
EUREKA		T		
E-UROPA		T		
EUROPEAN RESOURCES MANAGER OF SCHOOL CITIES		T		
FAI DA NOI	L			

PROGETTI/EVENTI	L	N	T	A
FATTORE J		N		
FLIP IDEAL			T	
FORMAZIONE PER LO SVILUPPO	L			
FUTURE LABS	L			
FUTURE RECODED		N		
GENDER EQUALITY MATTERS (GEM)			T	
GENITORI SU INTERNET	L			
GLOBAL E-INCLUSION MOVEMENT			T	
GLOBAL JUNIOR CHALLENGE (10 EDIZIONI)			T	
GOLD AGE	L			
GROWING TOUR		N		
HEALTH4U		N		
HOLDING HANDS			T	
HOLOMAKERS			T	
ICT PER L'ABRUZZO	L			
IDEAL			T	
IL CENTRO A CASA	L			
IMMAGINARE CRESCERE SVILUPPARE		N		
IMMERSIVE SUMMER CAMP	L			
IMMERSIVE WEESE		N		
IN CONTATTO	L			
IN ESTATE SI IMPARANO LE STEM		N		
INFORMATIZZARE QUALIFICANDO	L			
INSIEME SI RIPARTE	L			
INTERCONNESSIONI	L			
INTERNET CORNER		N		
INTI			T	
IO CI SONO. GIORNATA DEL RIFUGIATO		N		
IO, TU, NOI. PERCORSI AUTOBIOGRAFICI PER L'INTEGRAZIONE	L			
IOT ACCELERATION	L			
IOT ALLA PALESTRA DELL'INNOVAZIONE		N		
IPRIT - IMMIGRAZIONE PERCORSI DI REGOLARITÀ IN ITALIA			T	
ISEV			T	
ISIS - INVECCHIAMENTO ATTIVO E SOLIDARIETA...		N		

PROGETTI/EVENTI	L	N	T	A
JOB DIGITAL LAB		N		
KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL			T	
LA TRASFORMAZIONE DIGITALE NELLA SALUTE PUBBLICA		N		
LAVORI D'ARTISTA	L			
LC2 - LINGUA CULTURA E COMPUTER: COMPETENZE...	L			
LE MOLTE FACCE DEL TERRITORIO	L			
LE RADICI AUREE	L			
LEIPS			T	
L'OFFICINA DEI NUOVI LAVORI		N		
MADE ONLIFE IN VENICE	L			
MAESTRI D'ITALIA		N		
MAKE: LEARN: SHARE: EUROPE			T	
MAKER FAIRE ROME			T	
MATHISIS			T	
MEDIA ART FESTIVAL			T	
MEET NO NEET (3 EDIZIONI)		N		
MILANO DIGITAL WEEK	L			
MIX USER EXPERIENCE			T	
M-LEARN			T	
MONDO IMMIGRATO	L		T	
MOTIVAZIONE IN AZIONE	L			
NONNET. ORTI URBANI DIGITALI	L			
NONNI IN INTERNET. UN CLICK PER STARE INSIEME		N		
NONNI IN RETE		N		
NONNI SU INTERNET (18 EDIZIONI)	L	N	T	
NONNI SU INTERNET A COMO	L			
NONNI SU INTERNET NELLA TUSCIA	L			
NONNI SUD INTERNET		N		
NOTTE EUROPEA DEI RICERCATORI		N		
NUVOLA ROSA		N		
OLIMPIADI DI ROBOTICA		N		
OPENNESS E CULTURA DIGITALE	L			
OPENSACE		N		

PROGETTI/EVENTI	L	N	T	A
OPERAZIONE RISORGIMENTO DIGITALE		N		
ORA DEL CODICE		N		
PALESTRA DELL'INNOVAZIONE	L	N	T	
PANE E INTERNET PER NONNI E NIPOTI (PINN)	L			
PARI	L			
PATH TO A JOB			T	
PCTO		N		
PHYRTUAL		N	T	
PHYRTUAL FACTORY		N		
PHYRTUAL INNOVATION ENVIRONMENT & RESEARCH			T	
PIÙ: UFFICI PER L'INTEGRAZIONE	L			
PRIMARIA LIVE		N		
PROJECTING THE FUTURE	L			
PUNTO ACCA	L			
PUNTO ROMA FACILE	L			
REALD EDUCATIONAL CAMPAIGN			T	
REDFEST	L			
REFUGIS		N		
RETE DEI VOLONTARI E CONCORSO		N		
RICICLO PC DISMESSI		N		
RICOMINCIODATRE	L			
RISING YOUTH		N		
ROBERTA	L			
ROBODIDACTICS			T	
ROBOTIC CENTER	L			
ROBOTICA CONTRO L'ISOLAMENTO	L			
RO-LAB		N		
ROLL CLOUD	L			
ROMECUP (14 EDIZIONI)		N	T	
SALERNO SMART	L			
SCHOOL ACCELERATOR		N		
SCHOOLWEBBY	L			
SCOUTING THE FUTURE	L			

PROGETTI/EVENTI	L	N	T	A
SCUOLA DI FISICA CON ARDUINO E SMARTPHONE		N		
SCUOLA DI INTERNET PER TUTTI		N		
SCUOLE ON LINE	L			
SEI. SCUOLA DI EDUCAZIONE CIVICA E ITALIANO	L			
SETTIMANE TEMATICHE	L			
SHARE SCHOOL		N		
SHE MEANS BUSINESS		N		
SI FORMA	L			
SÌ. SCUOLA DI ITALIANO (2 EDIZIONI)	L			
SILVER			T	
SMALL FUNDS AWARDS			T	
SMART & HEART ROME	L			
SMART FOR EUROPE	L			
SOCIAL HOSTING HUB		N		
SOFTBOT		N		
SONETBULL			T	
STUDIARE È SOSTENIBILE	L			
SUMMER CAMP		N		
SUPPORTO TECNICO PNSD		N		
TALENT'S TOUR		N		
TELEMOUSE	L			
TEO: TERZA ETÀ ONLINE	L			
THE ITALIAN MAKERS	L			
THE KNOWLEDGE VOLUNTEERS			T	
TRA GENERAZIONI: L'UNIONE CREA IL LAVORO		N		
TRIBES			T	
TRUST AWARE			T	
TUTTI A SCUOLA	L			
TUTTI SU INTERNET		N		
UN'APP PER IL NUOVO ANNO	L			
VAGONE FMD	L			
VIRAL BUT HEALTHY		N		
VIVERE DIGITALE			T	

PROGETTI/EVENTI	L	N	T	A
VIVI INTERNET AL MEGLIO		N		
VOLONTARI DEL 21° SECOLO		N		
WELCOME			T	
WOMEN IN LOCAL DEVELOPMENT			T	
WOMEN IN TECHNOLOGY		N		



ALFABETIZZAZIONE
DIGITALE E FUNZIONALE PER
MIGRANTI E RIFUGIATI



PARITÀ DI GENERE E
AUTOIMPRENDITORIA
FEMMINILE



APPRENDIMENTO
INTERGENERAZIONALE E
ALFABETIZZAZIONE DIGITALE
DELLA TERZA ETÀ



UPSKILLING E RESKILLING

Destinatari e progetti

La formazione continua, da 0 a 100 anni, con l'Educazione per la vita

Nella tabella non sono compresi i "progetti di sistema", trasversali rispetto ai destinatari, come Collegamenti digitali, OpenSPACE, Smart & Heart Rome, Social Hosting Hub (2020-2022). Per la stessa ragione sono esclusi i progetti-evento, come Global Junior Challenge (dal 2000), Media Art Festival (dal 2015), Olimpiadi di Robotica (2015-2016), RomeCup (dal 2007), Settimane tematiche (2004-2008), e i progetti di cooperazione: Digital Bridge (2008-2009), Holding Hands (2004-2006), Small Funds Awards (dal 2002).

ANNI	SCUOLA	ANNI	SCUOLA	ANNI	SCUOLA
0-6	Infanzia	6-11	Primaria	11-14	I Grado
Immaginare, creare, condividere. Sfida con i mega bloks per la scuola dell'infanzia (2016) Pratiche ed esperienze per l'era post Covid dei bambini da 0 a 6 anni. Percorso formativo FP Cgil - Fpa (2020) Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 4-6 anni (2020) Comunic-ar(t) 2.0, laboratori creativi da 3 anni (2021-2022) Salerno Smart (2013)		Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 6-8 e 8-10 anni A scuola con JumpPC (2008-2009) BYE: Build Your Experience (2016-17), con attenzione alle bambine Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) Crack the Code (2017-18) Comunic-ar(t) 2.0, laboratori creativi Growing Tour (2021-2022) Salerno Smart (2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)		Immaginare, creare, condividere. Sfida con i mega bloks per la scuola dell'infanzia (2016) Pratiche ed esperienze per l'era post Covid dei bambini da 0 a 6 anni. Percorso formativo FP Cgil - Fpa (2020) Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 4-6 anni (2020) Comunic-ar(t) 2.0, laboratori creativi da 3 anni (2021-2022) Salerno Smart (2013)	

ANNI	SCUOLA	ANNI	SCUOLA	ANNI	SCUOLA
14-16	II Grado	16-19	II Grado	15-29	Giovani in transizione
BYE: Build Your Experience (2016-17), con attenzione alle adolescenti Ambizione Italia per la scuola (2019) BYOC - Build Your Own Cloud (2018) Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) CO.ME - COde&FraME (2020) CO.ME.SE, per avvicinare le ragazze alle professioni Steam (2021) Crack the Code (2017-2018) eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018) Fattore J, educazione alla salute (2020-2021) Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere Make: Learn: Share: Europe, competenze digitali (2015-2018) Mix User Experience (2018) Projecting the future (2017-2018) SoftBot (2020-2021) Studiare è sostenibile (2005-2010) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)		#5G4SCHOOL, alternanza scuola-lavoro e acceleratore giovanile Phyrtual Factory (a.s. 2018-2019) Ambizione Italia per la scuola (2019) Campi estivi (dal 2016) Carbon Footprint (2017) CO.ME - COde&FraME (2020) CO.ME.SE, per avvicinare le ragazze alle professioni Steam (2021) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) Collezione di classe (2020) Crack the Code (2017-2018) eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018) Fattore J, educazione alla salute (2020-2021) Future Recoded, competenze tecnologiche e digitali (2016-17) Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere Health4U, orientamento alle professioni sanitarie (2020-2021) Holomakers, innovazione tecnologica (2019-2020) Immersive Weese, strumenti immersivi (2018) IoT Acceleration, tecnologie abilitanti (2019-2020) IoT alla Palestra dell'Innovazione, tecnologie abilitanti (2016) Made onlife in Venice Mix User Experience (2018) Nonnet. Orti urbani digitali (2013) Projecting the future (2017-2018) Riciclo pc dismessi (dal 2006) Rising Youth (2022) Ro-Lab (2020) School Accelerator (2021) Scouting the Future (2020-2021) Share School (2019) SoftBot (2020-2021) Studiare è sostenibile (2005-2010) Viral but Healthy (2019-2020) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)		Ambizione Italia per la scuola (2019-2020) Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative (2022) Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018) Future Recoded, competenze tecnologiche e digitali (2016-2017) Job Digital Lab (2020-2021-2022) L'Officina dei nuovi lavori (2015-2016) Meet no Neet 1a edizione, 18-24 anni (2015) Meet no Neet, 18-24 anni (2015) Path to a Job (2015-2018) Phyrtual Factory (2016-2017) Share School (2019) Vivere digitale (2019) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)	
				15-29	GIOVANI IN TRANSIZIONE
				15-29	Universitari
				Coding Girls Contest creativi RomeCup Talent's Tour	
				15-29	GIOVANI IN TRANSIZIONE
				15-29	Disoccupati
				Atelier ABC, marketing culturale (2020) Job Digital Lab (2020-2021-2022) Lavori d'artista (2018)	

FRAGILITÀ

Bisogni Speciali

Auxilia
Costruire le ali, robotica per bambini con DSA (2015) E-Care, per studenti ospedalizzati (2007-->)
Mathisis (2016-2018)
Punto Acca
Robotica contro l'isolamento (2013)

FRAGILITÀ

Disagio sociale

2R - Reset&Recode, formazione per gli ospiti dell'Istituto penale minorile "Casal del Marmo" e Casa circondariale "Regina Coeli" (a.s. 2017-2018)

ANNI

30-64**Docenti**

Accord, formazione interculturale, risoluzione dei conflitti (2016-2019)
Ambizione Italia per la scuola, formazione su AI (2019)
Bibliomakers (2018)
BYOC – Build Your Own Cloud (2018)
CAnVASS+, competenze digitali (2017-2019) Carbon Footprint (2017)
Computer Science First (4 edizioni)
Crack the Code (2017-2018)
Disabuse, contrasto al bullismo (2017-2018)
Edu4AI, intelligenza artificiale per la didattica (2020-2022) Enact, negoziazione (2014-2015)
Flip Ideal, strumenti per alfabetizzazione adulti (2018-2020) Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere
Ideal, strumenti per alfabetizzazione adulti (2015-2017) knIghtS oF thE EuroPean Grail, didattica delle lingue
Leips, elearning (2012)
M-Learn (2013-2016)
Robodidactics (2006-2008)
SonetBull (2014-2016)
Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)

Genitori

CS First
Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere Genitori su Internet (2013)
Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)

Professionisti

Advancing Humanity, manager Adecco (2018)
Bibliomakers, bibliotecari (2018)
Enlight, artisti (2016-2017)
La trasformazione digitale nella salute pubblica, tecnologie abilitanti (2018-2019)
Le radici auree (2019)
Made onlife in Venice (2021) Mix User Experience (2018)

ANNI

+65**Anziani**

Acting, agenti sociali per l'invecchiamento attivo (2013-2015) ComeON, volontariato intergenerazionale (2013-2015) Digitali si diventa (2018-2019)
Fai da noi, alfabetizzazione manuale, digitale e funzionale Informatizzare qualificando (2015)
Interconnessioni (2017)
Iow - Internet delle Donne
Isev (2017-2019)
Nonnet, orti urbani digitali (2012) Nonni in Internet (2009)
Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste (2015-2017) Nonni su Internet (dal 2002) Nonni su Internet a Como (2014)
Nonni su Internet nella Tuscia (2015)
Nonni SUD Internet (2013)
Pane e Internet per nonni e nipoti (2011-2013) Silver (2008-2010)
Telemouse (2009-2011)
Teo, terza età on line (2012)
The Knowledge Volunteers (2011-2013)
Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (dal 2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2021-2022)

Donne

Coding Girls (dal 2014)
Nuvola Rosa (dal 2013)
Roberta (2008)
She Means Business
Women in local development (2007-2008)
Women in Technology (2016-2018)

Cittadini

Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative Bibliomakers (2018)
Job Digital Lab
La scuola di Internet per tutti
Le molte facce del territorio (2018) Punto Roma Facile
Smart for Europe (2021-2022) TRUST aWARE (2021-2024)
Tutti su Internet (dal 2006) Vagone FMD. Da 01 a 100

Artisti

Carbon Footprint (2016-2017) Digital Made (dal 2018)
Le molte facce del territorio (2018) Le radici auree (2019)
Mix User Experience (2018) Projecting the future (2017-2018) Ro-Lab (2020)
+We - Wurth Experience (2019)

Imprenditori e artigiani

Made onlife in Venice (2021)
The Italian Makers (2013)
Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (dal 2013) Vagone FMD. Da 01 a 100

Migranti e..

#Here, formazione per gli ospiti del Centro Sprar Enea (2019) A2/A4 - La scuola formato famiglia (2011-2012) Apprendimento intergenerazionale (2009)
Co-Host (2016-2017)
Doppio Codice, formazione per minori non accompagnati (2006) e-care family (2012-13)
Integration Exchange, integrazione migranti (2005)
Internet Café, per gli ospiti del Centro Enea e Pietralata
Io ci sono, Giornata mondiale del rifugiato (2010 -->)
Io, Tu, Noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione, integrazione a scuola (2013-2014)
Iprit, integrazione (2013)
Isis, invecchiamento attivo, scuole e centri anziani (2013-2015)
LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze chiave per aprire le porte dell'integrazione (2007)
Mondo immigrato (2012)
Pari (2019-2021)
Più: uffici per l'immigrazione (2014-2015)
RefugIS (2016-2017)
Ricominciadatre (2013)
Sei - Scuola di educazione civica e italiano (2014-2015)
SI - Scuola di italiano (2012-2014)
SI FORMA - Servizi inclusivi per la FORMAZIONE (2017-2018)
The Welcome Programme (2017-2018)
Tutti a scuola (2012-2013)

6. I progetti

112

I PROGETTI IN
ORDINE ALFABETICO

261

PROGETTI IN ATTESA
DI VALUTAZIONE
NEL 2021

I progetti in ordine alfabetico



Ambizione Italia per i giovani

TITOLO	AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI - DIGITAL RESTART
DURATA	12 MESI, DA NOVEMBRE 2020 A NOVEMBRE 2021
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	COMPETENZE DIGITALI PER IL MONDO DEL LAVORO
FINANZIATORE	MICROSOFT ITALIA
BUDGET	212,389.00 DOLLARI
PARTNER	ROMA CAPITALE E COMUNE DI BARI
RETE	RETE DEI COL DI ROMA CAPITALE, COMUNE DI BARI - PORTA FUTURO, SCUOLE HUB SUL TERRITORIO NAZIONALE
COORDINATORE	FRANCESCA DEL DUCA
SITO INTERNET	WWW.INNOVATIONGYM.ORG/AMBIZIONE-ITALIA-PER-I-GIOVANI/ WWW.MICROSOFT.COM/IT-IT/AMBIZIONEITALIA

Descrizione

SINTESI

L'obiettivo di "Ambizione Italia per i giovani. Digital restart", progetto frutto della rinnovata collaborazione con Microsoft, è offrire opportunità di skilling, re-skilling e up-skilling a chi ha bisogno di acquisire nuove competenze o di migliorare il profilo professionale, soprattutto nel complesso periodo dell'emergenza sanitaria. La formazione continua è fondamentale per fronteggiare le sfide poste dai continui cambiamenti del mercato del lavoro. Il rischio di disoccupazione aumenta per le categorie più fragili, con meno tutele, che non riescono ad accedere ad adeguate opportunità di aggiornamento o riqualificazione professionale.

ATTIVITÀ

Tutte le attività sono gratuite ed erogate in modalità mista (sincrona e asincrona, in presenza e a distanza). Per rispondere alle diverse esigenze e competenze iniziali dei fruitori sono previsti diversi percorsi formativi su più aree tematiche con livello di approfondimento crescente:

- Percorso introduttivo. Soft skill e competenze trasversali
- Percorso base. Abilità informatiche di base
- Percorso intermedio. Multimedia. Digital marketing.
- Autoimprenditorialità
- Percorso avanzato. Gaming & AI. Web Development. Data Analysis
- Introduzione all'intelligenza artificiale per le scuole hub

OBIETTIVI

I percorsi sono stati ideati per consentire ai partecipanti di:

- sviluppare nuove competenze digitali
- potenziare le competenze digitali già possedute
- conoscere le professioni emergenti e le competenze necessarie
- acquisire/rafforzare la padronanza dei linguaggi disciplinari specifici
- acquisire/rafforzare le soft skill necessarie per la professione
- acquisire/rafforzare le competenze per l'autoimprenditorialità

METODOLOGIA

Il piano formativo proposto è basato sul modello di Educazione per la vita, elaborato dal direttore scientifico Alfonso Molina. Il modello integra conoscenze codificate, competenze e valori, tiene conto delle riflessioni più recenti su apprendimento e istruzione e arricchisce il quadro delle competenze per il 21° secolo con l'auto-imprenditorialità e 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 diventa sempre più preziosa.

DESTINATARI DIRETTI

Disoccupati, neet, donne, over 50, giovani delle scuole secondarie di secondo grado, dipendenti dei COL

DESTINATARI INDIRETTI

Aziende, comunità educante

INDICATORI

N. persone formate

RISULTATI

7.300 utenti formati (giovani, donne, dipendenti dei COL, a

Valutazione

CRITICITÀ

Si è rivelato molto complesso il raggiungimento di destinatari "fragili" così come il loro coinvolgimento in percorsi formativi lunghi e articolati.

STORIE DI SUCCESSORI

Le storie di Francesca e Giulio nel blog di Microsoft Europa <https://blogs.microsoft.com/eupolicy/2021/07/15/mind-the-digital-skills-gap-a-closer-look-at-the-global-skills-initiative-in-europe/>

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

"La ripartenza economica del Paese deve avvenire con la partecipazione di tutti. Se non vogliamo creare nuove disuguaglianze, trasformazione digitale e sviluppo sostenibile devono diventare un'unica sfida che fa leva sul capitale umano, investendo in conoscenze, competenze e professionalità. In piena emergenza sanitaria con il programma Ambizione Italia per i giovani ci impegniamo a sostenere le politiche attive per il lavoro in un'ottica di sistema, attraverso un piano di formazione che parte dai giovani, coinvolge aziende e amministrazioni locali e arriva fino ai lavoratori più fragili"

MIRTA MICHILLI
Direttore generale
della Fondazione
Mondo Digitale

"Il contrasto alla disoccupazione giovanile è una delle principali sfide del nostro Paese. Anpal, anche grazie al Programma Europeo Garanzia Giovani, contribuisce con misure e azioni per accompagnare l'inserimento dei giovani nel mercato del lavoro. Il progetto 'Ambizione

Italia per i giovani' risponde all'obiettivo strategico di sviluppo delle competenze digitali di cui la domanda di lavoro è in continua crescita"

PAOLA NICASTRO
Direttore Generale
ANPAL

"Roma Capitale è fortemente impegnata nel sostenere le politiche attive del lavoro puntando su formazione e digitalizzazione, soprattutto in una fase critica come quella che stiamo vivendo a causa della pandemia. In quest'ottica, la collaborazione tra la rete COL e Microsoft Italia e Fondazione

Mondo Digitale si rivela strategica per innalzare il livello delle competenze sia dei nostri dipendenti che supportano i cittadini nella ricerca di un impiego sia degli utenti che vogliono proporsi sul mercato con skill sempre più qualificate. Siamo onorati di aver dato l'avvio a questo progetto che fa di Roma la capofila di una sperimentazione a servizio dei giovani e dei più fragili"

VIRGINIA RAGGI
Sindaca di Roma

"Siamo orgogliosi che Microsoft abbia scelto la città di Bari, insieme ad altre due sole realtà in Italia per avviare questo percorso formativo sulle giovani generazioni. Questo da un lato ci conferma che Bari viene percepita come un polo attrattivo dove è possibile investire sia sulle strutture fisiche sia sulle competenze sia sui talenti. L'offerta didattica di questo percorso, totalmente gratuito per i ragazzi, punta a formare figure specializzate nella digitalizzazione delle PMI e a offrire loro quel portfolio di competenze che gli permette oggi di essere appetibili sul mercato del lavoro. La trasformazione digitale è una grande occasione di rilancio del Paese, ma per coglierla è necessario porre al centro dell'attenzione le persone, offrendo loro gli strumenti per esserne protagonisti. Abbiamo una grande occasione, quella della formazione a distanza, che nonostante i limiti, sta offrendo a realtà spesso tenute ai margini, la possibilità di accedere a percorsi e situazioni insperabili fino a qualche anno fa. Dobbiamo insieme saper coltivare questa dimensione e cercare di sfruttarla al meglio. Sono anche lieta dell'entusiasmo con cui il personale di Porta Futuro Bari ha accolto quest'opportunità e sono certo che grazie al loro impegno essa sarà un successo per la nostra città"

EUGENIO DI SCIASCIO
Vice sindaco Città
di Bari

"In questa fase in cui i processi di trasformazione digitale stanno impattando ogni ambito della società, è assolutamente indispensabile che anche la Pubblica Amministrazione faccia un passo avanti, soprattutto dal punto di vista della diffusione di una cultura dell'innovazione. Questa evoluzione deve passare necessariamente da programmi di formazione, volti a dotare le persone di quelle competenze digitali in linea con il mercato e il cambiamento in atto. Per fare questo, fondamentale è la collaborazione tra pubblico e privato, un lavoro sinergico per promuovere le opportunità generate dai nuovi trend digitali e dalle nuove tecnologie. A Palermo stiamo facendo grandi progressi, e ne è conferma il balzo di 64 posizioni nella classifica"

PAOLO PETRALIA CAMASSA
Assessore
all'Innovazione,
Città di Palermo

"In questa fase in cui i processi di trasformazione digitale stanno impattando ogni ambito della società, è assolutamente indispensabile che anche la Pubblica Amministrazione faccia un passo avanti, soprattutto dal punto di vista della diffusione di una cultura dell'innovazione. Questa evoluzione deve passare necessariamente da programmi di formazione, volti a dotare le persone di quelle competenze digitali in linea con il mercato e il cambiamento in atto. Per fare questo, fondamentale è la collaborazione tra pubblico e privato, un lavoro sinergico per promuovere le opportunità generate dai nuovi trend digitali e dalle nuove tecnologie. A Palermo stiamo facendo grandi progressi, e ne è conferma il balzo di 64 posizioni nella classifica delle città digitali dalla 77esima del 2019 alla 13esima del 2020. La collaborazione con Microsoft Italia e Fondazione Mondo Digitale è un ulteriore tassello in questo percorso di visione con il quale vogliamo aiutare i nostri cittadini"



RACCONTO SULLA STAMPA

Competenze, Microsoft punta a formare tre milioni di italiani entro il 2023, CorCom, 31 marzo 20 <https://www.corrierecomunicazioni.it/lavoro-carriere/competenze/competenze-grazie-a-digital-restart-di-microsoft-formati-piu-di-un-milione-di-italiani/>

La “misura” del cambiamento

UN LAVORO SULLA NUVOVA

Elena Cerbara, romana, ha 27 anni e sta studiando per diventare Cloud Platform Engineer. È una formatrice di Fondazione Mondo Digitale anche per il progetto Ambizione Italia per i giovani: “Ho scelto di diventare formatrice perché sono convinta sia una bella esperienza dal punto di vista professionale e personale. Si incontrano tante persone diverse, si impara a lavorare in squadra e insegnando non si smette mai di apprendere”.

Visto il suo impegno e la sua bravura, FMD ha dato a Elena l'opportunità di seguire un percorso di orientamento composto da tre sessioni della durata di un'ora e trenta minuti ciascuna. Il corso le ha permesso di superare la prova del colloquio e di essere selezionata per un ulteriore percorso di 200 ore di formazione: la Experis Academy “Cloud Platform Engineer”, nata dalla collaborazione con Microsoft Italia e Experis.

“È stata Fondazione Mondo Digitale a segnalarmi e farmi partecipare al corso di orientamento, prima non sapevo neanche cosa fosse il Cloud Computing. Ho studiato alla facoltà di Matematica, ho dato qualche esame di informatica, ma non è un argomento che ho mai approfondito. Quando ne ho avuto l'opportunità sono rimasta affascinata e sono onorata di essere stata scelta per la Academy. Sono sicura che il mio bagaglio di esperienze e conoscenze si stia arricchendo giorno dopo giorno: passo dopo passo sto costruendo il mio futuro”.



Ambizione Italia per i giovani. Digital skilling initiative

TITOLO	AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI – DIGITALSKILLING INITIATIVE
DURATA	12 MESI, DA OTTOBRE 2021 A OTTOBRE 2022
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	COMPETENZE DIGITALI PER IL MONDO DEL LAVORO
FINANZIATORE	MICROSOFT ITALIA
BUDGET	230.000 DOLLARI
PARTNER	ROMA CAPITALE, COMUNE DI BARI, CAMERA DI COMMERCIO DELLA BASILICATA, COMUNE DI ROVIGO
RETE	RETE DEI COL DI ROMA CAPITALE, CAMERA DI COMMERCIO DI BRESCIA, COMUNE DI BARI CON PORTA FUTURO (ALMAVIVA E FONDAZIONE BAKER HUGHES), CITTÀ METROPOLITANA DI MILANO, CAMERA DI COMMERCIO DELLA BASILICATA, URBAN DIGITAL CENTER INNOVATION LAB DI ROVIGO, SCUOLE HUB, ACADEMY DI MICROSOFT (EXPERIS)
COORDINATORE	FRANCESCA DEL DUCA
SITO INTERNET	WWW.INNOVATIONGYM.ORG/AMBIZIONE-ITALIA-PER-I-GIOVANI WWW.MICROSOFT.COM/IT-IT/AMBIZIONEITALIA

Descrizione

SINTESI

Dopo il successo della prima edizione di “Ambizione Italia per i giovani” Microsoft Italia e FMD rinnovano il loro impegno a supporto delle politiche attive per il lavoro, attraverso azioni formative e di orientamento professionale rivolte ai lavoratori più fragili maggiormente colpiti dall'emergenza sanitaria. L'obiettivo del programma è quello di accrescere e pareggiare le opportunità di accesso alle competenze digitali, necessarie per riempire posti di lavoro altamente specializzati ancora vacanti e riqualificare i lavoratori adulti. Nell'aprile 2021 il governo italiano ha approvato il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), che prevede riforme e investimenti mirati su digitalizzazione, innovazione e competitività del sistema produttivo. La formazione continua è fondamentale per fronteggiare le sfide poste dai repentini cambiamenti del mercato del lavoro e per cogliere le opportunità di sviluppo aperte dalla crisi Covid-19: opportunità che potranno essere considerate tali solo se capaci di includere anche le categorie con meno tutele, dalle donne ai giovani disoccupati.

ATTIVITÀ

Webinar e contenuti in e-learning per formare e riqualificare sulle competenze digitali e trasversali necessarie per entrare o ricollocarsi nel mercato del lavoro. In particolare:

- Training sulle digital skill per 2.000 giovani in transizione o ad alto rischio di abbandono scolastico da formare sui temi delle competenze digitali per l'employability o la riqualificazione professionale attraverso percorsi modulati su diversi livelli di approfondimento.
- Eventi di sensibilizzazione rivolti a 2.000 giovani donne.
- Train the trainers per 250 funzionari pubblici impiegati negli uffici dedicati all'erogazione di servizi per il lavoro, da formare sull'uso consapevole degli strumenti digitali per l'orientamento, la ricerca di lavoro e l'auto-promozione degli utenti.
- Sessioni di upskilling dedicate a 250 dipendenti delle PMI italiane e giovani imprenditori.
- Sessioni di skilling e reskilling online per 6.500 cittadini fragili.

OBIETTIVI

- Ampliamento della rete degli hub formativi nelle scuole, con particolare attenzione al Mezzogiorno.
- Sviluppo di un nuovo programma per lo skilling, upskilling e reskilling di donne, giovani in cerca di occupazione, migranti e lavoratori adulti.
- Consolidamento delle partnership già sperimentate nella precedente edizione e creazione di nuove alleanze con amministrazioni locali, centri per l'impiego, università, ANPAL ecc.

METODOLOGIA

- STEM, microlearning, service learning

DESTINATARI DIRETTI

- Train the trainers per 250 funzionari pubblici impiegati negli uffici dedicati all'erogazione di servizi per il lavoro, da formare sull'uso consapevole degli strumenti digitali per

l'orientamento, la ricerca di lavoro e l'auto-promozione degli utenti.

- Sessioni di upskilling dedicate a 250 dipendenti delle PMI italiane e giovani imprenditori.
- Sessioni di skilling e reskilling online per 6.500 cittadini fragili.
- Scuole hub del territorio nazionale

INDICATORI

N. studenti
N. destinatari fragili

RISULTATI

Il progetto è iniziato a ottobre 2021 e ha come obiettivo la formazione di oltre 10.500 cittadini nel 2022.

Valutazione

CRITICITÀ

È risultato particolarmente delicato il trasferimento delle iscrizioni su piattaforma Moodle, con una perdita del 70% sulle registrazioni.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

MIRTA MICHILLI
Direttore generale
della Fondazione
Mondo Digitale

“Con Ambizione Italia per i giovani puntiamo alla creazione di un vero e proprio ecosistema nazionale, capace di costruire reti e alleanze ibride intorno alla sfida delle competenze digitali e del lavoro per tutti, a partire dai giovani e dai più fragili. Perché tutti, nessuno

escluso, devono essere messi in grado di poter beneficiare delle opportunità offerte dalla trasformazione digitale e dalle tecnologie abilitanti. La ripresa economica può essere inclusiva e di qualità per tutti”

ELISA BUSCEMI
presidente del
Consiglio comunale
di Milano

“Con Ambizione Italia per i giovani puntiamo alla creazione di un vero e proprio ecosistema nazionale, capace di costruire reti e alleanze ibride intorno alla sfida delle competenze digitali e del lavoro per tutti, a partire dai giovani e dai più fragili. Perché tutti,

nessuno escluso, devono essere messi in grado di poter beneficiare delle opportunità offerte dalla trasformazione digitale e dalle tecnologie abilitanti. La ripresa economica può essere inclusiva e di qualità per tutti”

RACCONTO SULLA STAMPA

Bari, 27 dicembre 2021: lancio partnership con Comune di Bari, Porta Futuro Bari, Microsoft Italia, Almaviva e Baker Hughes per lo sviluppo di competenze digitali. Dalla rassegna stampa

- Quotidiano del Sud Bari Bat Murge, Intesa sulle competenze digitali
- L'Edicola del Sud Bari-Bat, Patto tra Comune e grandi aziende per formare gli esperti del digitale
- Nuovo Quotidiano di Puglia edizione di Bari, «Competenze digitali, la nostra rivoluzione»
- Quotidiano di Bari, La partnership per lo sviluppo di competenze digitali
- Repubblica Bari, La formazione digitale per 120 cittadini: i corsi con Microsoft

STRUMENTI DI LAVORO

Piattaforma Microsoft Teams, Piattaforma E-Learning Fmd Academy

Coding e Design di App

TITOLO	CODING E DESIGN DI APP. CORSO PER STUDENTI
DURATA	18.11.2020 - 20.01.2021
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	INNOVAZIONE CURRICOLARE
FINANZIATORE	SOUTHLAND INTERNATIONAL SCHOOL
BUDGET	560 EURO
COORDINATORE	LARIA GAUDIELLO

Descrizione

SINTESI

Il corso "Coding e design di app" per studenti verte sulla realizzazione di app didattiche attraverso l'ambiente di sviluppo App Inventor. Al corso ha partecipato una classe (Year 9: 12-13 anni) della Southland International School. I contenuti combinano elementi di teoria (nozioni di informatica, basi di programmazione, panoramica sulle app educative) e pratica (creazione di app personalizzate).

ATTIVITÀ

Sessione 1 (18/11/2020): Introduzione al coding per la realizzazione di app: fondamenti del pensiero computazionale, linguaggi di coding, algoritmi, istruzioni, condizioni, interazioni (lezione frontale e quiz interattivo)

Sessione 3 (02/12/2020): guida all'utilizzo di App Inventor Designer passo dopo passo - focus su App Inventor Blocks Editor: utilizzo dei blocchi di programmazione per il controllo delle funzionalità dell'app (laboratorio esperienziale)

Sessione 4 (09/12/2020): ideazione guidata del prototipo di interfaccia dell'app con illustrazione organizzativa schematica (wireframe) - (lavori di gruppo)

Sessione 5 (16/12/2020): creazione guidata dei prototipi di app (lavori di gruppo)

Sessione 6 (20/01/2021): test dei prototipi su pc e smartphone (o con simulatore di smartphone) per identificare potenziali migliorie

OBIETTIVI

L'obiettivo principale del corso è quello di rendere gli studenti autori di un prodotto digitale per l'apprendimento. In particolare, al termine del corso, gli studenti saranno in grado di prototipare interfaccia e componenti funzionali di un'app personalizzata.

METODOLOGIA

Apprendimento basato sul progetto, collaborativo, differenziato

DESTINATARI DIRETTI

Alunni (scuola secondaria di primo grado)

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti, dirigenti

RISULTATI

Gli studenti hanno imparato a usare il software App Inventor, lavorando in gruppo e auto-attribuendosi ruoli (ideatore, programmatore, beta- tester). Il feedback informale degli insegnanti lascia emergere che le attività hanno riscontrato elevato coinvolgimento degli studenti, soprattutto in relazione all'opportunità di sviluppare la loro inventiva con linguaggi multimediali per diventare autori di un prodotto digitale.

PRODOTTI

Slide per la formazione; prototipi di interfacce di app sviluppati da studenti

Valutazione

CRITICITÀ

La formazione, originariamente concepita come corso in presenza, è stata migrata online a causa della pandemia. Ciò ha solo in parte limitato la possibilità di interazione, poiché attraverso specifiche piattaforme è stato possibile ricreare la dimensione di lavoro di gruppo anche a distanza. Per contro, il corso ha subito un'importante riduzione oraria (8 ore in luogo delle 24 inizialmente previste).



Coding Girls

TITOLO	CODING GIRLS – SETTIMA EDIZIONE
DURATA	12 MESI
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	PARITÀ DI GENERE
FINANZIATORE	MISSIONE DIPLOMATICA USA IN ITALIA
BUDGET	61.294 EURO
PARTNER	MICROSOFT ITALIA, FONDAZIONE COMPAGNIA DI SAN PAOLO, AMBASCIATA DEL REGNO DEI PAESI BASSI, ENI
RETE	33 PARTNER ACCADEMICI
COORDINATORE	ALBERTO MANIERI
SITO INTERNET	WWW.DONNE.MONDODIGITALE.ORG

Descrizione

SINTESI

Coding Girls nasce nel 2014 come iniziativa sostenuta dalla Missione Diplomatica degli Stati Uniti in Italia, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Roma Capitale e Microsoft. Nelle successive edizioni il progetto è cresciuto fino a configurarsi come un programma formativo aumentato volto ad allenare i giovani alle STEAM, ma soprattutto ad aiutare le giovani studentesse ad avere fiducia nella scienza e a orientarsi nelle carriere del futuro. Oggi partecipano alla cordata educativa altre ambasciate, enti, organizzazioni ma soprattutto i più prestigiosi atenei italiani.

ATTIVITÀ

- Allenamenti online di coding con le scuole
- Formazione e orientamento con tutor universitari
- Role modeling
- Eventi di presentazione dei prodotti realizzati dagli studenti in ogni scuola
- Eventi formativi territoriali

OBIETTIVI

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
- Orientamento alle carriere del futuro
- Web series e campagna social #dipendedame
- Valutazione dell'impatto

METODOLOGIA

- Train the trainers
- Peer to peer
- Team building
- Learning by doing

DESTINATARI DIRETTI

Studentesse delle scuole secondarie di secondo grado

DESTINATARI INDIRETTI

Studenti, famiglie, docenti, università

INDICATORI

- Nell'anno scolastico 2020-2021 Coding Girls coinvolge:
- 15.000 studentesse

- 64 città
 - 150 tra formatori e tutor FMD
 - 100 scuole
 - 33 partner accademici, con la partecipazione straordinaria della SISSA di Trieste
- Svolte oltre 800 ore di training.

RISULTATI

A maggio 2021 si è svolta la conferenza online di chiusura della settima edizione. Sono intervenuti:

- Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale
- Antonella Polimeni, rettrice della Sapienza Università di Roma
- Laura Auteri, prorettrice alla didattica, Università di Palermo
- Stefano Ruffo, direttore della Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA) di Trieste
- Dewi van de Weerd, vice ambasciatrice Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi
- Roberta Bianchi, Digital and Information Technology Strategy, Office of the Global Head of the Global Head of DIT, Eni
- Chiara Mizzi, direttore delle Relazioni esterne e “Philanthropies”, Microsoft Italia
- Francesco Profumo, presidente della Fondazione Compagnia di San Paolo

Il 18 novembre 2021 presso il Centro Studi Americani di Roma si è svolto l'evento di lancio dell'ottava edizione del programma nazionale Coding Girls, al fianco di ospiti e partner prestigiosi:

- Mirta Michilli, direttrice generale della Fondazione Mondo Digitale
- Roberto Sgalla, direttore Centro Studi Americani
- Martina Rogato, consulente CSR, portavoce W20
- Marina Carini, prorettore alla Terza missione, Attività culturali e Impatto sociale, Università degli Studi di Milano
- Christina Tomlinson, Ministro Consigliere per gli Affari Pubblici, Ambasciata USA in Italia
- Marwa El Hakim, Responsabile Diversity and Inclusion di Eni
- Annamaria Bottero, direttrice Divisione Customer Experience & Success, Microsoft Italia
- Rosanna Ventrella, vicepresidente Fondazione Compagnia di San Paolo
- Linda Laura Sabbadini, direttrice centrale dell'Istat e Chair del W20

PRODOTTI

453 progetti, tra blog e siti web, realizzati dai team di Coding Girls. Gli studenti, oltre ad apprendere i principi della programmazione, si sono cimentati con la progettazione di un prodotto capace di veicolare un messaggio, intercettare un determinato target e di facile uso grazie a elementi di intelligenza artificiale.

Valutazione

CRITICITÀ

La creazione della rete dei partner accademici ha previsto un importante e faticoso lavoro di raccordo.

STORIE DI SUCCESSO

Tra le studentesse della 7a edizione, Missione Diplomatica USA ha selezionato tre ragazze che partecipano al corso “Empowering and Connecting the Future Online”, organizzato dalla non profit di Boston Empower Peace/Women2Women, che da 16 anni sviluppa progetti di leadership per giovani donne.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

LUCREZIA

17 anni,
studentessa

“Questo è il secondo anno che partecipo a Coding Girls: abbiamo realizzato un sito su Altvista. Non mi ero mai affacciata a questomondo, è stato molto interessante: noi diamo quasi per scontato com'è fatto un sito e non ci chiediamo che tipo di lavoro ci sia dietro. Invece, progettandone uno noi in prima persona ci siamo rese conto della complessità. Ci sono ancora degli stereotipi da superare e in alcuni ambiti le donne vengono considerate meno degli uomini. Però, se una persona vuole lottare per quello che le piace fare non si deve far abbattere da quello che dicono gli altri”.

GIORGIA CHIONE

25 anni, formatrice
esperta in AI e
machine learning

“È stato arricchente poter entrare in contatto con studentesse con background ed età diverse dalla mia, ma in cui mi sono rispecchiata ascoltando i loro desideri per il futuro. Ho sentito forte la responsabilità di rendere argomenti comunemente visti come “maschili” interessanti e accessibili per le ragazze. Assistere infine alle presentazioni dei siti web che le studentesse, pur in così poco tempo, hanno creato con cura ed entusiasmo è stata la soddisfazione più grande”.

Docente del Liceo
Vico di Napoli

“Le mie studentesse hanno immediatamente usato le competenze acquisite per la creazione di un sito per l'UDA di Cittadinanza e costituzione. E grazie anche al loro prodotto (sito web con blog) avranno una valutazione che ricadrà nella media per la valutazione finale”

RACCONTO SULLA STAMPA

- Brave ma ancora poche, la sfida delle coding girl per il futuro digitale del Paese, Il Messaggero, 24 novembre 2021
- Laureate «Stem»: ecco le aziende tech che puntano sulle donne, Corriere della Sera, 31 marzo 2021
- Le ragazze nelle Stem: così colmiamo il gender gap, Vanity Fair, 18 marzo 2021
- Tecnologia in rosa, Pixel, Rai, TG3, 6 marzo 2021



STRUMENTI DI LAVORO

- Wordpress
- Altvista
- Business Model Canvas
- Mentimeter
- Microsoft Teams

La “misura” del cambiamento

RISULTATI DEI TEST DI VALUTAZIONE PRE E POST

Su un campione di 2.000 studenti (di cui il 73% è di genere femminile), che ha accettato di partecipare alla valutazione compilando un questionario di valutazione prima e dopo lo svolgimento delle attività, è emerso che:

- La maggior parte degli studenti ha 16 anni (42%) e 17 anni (38%)
- Le principali scuole di provenienza sono licei scientifici (42%), istituti tecnici (16%) e linguistici (13%)
- Il 79% non sapeva programmare prima di partecipare al programma
- Il 64% ha scelto di partecipare spinto da una forte curiosità nei confronti del coding
- Dopo le attività si è rilevato un aumento della percezione che le STEAM siano materie divertenti
- Dopo le attività sono aumentate sensibilmente la consapevolezza del divario di genere negli ambiti STEAM e la volontà di agire per contrastarlo.



Coding Girls a Torino

TITOLO	CODING GIRLS TORINO
DURATA	2019-2022
TERRITORIO	TORINO E PROVINCIA
SETTORE	PARITÀ DI GENERE
FINANZIATORE	FONDAZIONE COMPAGNIA DI SAN PAOLO
BUDGET	195.000 EURO (65.000 EURO PER ANNO)
RETE	SCUOLE E UNIVERSITÀ
COORDINATORE	ALBERTO MANIERI
VALUTATORE	FONDAZIONE COLLEGIO CARLO ALBERTO
SITO INTERNET	DONNE.MONDODIGITALE.ORG/CODING-GIRLS-A-TORINO/

Descrizione

SINTESI

Il progetto “Coding Girls” continua a crescere e ad arricchirsi di nuovi partner e protagonisti. Per gli anni scolastici 2019-20, 2020-21 e 2021-22, grazie alla collaborazione con la Compagnia di San Paolo, 600 studentesse torinesi di 10 scuole secondarie di secondo grado sono protagoniste di un programma intensivo di formazione e sensibilizzazione in ambito Steam. Il programma prevede laboratori di coding e hackathon, oltre alla nascita di hub territoriali per il coinvolgimento dell'intera cittadinanza sulle sfide della parità di genere in Italia.

ATTIVITÀ

- Le studentesse del terzo, quarto e quinto anno delle scuole secondarie di secondo grado della città di Torino partecipano a un percorso formativo triennale per acquisire conoscenze e competenze su differenti piattaforme di sviluppo. Il processo di formazione culmina con la partecipazione a un hackathon tematico su sfide concrete, realizzato in collaborazione con le università del territorio.
- **START APP.** First step coding: con App Inventor le studentesse del terzo anno apprendono non solo le basi della programmazione ma anche la capacità di progettare e realizzare un prodotto, trasformandosi da consumatrici passive a protagoniste dello sviluppo tecnologico.
- **WWW.** Web Winner Women: le studentesse del quarto anno imparano a usare WordPress Altervista e gli strumenti necessari per la realizzazione di un sito web / blog con l'integrazione di Intelligenza Artificiale (AI).
- **BRAND.** Comunicazione digitale e social: le studentesse del quinto anno imparano i principi del branding e della comunicazione digitale, passando da elementi di grafica (web e logo design, UX/UI design) fino al social media marketing.
- Sessioni di skilling e reskilling online per 6.500 cittadini fragili.
- Diverse studentesse dell'Università di Torino e del Politecnico di Torino sono state coinvolte nel ruolo di role model e trainer. Il 2021 ha visto la fine del secondo anno di progetto e ha dato il via alla terza annualità.

Il progetto prevede:

- 300 allenamenti intensivi
- 6 hackathon ed eventi territoriali con più di 700 studentesse coinvolte
- 2.000 ragazze di 40 scuole superiori che partecipano ad allenamenti di coding
- 30 open day di orientamento per 1.000 alunne di terza media

OBIETTIVI

- Superare stereotipi e pregiudizi di genere
- Favorire una maggiore circolazione e qualità del sapere scientifico
- Promuovere processi di empowerment e partecipazione attiva di giovani donne
- Sperimentare in prima persona l'uso attivo delle nuove tecnologie
- Proporre modelli positivi
- Avvicinare il traguardo della parità di genere nel lavoro
- Valorizzare soluzioni innovative per politiche sociali inclusive

METODOLOGIA

- blended learning
- formazione a distanza
- learning by doing
- train the trainers
- peer to peer
- team building

DESTINATARI DIRETTI

600 studentesse del triennio di 10 scuole secondarie di secondo grado di Torino e provincia.

DESTINATARI INDIRETTI

2.000 ragazze di scuola secondaria di secondo grado.

INDICATORI

Outcome atteso: avvicinare i ragazzi, ma soprattutto le ragazze, all'informatica e alle materie STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), contribuendo a ridurre la disparità di genere oggi riscontrata negli studi e nel lavoro in tali ambiti.

RISULTATI

Dalla valutazione dell'impatto (esperimento randomizzato sul campo con partenza scaglionata dei gruppi di trattati e controlli, come metodologia di monitoraggio e valutazione) che si è focalizzata solo sugli studenti delle classi III e IV, è emerso che il programma Coding Girls a Torino ha avuto un effetto positivo su molti aspetti: si è osservata infatti una crescita significativa nell'abilità di programmare, una maggiore propensione nei confronti dell'intraprendere un percorso universitario e, in particolare, di intraprendere un indirizzo STEM. Si è riscontrata un'importante riduzione dei più diffusi stereotipi legati al mondo STEM e alla condizione occupazionale femminile (impatto negativo sul fatto che gli uomini siano più portati per le materie STEM, aumento della consapevolezza che le donne tendono a essere pagate meno degli uomini ecc.). Si è infine osservata una maggiore consapevolezza del fatto che le misure di lockdown legate all'emergenza sanitaria Covid19 abbiano aggravato le condizioni lavorative femminili.

PRODOTTI

Siti web realizzati con Wordpress Altervista; app mobile realizzate con AppInventor; progetti di comunicazione digitale e di social media marketing.

Valutazione

CRITICITÀ

Mentre gli effetti del trattamento sulle conoscenze sono per lo più omogenei tra ragazze e ragazzi, diverso è per l'intenzione di iscriversi a un percorso Stem, che aumenta solo per i ragazzi. In generale, osserviamo che il programma ha ricevuto adesioni da parte di ragazzi e ragazze di classi di istituti a indirizzo per lo più tecnico-scientifico. Si tratta di un gruppo i cui genitori hanno livelli di istruzione alti rispetto alla media. In particolare, l'incidenza di genitori laureati nelle Stem è per il gruppo delle ragazze decisamente più alta che per i ragazzi.

STORIE DI SUCCESSO

Elisa, studentessa all'Università di Torino, è una delle giovani formatrici del programma Coding Girls. Inizia i suoi studi al liceo classico. "Le materie umanistiche – afferma – mi hanno insegnato a studiare e a essere analitica". Ancora oggi si avvicina alla struttura di un programma esattamente come faceva con una versione di latino! "Sono una donna e studio Informatica", afferma con entusiasmo e passione. "Quando ho iniziato l'università, effettivamente, nel mio corso eravamo in venti ragazze su una classe di duecentocinquanta studenti". Nel corso dei suoi studi si è imbattuta in numerosi pregiudizi e in persone che non credevano nelle sue possibilità, solo perché donna. Oggi Elisa è fiera di far parte del programma Coding Girls: durante le lezioni cerca di trasmettere alle più giovani la sua passione per le materie STEM e di dimostrare loro che non esistono discipline per soli uomini. L'esperienza le ha permesso di acquisire maggiore sicurezza in se stessa, di "scoprirsi" nel ruolo di formatrice e di scegliere con consapevolezza la sua strada futura. Oggi frequenta il Corso di Laurea Magistrale in Intelligenza Artificiale.

<https://www.mondodigitale.org/it/news/la-creativita-di-elisa>

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Videoregistrazione della sessione Coding Girls tenutasi in occasione del CodeFest di Torino (27 settembre - 8 ottobre 2021), il primo festival al mondo dedicato al codice sorgente, organizzato da tre dipartimenti dell'Università di Torino e dall'associazione Codexpo.org, con gli interventi dei protagonisti del progetto:

<https://www.youtube.com/watch?v=mAzsdBLV3Fo>

<https://www.mondodigitale.org/it/news/le-coding-girls-a-codefest>

RACCONTO SULLA STAMPA

Sulla testata giornalistica www.lavoce.info, l'Impact Evaluation Unit (Ieu) del Collegio Carlo Alberto per la città di Torino racconta come sta realizzando la valutazione di impatto del progetto Coding Girls.

<https://www.lavoce.info/archives/92579/coding-girls-linformatica-contro-il-divario-di-genera/>

STRUMENTI DI LAVORO

- Wordpress
- Altvista
- AppInventor
- Social network: Instagram e Facebook
- Microsoft Teams
- Google Meet



La "misura" del cambiamento

SINTESI DELLA VALUTAZIONE DELL'IMPATTO DELLA PRIMA ANNUALITÀ DI PROGETTO

Questionari raccolti: 520

PROFILO STUDENTI PARTECIPANTI ALLO STAGE

- Maschi: 38%
- Femmine: 62%
- Età media: 16-17 anni
- Ragazzi di V: 20,8%
- Padre laureato: 42,1% (media italiana: 16,8%)
- Padre con laurea/lavoro stem: 21,9% (media italiana: 37,3%)
- Madre laureata: 46,9% (media italiana: 22,4%)
- Madre con laurea/lavoro Stem: 13,8% (media italiana: 16,2%)
- Il 43,9% degli studenti dichiara di non sapere per nulla programmare. Il 6,7% si dichiara decisamente orientato verso i corsi universitari STEM
- Il 9% degli studenti ritiene che i maschi abbiano un vantaggio comparato* nello studio delle STEM e il 3,3% che le professioni Stem siano più adatte agli uomini. (I pregiudizi non sembrano molto diffusi tra i giovani)

EFFETTI PRINCIPALI DEL PROGRAMMA**1. COMPETENZE INFORMATICHE**

Il programma ha determinato un significativo aumento per M e F delle conoscenze informatiche autopercepite (+12,6 p.p. la probabilità per il gruppo trattato di rispondere che sa programmare abbastanza o molto) e di alcune di quelle oggettivamente misurate.

2. DONNE E STEM

- Si è osservata l'attenuazione dei pregiudizi negativi nei confronti delle abilità informatiche delle ragazze: si riduce di 10,5 p.p. la probabilità di sostenere che gli uomini sono più portati per le STEM
- si vince solo per i ragazzi una più alta probabilità di scegliere un percorso universitario STEM (+20 p.p.)



CO.ME.SE.

TITOLO	CODE&FRAME FOR SELF EMPOWERMENT "CO.ME SE"
DURATA	MAGGIO - DICEMBRE 2021
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	CITTADINANZA DIGITALE E PARITÀ DI GENERE
FINANZIATORE	ENI
BUDGET	50.000 EURO
RETE	COMUNE DI MILANO
COORDINATORE	ALBERTO MANIERI
SITO INTERNET	MONDODIGITALE.ORG/IT/AREE-INTERVENTO/EDUCAZIONE-PER-LA-VITA-E-CULTURA-DELL'INNOVAZIONE/COMESE

Descrizione

SINTESI

Una piattaforma di lavoro comune per accelerare la transizione energetica con il contributo delle Coding Girls.

ATTIVITÀ

Dopo il successo della prima edizione del programma "Code&fraME", a cui hanno aderito 10 scuole del territorio milanese, nel 2021 il progetto ha previsto il coinvolgimento di 2.000 studentesse delle scuole secondarie di secondo grado di tutta Italia e la revisione del percorso di formazione al femminile con l'aggiunta di nuovi moduli formativi.

- CODING E FABBRICAZIONE DIGITALE. Organizzati in team, ragazze e ragazzi hanno sviluppato siti web e blog integrando applicazioni di intelligenza artificiale, realizzato prototipi con Tinkercad e partecipato a visite virtuali dei fab lab.
- FRAMING E REFRAMING. Con l'aiuto della metodologia LEGO® SERIOUS PLAY® e il supporto di comunicatori esperti e giovani role model, le ragazze hanno ridisegnato una mappa di valori condivisi, per riequilibrare scelte personali, formative, lavorative e sociali.
- ENERGY FACT CHECK. Webinar interattivi realizzati in collaborazione con l'Agi sulle tecniche di fact checking applicate alle notizie scientifiche e tecnologiche, con focus sulla transizione energetica.
- MINI JOULE. Con la tecnica del problem solving strategico, le ragazze hanno imparato a proiettare se stesse oltre gli ostacoli da affrontare nella loro carriera. Un originale percorso di orientamento all'imprenditoria con role model e la collaborazione di una joulee. Le diverse fasi del progetto prevedono la partecipazione attiva delle dipendenti Eni, dai profili tecnici al top management, e di rappresentanti del Comune di Milano che intervengono nel ruolo di mentor e role model per le giovani studentesse.

OBIETTIVI

- Appassionare le donne alla ricerca, alla cultura scientifica e all'impegno civile
- Investire su scuola e formazione come pilastri della sostenibilità
- Valorizzare il ruolo trainante della Generazione Z nella sharing economy
- Proporre modelli positivi di donne che sanno conciliare stile di vita, professione e valori
- Coinvolgere la cittadinanza su nuove sfide per il bene comune.

METODOLOGIA

- Train the trainers
- Learning by doing
- Peer to peer
- Team building
- Role Modeling
- Framing & Reframing

DESTINATARI DIRETTI

- 2.900 studenti delle scuole superiori (di cui 2.300 studentesse)
- 33 scuole secondarie di secondo grado
- 500 studentesse coinvolte nell'orientamento all'autoimprenditorialità
- 60 studentesse hanno partecipato al laboratorio Mini Joule

DESTINATARI INDIRETTI

3.000 studenti partecipanti agli eventi online

RISULTATI

- 11 allenamenti di coding (sviluppo siti web)
- 4 sessioni di fabbricazione digitale (prototipazione e visite virtuali del fab lab)
- 6 sessioni di Framing e Reframing ispirate al modello Lego® Serious Play®
- 2 sessioni di Energy Fact Check
- 3 incontri di orientamento all'autoimprenditorialità
- 2 sessioni di accelerazione (Mini Joule)
- 3 eventi istituzionali in modalità ibrida
- Evento partner di Coding Girls maggio 2021
- Evento partner di Coding Girls ottobre 2021
- Evento CO.ME SE dicembre 2021 al Comune di Milano

PRODOTTI

I migliori team di ciascuna scuola hanno realizzato, sotto la guida di formatrici e role model, una scheda progetto seguendo un Canvas che ne sintetizza le funzionalità chiave e l'aspetto. Inoltre, dalle sessioni di Framing & Reframing e di orientamento all'autoimprenditorialità, sono emerse proposte degli studenti per reinventare la parità di genere e l'accesso della donna al mondo del lavoro con soluzioni innovative anche per la transizione energetica.

Valutazione

CRITICITÀ

Le attività progettuali si sono svolte online a partire dall'autunno 2021. Il perdurare dell'emergenza sanitaria e le criticità legate alla didattica a distanza non hanno consentito infatti né l'organizzazione di eventi formativi in presenza né l'avvio delle attività nei tempi previsti dal progetto. Nonostante questo, il programma è riuscito a coinvolgere un numero di scuole e di studenti superiore agli obiettivi progettuali (2.000 studenti raggiunti provenienti da 20 scuole).

STORIE DI SUCCESSORI

Nel corso dell'anno, alcune role model si sono messe a disposizione degli studenti protagonisti del progetto, partecipando a incontri di ispirazione in diretta e registrando video testimonianze motivazionali.

Angela Romei, 24 anni, atleta della nazionale italiana femminile di curling e dottoressa in Monitoraggio ambientale, Tutela e Ripristino, racconta le sue passioni, lo sport e le scienze naturali mondodigitale.org/it/news/campionessa-di-ambiente



Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

“La ripartenza economica del Paese deve avvenire con la partecipazione di tutti. Se non vogliamo creare nuove disuguaglianze, trasformazione digitale e sviluppo sostenibile devono diventare un'unica sfida che fa leva sul capitale umano, investendo in conoscenze, competenze e professionalità. In piena emergenza sanitaria con il programma Ambizione Italia per i giovani ci impegniamo a sostenere le politiche attive per il lavoro in un'ottica di sistema, attraverso un piano di formazione che parte dai giovani, coinvolge aziende e amministrazioni locali e arriva fino ai lavoratori più fragili”

MARTA DELLA ZOPPA
studentessa

“La possibilità di conoscere alcune donne di successo ha incrementato in me un sentimento di ambizione per la mia futura carriera universitaria e lavorativa. Ho molte speranze sulla possibilità di far parte di un nuovo mondo lavorativo, più inclusivo”.

FRANCESCA RICCO
studentessa

“Dopo la mia esperienza con CO.ME SE credo che mi impegnerò ancora di più per far parte di quelle persone che si battono per combattere gli stereotipi di genere e, se prima ero convinta di voler intraprendere una carriera in ambito scientifico, ora lo sono ancora di più”.

ALESSANDRA ACCOGLI
formatrice, CEO e co-founder
Sinergy Flow

“Il consiglio che mi sento di dare alle giovani donne che si avvicinano al settore Energy è di non fermarsi mai, anche se ci fanno sentire inadeguate. Continuate a crederci sempre e a dare il massimo. Tutto diventa realtà, tutto andrà per il meglio. Non fidatevi del vostro sentimento di inadeguatezza. Siate sicure dei vostri obiettivi”.

MARWA EL HAKIM
responsabile
Diversity and
Inclusion di Eni

“La competenza non ha genere. Se scegliete Coding Girls state facendo una scelta saggia, ragazze! Scoprite il vostro talento, abbiate fiducia in voi stesse e sviluppate il vostro spirito critico. Noi come azienda ci impegneremo per supportarvi affinché possiate trovare la vostra realizzazione personale e professionale”.

**RACCONTO SULLA STAMPA**

- Laureate STEM, ecco le aziende tech che puntano sulle donne, Corriere della Sera, 31 marzo 2021
https://www.corriere.it/economia/lavoro/cards/laureate-stem-ecco-aziende-tech-che-puntano-donne/laureate-azienda-coding-girls-microsoft_principale.shtml
- Brave ma ancora poche, la sfida delle coding girl per il futuro digitale del Paese, Il Messaggero, 24 novembre 2021
<https://www.ilmessaggero.it/>
- Più opportunità per le ragazze nei settori STEM, Adnkronos
<https://www.adnkronos.com/torna-coding-girls-piu-opportunita-per-le-ragazze-nei-settori-stem>

STRUMENTI DI LAVORO

- Wordpress
- Altervista
- Mentimeter
- Google Form
- Microsoft Teams

**Comunic-Ar(t)e 2.0****Comunic-ar(t)e 2.0**

TITOLO	COMUNIC-AR(T)E 2.0 - LAC 2.0 – LABORATORIO COMUNICATIVO CULTURALE
DURATA	17/05/2021 – 30/12/2021
TERRITORIO	MUNICIPIO VII DI ROMA CAPITALE
SETTORE	EDUCAZIONE PER LA VITA
FINANZIATORE	ROMA CAPITALE – MUNICIPIO VII
BUDGET	12.768,12 EURO
RETE	ASILO NEL BOSCO DELLA CAFFARELLA STRUTTURA POLIFUNZIONALE DI VIA SIDERNO LUDOTECA ECOFFICINA DELLE MERAVIGLIE CENTRO FAMIGLIE “NUOVI LEGAMI” OFFICINA TEMPO LIBERO COOPERATIVA SOCIALE ALBATROS 1985 ONLUS META COOPERATIVA SOCIALE ONLUS
COORDINATORE	ILARIA GRAZIANO
SITO INTERNET	GRUPPO FACEBOOK DI PROGETTO: HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/1330989367350092

Descrizione

SINTESI

Un progetto innovativo che mette in campo una sperimentazione di laboratori innovativi per stimolare le capacità comunicative e creative di bambini di età compresa tra i 3 e gli 11 anni. Attraverso l'individuazione di spazi appositi in cui i bambini possono liberamente sperimentare le loro capacità e potenzialità - e grazie a un programma di laboratori didattici diversificati - l'intento delle attività è quello di sostenere efficacemente i bambini nel loro processo di apprendimento per scoperta, che favorisce la conoscenza del proprio mondo interiore e del rapporto con gli altri.

ATTIVITÀ

1. Coordinamento e monitoraggio delle attività
2. Proposte laboratoriali rivolte alla fascia d'età 3-11 anni
 - Attività laboratoriali 3-6 anni
 - Laboratorio di arte/attività grafico-pittoriche/manipolazione
 - Laboratorio di espressione corporea e creatività in presenza
 - Laboratorio: Giochiamo con lo Yoga!
 - Laboratorio del libro/narrazione e fiabe interculturali illustrate
 - Attività laboratoriali fascia d'età 7-11
 - STRETRAILER per CHANGEMAKER
 - WIKI KIT
 - SOUND&MOTION
 - LIVE CARD
 - L'OROLOGICO
 - Impariamo un nuovo linguaggio: il BRAILLE
 - FLIPBOOK - il tuo libro da sfogliare
 - LE TROTTOLE DI NEWTON
 - STEAM FLIPPER
 - LASER BOOK
 - EMOSILLA, la sedia delle emozioni
3. Comunicazione e diffusione delle attività progettuali: piano di comunicazione completo (comunicati stampa, articoli, newsletter) e digital storytelling (pagina Facebook e racconto corale). Il progetto prevede inoltre:
 - interventi di mediazione culturale a chiamata a distanza o in presenza
 - realizzazione di incontri formativi rivolti a insegnanti e operatori che lavorano con minori a rischio devianza o devianti
 - attivazione di un servizio di supporto psico-sociale, in modalità online con lo scopo di supportare famiglie e genitori in situazioni di disagio
 - realizzazione di un video racconto corale, che coinvolgerà i diversi punti di vista dei protagonisti dell'iniziativa, utilizzando la metodologia del digital storytelling
 - realizzazione di un piano di monitoraggio e valutazione, che preveda l'elaborazione dei questionari consegnati ai destinatari al termine di ciascuna attività svolta e delle interviste semi-strutturate al personale coinvolto e in ultimo, la creazione di strumenti per la valutazione finale del progetto.

OBIETTIVI

L'obiettivo del progetto è sperimentare laboratori innovativi per facilitare e sviluppare i processi di inserimento e di socializzazione delle giovanissime generazioni, con particolare attenzione alla dimensione cognitiva e affettiva, di formazione e di sviluppo dell'identità.

Obiettivi specifici

- Creare laboratori didattici a distanza, anche attraverso metodologie on-line
- Educare allo stare insieme producendo cultura, creando comunicazione e imparando a dialogare attraverso metodologie pratiche
- Far emergere nelle giovanissime generazioni (anche grazie al coinvolgimento attivo delle famiglie) il proprio punto di vista, attraverso l'uso consapevole dei diversi media e dei relativi linguaggi di comunicazione.

METODOLOGIA

La metodologia applicata è quella dell'edutainment o intrattenimento educativo, il cui duplice fine è educare e divertire: favorisce così lo sviluppo di nuove competenze, nuovi modelli di pensiero, approcci interdisciplinari che promuovano l'inclusione e la partecipazione attiva facendo emergere nuove capacità, interessi e talenti spesso offuscati dalla routine.

DESTINATARI DIRETTI

150 bambini residenti nel Municipio VII di Roma Capitale

DESTINATARI INDIRETTI

Famiglie e genitori, ludoteche, centri di aggregazione, biblioteche e scuole del territorio

INDICATORI

N. di minori che partecipano alle attività laboratoriali

RISULTATI

- Stimolate competenze creative, espressive e comunicative di 150 bambini tra i 3 e gli 11 anni residenti o domiciliati nel Municipio VII di Roma Capitale.
- Animato un ecosistema a livello locale per ampliare e diversificare l'offerta educativa verso la popolazione giovane e giovanissima del territorio.
- Promosse collaborazioni territoriali per fare rete e animare la Comunità Educante diffusa presente nel Municipio VII.

PRODOTTI

Il video finale: raccontiamo per immagini e suoni i momenti di un progetto di sperimentazione di laboratori innovativi, rivolti a minori tra i 3 e gli 11 anni, in grado di sviluppare progettualità volte all'emersione di capacità comunicative declinate in chiave creativa e produttiva e in grado di fare comunicazione.

<https://youtu.be/99FUM3U6Pp4>

Valutazione

CRITICITÀ

La realizzazione delle attività nel periodo di emergenza pandemica ha reso difficile l'interazione con strutture e spazi presenti nel municipio, sia per ospitare i laboratori che per coinvolgere i destinatari.

I tempi di implementazione troppo "compressi" per un progetto di animazione territoriale. La pandemia ha pregiudicato molto la dimensione "di comunità", caratteristica peculiare del progetto.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

- https://www.programmaintegra.it/wp/comunic-arte-2-0-laboratori-e-attivita-innovative-rivolte-alle-giovanissime-generazioni/?fbclid=IwAR1_ie8k6C_eiK7ipHbkO-k23s2sfZqJbQjBiT4WSdrjGq3VKbA5LNMgiw
- https://www.programmaintegra.it/wp/yoga-per-bambini-e-aria-aperta-dal-progetto-comunic-arte-2-0/?fbclid=IwAR0EhbU1oV2Fe_oOu1jKcL3PisUt3FIhy-270FukG9Aqc2pO7-gXKOzGp14
- <https://www.programmaintegra.it/wp/dalla-scienza-alle-storie-animate-comunic-arte-2-0-continua-le-sue-attivita-che-coinvolgono-i-bambini-in-avventure-dove-si-impara-giocando/?fbclid=IwAR3v6a5vsDH0bmEOUVwqoQongjcHB03XhYiZha0mUZD1fjpcUYQknFKxZ8E>
- https://www.programmaintegra.it/wp/da-comunic-arte-2-0-makink-e-fabbricazione-digitale-per-bambini-nuovi-laboratori-per-imparare-divertendosi/?fbclid=IwAR1_ie8k6C_eiK7ipHbkO-k23s2sfZqJbQjBiT4WSdrjGq3VKbA5LNMgiw
- <https://www.programmaintegra.it/wp/fiabe-per-crescere-meglio-al-via-un-nuovo-laboratorio-di-comunic-arte-2-0-rivolto-a-bambini-dai-2-ai-3-anni/?fbclid=IwAR0igXLZXd0YBOKZPoIyrfIqBD0ldbK3uAaan1oKBjd2ZXMSUNIQkgSra10>
- https://www.programmaintegra.it/wp/laboratori-di-live-card-e-yoga-entrano-nel-mondo-di-comunic-arte-2-0-altre-nuove-divertenti-attivita-per-i-piu-piccoli/?fbclid=IwAR1_ie8k6C_eiK7ipHbkO-k23s2sfZqJbQjBiT4WSdrjGq3VKbA5LNMgiw

<https://www.youtube.com/watch?v=mAzsdBLV3Fo>

<https://www.mondodigitale.org/it/news/le-coding-girls-a-codefest>



CS First

TITOLO	GOOGLE COMPUTER SCIENCE FIRST – CS FIRST
DURATA	12 MESI
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	INNOVAZIONE NELLA DIDATTICA
FINANZIATORE	GOOGLE
BUDGET	106.350 EURO
PARTNER	GOOGLE
COORDINATORE	MARTINA LASCIALFARI
VALUTATORE	GOOGLE
SITO INTERNET	HTTPS://CSFIRST.WITHGOOGLE.COM/S/IT/HOME

Descrizione

SINTESI

Computer Science First è una piattaforma di coding che aiuta i docenti, anche senza esperienza, a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie scolastiche e a creare curricula verticali personalizzati. Il progetto prevede la formazione di docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado su coding e linguaggi di programmazione per l'insegnamento delle materie tradizionali.

ATTIVITÀ

- ▶ **FORMAZIONE ONLINE:** webinar formativi con introduzione agli strumenti e alle funzionalità della piattaforma.
- ▶ **MOOC:** all'indirizzo formazione.innovationgym.org è disponibile il mooc in otto appuntamenti realizzato con Alessandro Bogliolo, professore all'Università di Urbino. Un percorso formativo completo in 8 sezioni sulle attività di CS First da seguire in modalità asincrona.
- ▶ **DIGITAL ROOMS:** stanze digitali tematiche, guidate da un formatore, per sperimentare attività di coding in modo collaborativo. I docenti hanno la possibilità di scambiarsi esperienze, suggerimenti e buone pratiche e confrontarsi sulle attività realizzate con i propri studenti.
- ▶ **AMBASSADORS:** percorso formativo per 35 ambasciatrici del coding per avvicinare sempre più ragazze agli studi e alle professioni scientifiche.
- ▶ **RICERCA NAZIONALE:** "Parents' research: findings and recommendations on parents' knowledge and awareness needs about Computer Science in Italy": realizzazione di una ricerca nazionale per indagare la consapevolezza e l'atteggiamento dei genitori verso le carriere scientifiche nel percorso di orientamento dei figli.
- ▶ **EVENTI FORMATIVI PER GENITORI:** ciclo di tre eventi per sensibilizzare e informare i genitori riguardo alle opportunità delle carriere scientifiche, con un focus particolare sulla Computer Science, nel percorso di orientamento dei figli.

OBIETTIVI

- ▶ Sostenere la formazione e l'aggiornamento dei docenti italiani
- ▶ Diffondere un modello di didattica coinvolgente e personalizzata
- ▶ Favorire l'avvicinamento degli studenti, con un focus particolare sulle ragazze, alla programmazione e alle discipline STEM
- ▶ Incentivare la collaborazione tra i docenti e lo scambio di buone pratiche
- ▶ Sperimentare nuove modalità di apprendimento collaborativo grazie a spazi virtuali di incontro e networking
- ▶ Sviluppare la consapevolezza dei genitori riguardo alle opportunità delle carriere nella Computer Science per i figli, contrastando gli stereotipi di genere.

METODOLOGIA

Apprendimento collaborativo, peer to peer learning, project based learning, learning by doing

DESTINATARI DIRETTI

Docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, studentesse della scuola secondaria di II grado, genitori

DESTINATARI INDIRETTI

Studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado

INDICATORI

Numero di partecipanti alle diverse attività
 Numero di materiali sviluppati per la formazione
 Numero di sessioni formative realizzate
 Acquisizione di conoscenze e competenze in materia di coding

RISULTATI

- ▶ 4.964 insegnanti formati
- ▶ 12 webinar
- ▶ 4.471 docenti formati attraverso i webinar
- ▶ 493 docenti formati con il MOOC
- ▶ 4 Digital Rooms e 120 insegnanti coinvolti
- ▶ 35 Ambassador coinvolte e formate
- ▶ 450 studenti della scuola secondaria di secondo grado coinvolti con le attività peer to peer delle ambassador
- ▶ 3.000 studenti della scuola primaria e secondaria di I grado in occasioni dei due eventi interattivi svolti in orario scolastico e realizzati in collaborazione con il Prof. Alessandro Bogliolo
- ▶ 2.200 genitori raggiunti attraverso questionari e focus group per sviluppare la ricerca nazionale sul loro livello di conoscenza riguardo alle opportunità di carriera della Computer Science
- ▶ 41 genitori partecipanti al primo evento dedicato alle carriere nella Computer Science e alla sicurezza online.

PRODOTTI

- ▶ Materiali didattici
- ▶ Registrazione dei webinar
- ▶ Registrazione delle Digital Rooms
- ▶ MOOC delle attività CS First in collaborazione con il prof. Alessandro Bogliolo. Il percorso è disponibile on demand sul canale Moodle della Fondazione Mondo Digitale
- ▶ Presentazioni (slide)
- ▶ Videogame realizzati dalle ambassador e sviluppati con il contributo dei compagni in classe
- ▶ Video di sensibilizzazione sulle opportunità della Computer Science in ambito formativo e professionale con interviste a professionisti, ricercatori, docenti, studenti, ambassador
- ▶ Ricerca "Parents' research: findings and recommendations on parents knowledge and awareness needs about Computer Science in Italy".
- ▶ Card e videopillole con consigli sull'orientamento alle carriere nella Computer Science.

Valutazione

CRITICITÀ

Inizialmente per la formazione dei docenti avremmo dovuto usare i materiali realizzati nell'edizione 2020, promuovendo il MOOC e la registrazione dei webinar svolti. Non raggiungendo i risultati si è deciso di organizzare una serie di webinar live coinvolgendo diversi profili per trattare più materie scolastiche attraverso il coding.

I genitori si sono rivelati destinatari difficili da coinvolgere.

I docenti vorrebbero avere maggiore supporto per implementare CS First in classe e renderlo uno strumento di potenziamento per le attività didattiche quotidiane. Hanno bisogno di essere seguiti da insegnanti o formatori esperti.

Inoltre, suggeriscono di articolare le Digital Rooms in diversi livelli di competenza e di organizzarle più frequentemente: vorrebbero avere maggiori opportunità per lavorare in gruppo con i colleghi e sviluppare progetti insieme condividendo conoscenze ed esperienze su CS First.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

MAURA SANDRI
informatica
e giornalista
dell'Osservatorio
di Astrofisica e
Scienza dello
spazio di Bologna

“Il coding è di per sé molto coinvolgente e gli studenti di tutte le età, dalla scuola primaria alla secondaria, si entusiasmano già dalle prime lezioni nel vedere quanto sia facile mettere in pratica le loro idee e dare forma alla loro creatività. È come se scoprissero di avere un “superpotere” che può crescere di giorno in giorno semplicemente programmando. Generalmente non si lasciano scoraggiare dagli ostacoli che inevitabilmente si incontrano nella programmazione, ma

li affrontano in modo collaborativo. Nei laboratori, punto molto sul cooperative learning: spesso dico loro “prima di chiedere a me, chiedi a tre” proprio per incentivare la condivisione delle conoscenze e la collaborazione finalizzata alla risoluzione del problema. Lo stesso approccio viene usato nel mondo della ricerca scientifica: si lavora in gruppo, discutendo varie idee e concentrandosi sulle proposte che sembrano più promettenti. Nel caso in cui non funzionino come sperato, se ne provano altre.

Il coding applicato all'astrofisica è molto potente. Le attività che abbiamo preparato permettono di affrontare concetti che sulla carta sono tutt'altro che semplici: la differenza tra massa e peso, perché i sassi affondano e le navi galleggiano, come fanno gli astronomi a scoprire pianeti al di fuori del Sistema solare, e tante altre ancora che potete trovare sulla piattaforma di didattica innovativa Play dell'INAF (<https://play.inaf.it>) e implementare su CS First. Problemi di natura fisica con una componente matematica che in una normale lezione frontale potrebbero “allontanare” gli studenti, se affrontati con un linguaggio visuale come Scratch, non spaventano bensì entusiasmano. La matematica diventa uno strumento, insieme al coding, per capire come funziona il mondo reale: anche se non potranno di fatto portare una bilancia su Giove, dopo aver programmato come si calcola il peso sui vari pianeti del Sistema solare, non dimenticheranno più che sul gigante gassoso peserebbero due volte

e mezzo quello che pesano sulla Terra... perché lo hanno calcolato loro, il peso, hanno capito perché si fa così a calcolarlo e hanno scritto un codice che esegue il calcolo, per ogni utente che userà il loro programma. Anche il fatto di poter condividere facilmente le loro creazioni con chiunque li rende molto fieri: capiscono che il loro sforzo può essere utile ad altri, anche agli adulti. Con certe attività – come ad esempio “Crea il tuo astro-documentario con Scratch” – diventano dei veri divulgatori scientifici! Il mio obiettivo è quello di trasmettere la passione per la ricerca scientifica e il coding è un valido alleato in questo.”

ANGELA MALAVENDA
Ambassador,
classe 3C Liceo
Classico Tommaso
Campanella,
Reggio Calabria

“Grazie al progetto CS First ho avuto la possibilità di sviluppare le mie conoscenze digitali, cimentandomi in qualcosa di nuovo che mi ha coinvolta e divertita. Ho appreso le basi della programmazione digitale e ho compreso come la tecnologia possa essere un qualcosa di creativo e formativo. La mia classe ha avuto un primo approccio con il mondo della programmazione digitale e ha potuto imparare le basi grazie alla lezione svolta in classe con il supporto di noi ambassadors e utilizzando la piattaforma di Scratch.”

MARTINA GALLETTA
Ambassador,
classe 3F Liceo
Classico Tommaso
Campanella,
Reggio Calabria

“Questa esperienza, oltre ad aver arricchito il mio bagaglio culturale, mi ha garantito una formazione completa da ogni punto di vista. Ho appreso diverse conoscenze, soprattutto in ambito informatico, e ritengo che il progetto svolto sia fondamentale per il futuro, nel mondo del lavoro e non solo. La mia classe è stata coinvolta con piacere nella presentazione del progetto. Infatti ha apportato modifiche, posto domande sul funzionamento del videogioco e

aggiunto elementi per rendere più interessante e dinamico il lavoro. La presentazione del videogioco ha offerto spunti di riflessione sulla tematica trattata.”

ALICE CHECCO
Ambassador,
classe 3F Liceo
Classico Tommaso
Campanella,
Reggio Calabria

“Questa esperienza mi ha colpito notevolmente in quanto ho avuto la possibilità di immergermi in una realtà non completamente estranea, ma diversa da quella che già conoscevo. Il ruolo di ambassador mi ha coinvolto in maniera particolare nel coordinare e programmare un minigame partendo da zero anche con l'aiuto dei miei compagni di classe. È stata un'esperienza del tutto nuova e molto interessante dalla quale ho potuto apprendere nuove abilità. Questa esperienza ha visto

coinvolta la mia classe in un preciso momento. Il mio compito è stato quello di spiegare ai miei compagni come utilizzare la piattaforma per creare un gioco. Il loro coinvolgimento è stato molto produttivo e allo stesso tempo momento di collaborazione, unione, scambio di opinioni e tanto divertimento.”

IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

<https://www.orizzontescuola.it/coding-su-misura-per-te-con-alessandro-bogliolo-19-novembre-ore-9-10-30-evento-mondo-digitale/>

<https://mondodigitale.org/it/news/i-superpoteri-del-coding>



Digital Made

TITOLO	DIGITAL MADE
DURATA	ANNUALE. TERZA EDIZIONE DEL CONTEST.
TERRITORIO	INTERNAZIONALE
SETTORE	MODA DIGITALE E SOSTENIBILE. NUOVI LAVORI
PARTNER	POWWOW FASHION TECH WEEK
COORDINATORE	MATTEO VISCOGLIOSI

Descrizione

ATTIVITÀ

- Lancio della call
- Valutazione e selezione dei progetti
- Esposizione
- Premiazione

OBIETTIVI

Il contest è parte del progetto Digital Made promosso da FMD per accelerare la trasformazione digitale del settore moda, sostenere l'innovazione delle piccole e medie imprese in Italia e sviluppare nuove competenze e profili professionali tra le nuove generazioni.

METODOLOGIA

Contest creativi

RISULTATI

A maggio 2021 i progetti selezionati sono stati esposti all'interno della manifestazione "PowWow Fashion Tech Week", evento seguito da esperti del settore, appassionati di tecnologia e moda, stampa e pubblico. Un comitato di esperti ha selezionato il progetto vincitore assegnando un premio in denaro di 1.000 euro. Menzioni speciali e riconoscimenti sono assegnati dai prestigiosi partner dell'evento.

Il giudizio della giuria viene espresso in base ai seguenti criteri:

- Innovazione. Uso di tecnologie avanzate in fase di progettazione e realizzazione
- Originalità. Capacità di rispondere a determinati bisogni in maniera creativa
- Scalabilità. Modularità di implementazione che permetta ulteriori sviluppi in fasi successive.

PRODOTTI

25 progetti finalisti

I vincitori in ciascuna categoria:

- **Categoria Wearable Technology**

Witsense con LOveWEAR. Un progetto inclusivo pensato per le persone che convivono con gravi limitazioni nelle attività abituali. Indaga la possibilità di interagire autonomamente con la propria intimità sessuale. Il progetto vince un workshop di formazione Fabricademy a scelta tra i corsi di Wearable technology, biomaterials, patternmaking e soft robotics, tenuti da esperti internazionali della community Fabricademy in programma da settembre 2021. Offerto da Fabricademy.

- **Categoria Digital Fabrication**

Zer Era con Zer Collection. Il team di lavoro ha sviluppato un prodotto usando diverse tecniche di fabbricazione digitale per realizzare i capi senza generare rifiuti. Il progetto vince il corso di Sartoria digitale della durata di 30 ore, presso Dama Academy a Milano. Offerto da Damacademy.

- **Categoria Biomaterial**

Future Wardrobe (Spagna). Il progetto unisce biotecnologia e moda attraverso l'indagine e lo sviluppo di nuovi materiali a partire dalla coltivazione di micro alghe. Vince l'opportunità di entrare a far parte del team di progettazione e sperimentazione di un progetto dello Studio Elitre ottenendo i crediti a fine collaborazione. Offerto da Studio Elitre.

- **Vincitore assoluto**

Felipe Fiallo con We Go Far 2022. Una collezione di sneaker che sviluppa diverse tecniche e sperimenta varie tipologie di materiali, contaminando fabbricazione digitale, biologia e sostenibilità.

Il progetto vince un premio in denaro di 1.000 euro offerto dalla Fondazione Mondo Digitale.

Approfondimenti

RACCONTO SULLA STAMPA

Grande successo per la prima edizione di PowWow Fashion Tech Week, Gazzetta di Milano, 7 giugno 2021

<https://www.gazzettadimilano.it/moda/grande-successo-per-la-prima-edizione-di-powwow-fashion-tech-week/>



Edu4AI

Edu4AI

TITOLO	EDU4AI - ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND MACHINE LEARNING TO FOSTER 21ST CENTURY SKILLS IN SECONDARY EDUCATION
DURATA	25 MESI - 1/11/2020 - 30/11/2022
TERRITORIO	ITALIA, GRECIA, SPAGNA, GERMANIA
SETTORE	EDUCAZIONE PER LA VITA
FINANZIATORE	COMMISSIONE EUROPEA
BUDGET	33.245 EURO
PARTNER	<ul style="list-style-type: none"> IN2 DIGITAL INNOVATIONS GMBH, GERMANIA (CAPOFILA) ▸ EUROPAIKO ERGASTIRIO EKPAIDEFTIKIS TECHNOLOGIAS, GRECIA ▸ FONDAZIONE MONDO DIGITALE, ITALIA ▸ ASOCIACION DE INVESTIGACION DE LA INDUSTRIA, SPAGNA ▸ 4 JOHANNES-KEPLER-GYMNASIUM, GERMANIA ▸ COL-LEGI SANT ROC, SPAGNA ▸ EPAL KORYDALLOY, GRECIA
RETE	UNIVERSITÀ, SCUOLE
COORDINATORE	IN2 DIGITAL INNOVATIONS GMBH, GERMANIA
VALUTATORE	FONDAZIONE MONDO DIGITALE
SITO INTERNET	HTTPS://EDU4AI.EU/

Descrizione

SINTESI

Obiettivo del progetto “Edu4AI - Artificial Intelligence and Machine Learning to Foster 21st Century Skills in Secondary Education”, attuato nell'ambito del programma europeo Erasmus+ (Partenariati strategici), è introdurre l'intelligenza artificiale nelle scuole, per garantire un processo di accesso democratico all'innovazione. Attraverso la ricerca delle buone pratiche esistenti in Europa e l'analisi dello stato dell'arte a livello internazionale riguardante le metodologie ad oggi utilizzate, il progetto ha sviluppato le linee guida pedagogiche e un percorso formativo dedicato agli insegnanti. Le linee guida forniscono agli insegnanti un indirizzo metodologico per costruire percorsi di AI con le loro classi. Corredate di materiali didattici di supporto, co-progettati insieme agli insegnanti, consentono lo sviluppo e la sperimentazione nelle scuole di percorsi sull'intelligenza artificiale inseribili nel curriculum formale. Docenti selezionati dei 4 paesi hanno partecipato agli incontri formativi internazionali e avviato la sperimentazione con gli studenti nelle loro scuole. Tutti i materiali e i risultati della sperimentazione saranno oggetto di pubblicazione e sono in corso di presentazione nel contesto delle conferenze internazionali.

ATTIVITÀ

- Collezione e analisi delle buone pratiche esistenti in Europa riguardanti percorsi di AI per studenti tra i 13 e i 15 anni
- Collezione e analisi delle pubblicazioni internazionali riguardanti le metodologie per l'introduzione dell'AI nelle scuole
- Sviluppo della metodologia, dei materiali formativi e del percorso formativo
- Formazione docenti
- Sperimentazione del percorso e della metodologia con gli studenti
- Valutazione della sperimentazione
- Promozione dei materiali e della metodologia proposta
- Eventi e workshop con docenti ed esperti

OBIETTIVI

- Sviluppo di una metodologia e di materiali didattici per l'introduzione dell'intelligenza artificiale nelle scuole
- Implementazione e consolidamento della metodologia nelle scuole coinvolte nella sperimentazione
- Pubblicazione del manuale per le scuole

METODOLOGIA

Collaborative learning, experiential learning

DESTINATARI DIRETTI

Docenti, formatori, studenti

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti, formatori, dirigenti scolastici, associazioni, centri di ricerca

INDICATORI

- Numero di scuole, docenti e studenti coinvolti
- Numero di eventi realizzati
- Numero di ore di formazione erogate
- Qualità dei materiali prodotti
- Numero di casi studio analizzati nel corso della sperimentazione
- Numero di classi che hanno consolidato l'utilizzo della metodologia proposta

RISULTATI

- 20 docenti selezionati in ogni paese e partecipanti agli incontri formativi internazionali
- 2 incontri di formazione internazionali e workshop di co-design dei materiali didattici
- 5 Sperimentazioni avviate nelle scuole

PRODOTTI

Linee guida pedagogiche

Materiali didattici (progetti, modelli ed esercizi) per lo sviluppo del percorso di AI con le classi

Valutazione

STORIE DI SUCCESSO

Il modello sviluppato è risultato adeguato al contesto scolastico ed efficace guida per i docenti che desiderano cimentarsi nello sviluppo di un percorso di AI all'interno del curriculum formale. I docenti che hanno partecipato agli incontri formativi e ai workshop dedicati allo sviluppo dei materiali formativi hanno acquisito le competenze necessarie ad avviare la sperimentazione nelle loro classi.



EUREKA

TITOLO	EUREKA - A KEY ACCESS TO EU RIGHTS
DURATA	30 MESI
TERRITORIO	EUROPA
SETTORE	E-INCLUSION
FINANZIATORE	COMMISSIONE EUROPEA
BUDGET	79.005,59 EURO
PARTNER	DOS - CENTRO STUDI E RICERCHE, ITALIA (COORDINATORE) FONDAZIONE MONDO DIGITALE, ITALIA ACLI - ASSOCIAZIONI CRISTIANE LAVORATORI ITALIANI, ITALIA PATRONATO ACLI, ITALIA INSTITUTUL EUROPEAN DIN ROMANIA, ROMANIA NOVAPOLIS, ROMANIA COMUNE DI ZAGABRIA, CROAZIA CARTEL ALFA, ROMANIA ACLI E. V., GERMANIA TANDEM PLUS, FRANCIA ANCI LAZIO, ITALIA
RETE	ASSOCIAZIONI, CENTRI DI RICERCA, ISTITUZIONI PUBBLICHE
COORDINATORE	ANNALEDA MAZZUCATO
VALUTATORE	IDOS - CENTRO STUDI E RICERCHE, ITALIA
SITO INTERNET	HTTPS://KEY4MOBILITY.EU/IT/SELECT-COUNTRY/

Descrizione

SINTESI

Finanziato nell'ambito del programma europeo "Rights, Equality and Citizenship – REC", il progetto mira a facilitare l'esercizio dei diritti della libertà di circolazione, l'inclusione e la partecipazione dei cittadini europei negli stati membri ospitanti attraverso:

- lo scambio di capacità e competenze, a livello locale, nazionale e transnazionale
- l'aumento del livello di accesso e uso di informazioni digitali
- lo sviluppo di un portale e di un'app multilingue per l'orientamento geolocalizzato ai servizi e uffici per l'impiego, la salute, lo studio, il welfare, in cinque paesi europei.

ATTIVITÀ

- Analisi delle buone pratiche
- Sviluppo portale e app
- Messa in rete e sviluppo dei contenuti informativi
- Eventi e workshop di presentazione, diffusione, confronto e valutazione

OBIETTIVI

- Identificare, condividere e diffondere buone pratiche mediante la messa in rete di esperti nazionali, regionali e locali del pubblico-privato e di altre organizzazioni della società civile di cinque stati membri dell'Ue (Italia, Romania, Croazia, Germania, Francia)
- Sviluppare e testare strumenti in grado di fornire un facile accesso online a informazioni pratiche, assistenza e servizi geolocalizzati a livello locale e regionale nei cinque paesi (es. sportello unico online, app ecc.)
- Promuovere l'uso di strumenti tecnologici da parte dei cittadini europei in mobilità e l'acquisizione di una maggiore consapevolezza dei diritti
- Assicurare la messa in rete e la cooperazione tra le parti pubbliche e private interessate e il loro coinvolgimento continuo nelle attività del progetto
- Migliorare la visibilità, la diffusione e la sostenibilità dei risultati del progetto

METODOLOGIA

E-learning

DESTINATARI DIRETTI

Cittadini europei

DESTINATARI INDIRETTI

Associazioni e centri per l'impiego

INDICATORI

N. di servizi geolocalizzati

N. di persone coinvolte nell'utilizzo del portale e della app

RISULTATI

600 servizi geolocalizzati in 5 paesi europei

6 eventi di presentazione

50.000 persone coinvolte nell'utilizzo del portale e della app

PRODOTTI

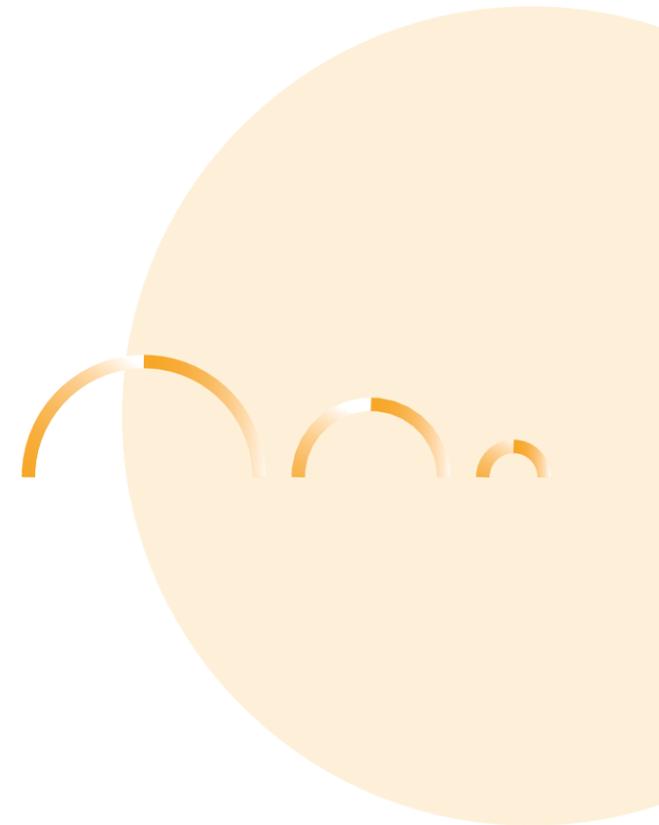
Web portal e app <https://key4mobility.eu/it/select-country/>

Approfondimenti

IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

La cittadinanza digitale chiave della mobilità Ue: gli strumenti per orientarsi, Agenda digitale, 6 ottobre 2021

<https://www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/la-cittadinanza-digitale-chiave-della-mobilita-ue-gli-strumenti-per-orientarsi/>



Fattore j

Fattore J

TITOLO	FATTORE J, RISPETTO, EMPATIA E INCLUSIONE
DURATA	12 MESI, DA APRILE 2020 A MAGGIO 2021
TERRITORIO	LAZIO, LOMBARDIA, PIEMONTE, SICILIA, EMILIA ROMAGNA E VENETO
SETTORE	MEDICO SCIENTIFICO
FINANZIATORE	JANSSEN ITALIA
BUDGET	202.000 €
PARTNER	PARTNER SCIENTIFICO UNIVERSITÀ CAMPUS BIO MEDICO DI ROMA PATROCINIO DELL'ISTITUTO SUPERIORE DI SANITÀ
RETE	ASSOCIAZIONE ITALIANA CONTRO LEUCEMIE, LINFOMI E MIELOMA (AIL), ASSOCIAZIONE IPERTENSIONE POLMONARE ITALIANA ONLUS (AIPI), ASSOCIAZIONE MALATI REUMATICI DEL PIEMONTE (AMAR), ASSOCIAZIONE NAZIONALE PER LE MALATTIE INFIAMMATORIE CRONICHE DELL'INTESTINO (AMICI ONLUS), ASSOCIAZIONE NAZIONALE AMICI PER LA PELLE (ANAP ONLUS), ASSOCIAZIONE PSORIASICI ITALIANI AMICI DELLA FONDAZIONE CORAZZA (APIAFCO), NETWORK PERSONE SIEROPOSITIVE (NPS ITALIA ONLUS), PROGETTO ITACA ONLUS
COORDINATORE	FRANCESCA DEL DUCA
SITO INTERNET	FATTOREJ.ORG

Descrizione

SINTESI

FMD con Janssen Italia, costola farmaceutica di Johnson & Johnson, sperimenta il primo curriculum per la scuola italiana per educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, rispetto ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie. Un'importante operazione sociale per stimolare il cambiamento culturale e di mentalità a partire dalle nuove generazioni.

ATTIVITÀ

- Ideazione e sviluppo del "format educativo", realizzazione di contenuti, materiali e strumenti digitali per le scuole
- Evento di lancio online alla presenza delle istituzioni
- Campagna di sensibilizzazione online, sui principali canali social, dedicata ai temi dell'inclusione e del rispetto delle diversità
- Formazione online e in presenza attraverso originali sessioni educative nelle scuole di sei regioni italiane: Lazio, Lombardia, Piemonte, Sicilia, Emilia Romagna e Veneto
- In ogni regione eventi locali con esperti e associazioni di pazienti con focus su alcune aree terapeutiche: ematologia, immunologia, infettivologia, ipertensione polmonare, neuroscienze
- Storytelling su sito e social media

OBIETTIVI

Il progetto ha l'obiettivo di educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, a rispettare "unicità" e "diversità" e a considerare la malattia come elemento della vita. Le diverse attività, fisiche e online, sviluppano rispetto, vicinanza ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie. Aiutiamo i giovani a rinforzare abilità specifiche (life skill) che consentano loro di far fronte agli stress della vita. Diamo alla comunità scolastica strumenti per riconoscere ed esprimere le emozioni, prendere atto di uno stato di disagio proprio o altrui, e trovare il modo migliore per chiedere aiuto. Così possiamo anche migliorare il livello di attenzione sulla salute degli adolescenti ed evitare che le diagnosi arrivino troppo tardi.

METODOLOGIA

Testimonianze

DESTINATARI DIRETTI

- 100.000 giovani raggiunti online in tutta Italia
- 10.000 studenti, tra i 14 e i 18 anni, formati online (e in presenza quando possibile) in 6 regioni
- 1 evento di lancio con le istituzioni
- 6 eventi locali
- 1 evento finale nazionale

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti e genitori

INDICATORI

KPI - 10.000 studenti formati e 100.000 raggiunti

RISULTATI

Oltre 12.000 studenti formati e 118.000 raggiunti tramite campagne online

PRODOTTI

È alta la fiducia dei giovani nei decisori politici, negli scienziati e nei medici, nonostante abbiano manifestato una certa insoddisfazione per la gestione comunicativa dell'emergenza sanitaria, percepita come confusionaria. Proprio per questo, il 78% dei ragazzi vorrebbe maggiore chiarezza e più capacità di ascolto. Per superare l'emergenza sanitaria i giovani considerano prioritario il ruolo della ricerca per nuovi vaccini e farmaci (81%), seguito dalla gestione equilibrata dei decisori politici (53%) e da una corretta comunicazione (30%). Sono alcuni dei dati emersi dalla Ricerca sulla fiducia dei giovani nella scienza, condotta dalla Fondazione Mondo Digitale con il supporto del Dipartimento di economia politica e statistica della Università di Siena nell'ambito della prima edizione di Fattore J.

<https://mondodigitale.org/sites/default/files/scheda-ricerca-fattore-j.pdf>



Valutazione

CRITICITÀ

Contenuti delle formazioni poco strutturati

STORIE DI SUCCESSO

In occasione dell'evento finale centinaia di studenti hanno collaborato all'ideazione di campagne Instagram per sconfiggere la fobocrazia, ovvero il dominio della paura, e promuovere una corretta informazione: in sei aule digitali, una per ogni area terapeutica, hanno lavorato 186 studenti, coordinati da esperti, formatori e tutor d'aula. Al termine del lavoro comune ogni team ha presentato la propria idea.

[fattore_j_postit.pdf \(mondodigitale.org\)](#)

La giuria, composta da Fondazione Mondo Digitale, Janssen, Fanpage, SIF e Dire Giovani, ha valutato come più efficace la campagna ideata dalla "stanza 6" con il titolo "Nelle mani della scienza" e lo slogan "Insieme si va lontano". "Empatia è porsi nello stato d'animo dell'altro", scrivono i giovani. "Per noi, dopo Fattore J, empatia è la chiave per superare la paura attraverso l'ascolto".

<https://mondodigitale.org/it/news/nelle-mani-della-scienza>

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Video ufficiale di Fattore J con voci degli studenti e dei docenti

<https://www.youtube.com/watch?v=S-BrXMXz4XM&t=13s>

Covid: i giovani promuovono gli scienziati e snobbano i social, La Repubblica, 17 maggio 2021 (esclusiva sulla ricerca)

https://www.repubblica.it/salute/2021/05/17/news/bocciano_la_gestione_della_pandemia_ma_i_giovani_italiani_hanno_fiducia_nella_scienza-300821621/

Intervista ad Alfonso Molina, Formato Famiglia, Radio 1 Rai, 7 giugno 2021

<https://mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/molina-a-formato-famiglia-life>

Fattore J

Fattore J nelle mani della scienza

TITOLO	FATTORE J, NELLA MANI DELLA SCIENZA
DURATA	12 MESI, DA GIUGNO 2021 A GIUGNO 2022
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	MEDICO SCIENTIFICO
FINANZIATORE	JANSSEN ITALIA
BUDGET	230.000 €
PARTNER	13 ASSOCIAZIONI DI PAZIENTI, 3 SOCIETÀ SCIENTIFICHE, UNIVERSITÀ DI SIENA E UNIVERSITÀ CAMPUS BIO-MEDICO DI ROMA
RETE	ASSOCIAZIONE ITALIANA CONTRO LEUCEMIE, LINFOMI E MIELOMA (AIL), ASSOCIAZIONE IPERTENSIONE POLMONARE ITALIANA ONLUS (APII), ASSOCIAZIONE MALATI REUMATICI DEL PIEMONTE (AMAR), ASSOCIAZIONE NAZIONALE PER LE MALATTIE INFIAMMATORIE CRONICHE DELL'INTESTINO (AMICI ONLUS), ASSOCIAZIONE NAZIONALE AMICI PER LA PELLE (ANAP ONLUS), ASSOCIAZIONE PSORIASICI ITALIANI AMICI DELLA FONDAZIONE CORAZZA (APIAFCO), NETWORK PERSONE SIEROPOSITIVE (NPS ITALIA ONLUS), PROGETTO ITACA ONLUS, FONDAZIONE NEAR, SALUTEQUITÀ, WALCE ONLUS, ASSOCIAZIONE ITALIANA SCLEROSI MULTIPLA (AISM), CITTADINANZA ATTIVA PARTNER SCIENTIFICO: UNIVERSITÀ CAMPUS BIO-MEDICO DI ROMA. MEDIA PARTNER: FANPAGE PATROCINI: SOCIETÀ ITALIANA DI IGIENE MEDICINA PREVENTIVA E SANITÀ PUBBLICA (SITI), VACCINARSI E SOCIETÀ ITALIANA FARMACOLOGIA (SIF)
COORDINATORE	FRANCESCA DEL DUCA
SITO INTERNET	FATTOREJ.ORG

Descrizione

SINTESI

La scienza è vita come ci conferma l'esempio straordinario dei ricercatori e degli scienziati di tutto il mondo, impegnati nella lotta al Covid nella ricerca di soluzioni che ci permetteranno di tornare alla libertà. Ma i progressi della scienza sono evidenti in tantissime aree terapeutiche diverse e hanno portato a un miglioramento sensibile in termini di quantità e qualità di vita di milioni di pazienti affetti da patologie fino a poco tempo fa fatali. È da questa consapevolezza e dalla volontà di rendere i più giovani ambasciatori di messaggi di fiducia nei progressi della scienza che FMD e Janssen Italia, azienda farmaceutica di Johnson & Johnson, uniscono le forze in una nuova edizione di Fattore J, anche per sensibilizzare sull'importanza di una corretta informazione scientifica e sulla scelta di comportamenti responsabili per il benessere e la salute di tutti.

ATTIVITÀ

- Formazione online per 10.000 giovani delle scuole secondarie di II grado con interventi e testimonianze delle associazioni di pazienti e dei dipendenti Janssen in diverse aree terapeutiche: oncologia, ematologia, immunologia, infettivologia, ipertensione arteriosa polmonare e neuroscienze
- Laboratorio "Science Fact check": mini sfide per mettere alla prova la capacità degli studenti di verificare le notizie scientifiche
- Selezione di 20 giovani ambasciatori del programma per la formazione alla pari e la definizione del primo "Manifesto della salute", scritto in modalità collaborativa
- Campagna informativa e di comunicazione per raggiungere 100.000 giovani in Italia
- Ricerca condotta dall'Università di Siena sui comportamenti e gli stili di vita della generazione Z in tempo di pandemia

OBIETTIVI

- Accrescere nelle nuove generazioni la fiducia nei progressi della scienza
- Sensibilizzare i giovani sull'importanza di una corretta informazione scientifica
- Valorizzare il ruolo che ricerca medica e progresso scientifico hanno nella storia dell'umanità
- Educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva e a rispettare unicità e diversità
- Migliorare il livello di attenzione su prevenzione e salute degli adolescenti
- Creare e animare una rete multisettoriale d'eccellenza sulla salute (associazioni, istituzioni, scuole, media, comunità).

METODOLOGIA

Testimonianze, STEM, didattica laboratoriale

DESTINATARI DIRETTI

Studenti delle scuole secondarie di secondo grado

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti e genitori

INDICATORI

KPI - 10.000 studenti formati, 3.000 docenti formati e 100.000 persone raggiunte

RISULTATI

Oltre 5.000 studenti e 800 docenti già formati nel 2021.

Campagna di sensibilizzazione realizzata da FanPage "27 anni in più per rispondere a un'importante domanda"

<https://youtu.be/lxYHsSCH1qQ>

Valutazione

CRITICITÀ

Contenuti delle formazioni poco strutturati

STORIE DI SUCCESSO**GIULIA**

studentessa
di 17 anni

Giulia ha 17 anni e studia al liceo scientifico E. Fermi di Bologna.

L'anno scorso ha partecipato alle formazioni di Fattore J e quest'anno ha deciso di cimentarsi nel ruolo di ambasciatrice del progetto.

Contribuisce così alla formazione alla pari e all'elaborazione del primo "Manifesto della salute", scritto in modalità collaborativa.

Cosa ti ha spinto a continuare la tua formazione con Fattore J?

"Gli incontri di Fattore J mi hanno colpito molto, soprattutto dal punto di vista emotivo. Le testimonianze dei pazienti mi hanno toccato e in alcuni casi emozionato. Ricordo ancora vividamente le parole di un paziente affetto da ipertensione polmonare a cui erano stati dati pochi anni di vita. La sua non è solo una storia di sopravvivenza, ma di resilienza e di amore per la vita".

Credi che questo coinvolgimento emotivo abbia in qualche modo migliorato anche il tuo percorso di apprendimento?

"Sì, assolutamente. Grazie a Fattore J ho imparato a mettermi nei panni dell'altro. Conoscere persone con un vissuto travagliato mi ha aiutato a immedesimarmi in chi ha sofferto. E devo dire che questo mi ha spinto a interessarmi di più all'argomento anche dal punto di vista didattico".

Cosa ti piacerebbe fare da grande?

"Mi interessano molto l'ambito scientifico e quello medico. Sono indecisa se proseguire i miei studi in infermieristica o in medicina. A spaventarmi è il test di ingresso. So che adesso le cose sono cambiate, ma non sono sicura che le novità interessino anche me. Vedremo. Per il momento lascio aperta ogni porta".

Da cosa nasce il tuo desiderio di lavorare in ambito medico?

"C'è un evento che è stato molto significativo per me. Qualche anno fa, al mare, una ragazza si era fatta male alla coscia. Le si era aperto quasi un buco nel muscolo e stava per svenire. Mi sono accorta che il suo ragazzo, preso dal panico, non sapeva cosa fare. Quindi

sono intervenuta, li ho soccorsi. Ho chiamato l'ambulanza, ho cercato di tenere sveglia la ragazza. L'adrenalina che ho provato in quel momento mi ha tolto ogni dubbio e mi son detta: io nella vita voglio fare questo".

Cosa fai nel tuo tempo libero?

Non abito a Bologna, ma nei pressi di San Pietro Terme, vicino Imola. Quindi per andare e tornare da scuola ci metto circa 40 minuti. Al rientro poi ho subito un impegno. Faccio la dog sitter per una vicina e quindi porto a spasso i suoi bassotti. Non ho moltissimo tempo libero. Il sabato esco con gli amici e la domenica poi studio.

Come mai hai scelto una scuola così lontana da casa tua?

"Non abitando in città, ho voluto fare quest'esperienza, cambiare aria. E ho fatto bene: mi sono innamorata dell'ambiente che ho trovato. Tutti gli amici che frequento abitano vicino a me, ma li ho conosciuti perché andavano al Fermi. Abbiamo legato molto durante il tragitto in autobus. Adesso però hanno cominciato l'università e ora sono sola in autobus".

Come hai gestito la tua vita in pandemia?

"Devo dire che inizialmente la pandemia non ha avuto un forte impatto su di me. Era una cosa completamente nuova, eccezionale. L'ho presa come una sfida e il primo lockdown per me non è stato troppo drammatico. Al secondo giro però devo ammettere che ho pensato "qui non ne usciamo più". Ci ho messo un po' a tornare nei miei schemi, è stata davvero dura. Devo dire però che il vero colpo l'ho avuto quando il Covid me lo sono beccato. Infatti, mentre durante i lockdown l'esperienza era condivisa, la malattia è un'esperienza individuale. Mi sono sentita forse per la prima volta isolata e sola".

Covid-19: cosa i giovani hanno perso? E cosa invece hanno ritrovato?

"La mia generazione ha preso dimestichezza con la socialità. Ci siamo abituati a fare tutto da soli. Io, ad esempio, prima avevo molta voglia di andare in discoteca. Ora se ci penso mi viene l'ansia. Spero che questa paura mi passi il prima possibile. Se invece penso a quello che abbiamo acquisito direi che finalmente abbiamo imparato a non dare per scontata la nostra istruzione, la scuola. Uscire di casa e studiare quello che vogliamo, fare quello che ci piace, è un dono".

Cosa auguri alla te del futuro?

Alla me del futuro auguro di essere tranquilla, serena e felice. Di non aver rimpianti e di essere contenta per le scelte fatte.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Interviste alle associazioni dei pazienti pubblicizzate anche sui social nel 2021, per esempio:

Stefania Vallone, Walce - Women Against Lung Cancer in Europe

<https://mondodigitale.org/it/news/i-messaggi-sulla-salute>

Martina De Marco, Il Bullone

<https://mondodigitale.org/it/news/la-formazione-generativa>

Leonardo Radicchi, Associazione ipertensione polmonare italiana

<https://mondodigitale.org/it/news/la-salute-smart>

RACCONTO SULLA STAMPA

L'evento di lancio e le attività di ufficio stampa sono previste a inizio del 2022

Future Labs

TITOLO	GLOBAL JUNIOR CHALLENGE – DECIMA EDIZIONE
DURATA	15-17 DICEMBRE 2021 (EVENTO FINALE)
TERRITORIO	INTERNAZIONALE
SETTORE	INNOVAZIONE NELLA DIDATTICA
PARTNER	CENTRO STUDI ERICKSON
COORDINATORE	FIAMMETTA CASTAGNINI
SITO INTERNET	WWW.GJC.IT

Descrizione

SINTESI

Il concorso internazionale Global Junior Challenge (GJC) premia i progetti più innovativi che usano le nuove tecnologie per l'educazione e la formazione dei giovani. Storicamente promosso da Roma Capitale e organizzato ogni due anni dalla Fondazione Mondo Digitale, dal 2017 il concorso è dedicato a Tullio De Mauro (Torre Annunziata 1932 - Roma 2017), linguista, professore emerito e studioso dei sistemi di istruzione a livello internazionale.

ATTIVITÀ

L'edizione 2021, promossa in collaborazione con il Centro Studi Erickson, è dedicata all'uso innovativo e inclusivo delle nuove tecnologie per un'istruzione di qualità in emergenza da Covid-19. Sono ammessi a partecipare al concorso solo i progetti in corso o appena conclusi. Inoltre con il premio speciale "Tullio De Mauro" la Fondazione Mondo Digitale vuole valorizzare il ruolo strategico di dirigenti e docenti come agenti di cambiamento e sviluppo inclusivo della scuola italiana.

OBIETTIVI

Il GJC è l'evento conclusivo di un insieme di attività che promuovono il ruolo strategico delle nuove tecnologie per un'educazione incentrata sulla persona, di qualità e inclusiva, la circolazione della conoscenza e la lotta alla povertà educativa per accelerare il raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs).

METODOLOGIA

Scuole, docenti, dirigenti scolastici, organizzazioni, startup, associazioni, università di tutto il mondo possono aderire alla call presentando e segnalando i progetti che in emergenza sanitaria sono riusciti meglio a coniugare innovazione e qualità della formazione con l'inclusione, coinvolgendo attivamente le famiglie e i diversi attori del territorio.

DESTINATARI DIRETTI

Scuole, docenti, dirigenti scolastici, organizzazioni, startup, associazioni, università

RISULTATI

- 119 tra docenti e dirigenti scolastici candidati al Premio Tullio De Mauro
- 158 progetti candidati

PRODOTTI

In dieci edizioni del Global Junior Challenge è stata creata una banca dati con quasi 4.000 progetti realizzati in ogni parte del mondo. Sono stati selezionati oltre 700 casi di successo e assegnati più di 100 premi.

<https://mondodigitale.org/sites/default/files/gjc-dieci-anni.pdf>

I progetti vincitori della decima edizione

▸ UN GUANTO SENSIBILE E INTELLIGENTE

Durante la pandemia gli screening oncologici hanno subito una brusca frenata. Come fare? Le studentesse dell'Itis Galileo Ferraris di Napoli, guidate dalla docente Agata Aurilio, hanno affrontato il problema dal punto di vista delle donne, concentrandosi sulla prevenzione del tumore del seno. Collaborando a distanza hanno progettato un guanto elettronico che le donne possono usare in autonomia per effettuare una prima autodiagnosi. Il prototipo didattico è stato realizzato con la scheda Arduino uno. Il guanto è dotato di cinque sensori piezoelettrici, display, diodi led e corredato di materiali di supporto (guanto in tessuto, scatola per il microcontrollore e circuito di funzionamento). I sensori rilevano la disomogeneità nel tessuto mammario e segnalano eventuali noduli con l'accensione di una spia rossa. Due ragazze del team ora si sono iscritte a ingegneria biomedica.

Pelle elettronica

categoria "inserimento nel mondo del lavoro"

▸ PER NON PERDERE IL TRENO

Si può viaggiare in Europa anche in pieno lockdown. Laura Maffei, docente dell'IC Arnolfo di Cambio di Colle Val d'Elsa, ha accompagnato gli alunni, da 6 a 14 anni, a conoscere i loro coetanei in diversi paesi europei: Croazia, Grecia, Polonia Spagna, Turchia, Ungheria. Tante le idee per rendere il viaggio un'esperienza indimenticabile, dai biglietti veri alla preparazione dei bagagli.

Sono partiti con una valigia leggera e sono tornati con un bagaglio carico di storie importanti e di valori da condividere. "O siamo tutti diversi o siamo tutti uguali", dicono ora i bambini. E i

docenti scoprono di aver incontrato partner eccezionali in tutti i paesi. Per lavorare insieme, 22 istituti scolastici in 6 paesi, hanno sperimentato diversi strumenti digitali collaborativi. Così, in piena pandemia, non hanno perso il treno dell'innovazione!

A train to Europe

categoria "fino a 15 anni"

► LA SFIDA DELLA S.O.S.TENIBILITÀ

Silvia Mazzeo, docente, dell'IC Taverna di Montalto Uffugo (Cosenza), racconta come ha trasformato in piena pandemia un progetto territoriale in un'azione di S.O.S.tenibilità in formato "familiare", coinvolgendo anche i genitori. Bambine e bambini hanno lavorato insieme, a distanza e in presenza, realizzando diversi prodotti, come schede, libro digitale, videoclip, foto ecc. Hanno partecipato attivamente, nel rispetto dei diversi stili di apprendimento, hanno sperimentato in prima persona i principi del metodo scientifico, sono diventati più consapevoli delle loro scelte e dell'impatto dei comportamenti sull'ambiente, sul territorio e sulla comunità. Filo conduttore gli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030. Il prossimo passo è la costruzione di un orto verticale e di un giardino botanico, con gli ambienti tipici della Macchia mediterranea.

S.O.S.tenibilità... il Pianeta terra chiama

categoria "fino a 10 anni"

► UNA LEZIONE SUI BANCHI. LA DAD PLUS

Cosa fare con i vecchi banchi doppi dismessi per le misure di emergenza? Da icone della scuola pre covid diventano strumento di riflessione sulla didattica. Roberto Ianigro, docente di Disegno e storia dell'arte dell'IIS via Roma 298 di Guidonia (Roma), ha progettato e realizzato un'installazione didattica all'aperto in 24 opere, coinvolgendo studenti ed ex studenti. Tagli, sfregi, crepe, fino alle immancabili gomme da masticare incollate sul fondo, diventano spunti per reimmaginare i banchi come strumento di un racconto che, partendo dalla storia dell'arte (dal 400 alla contemporaneità), offre plurimi collegamenti trasversali. Un luogo alternativo all'aula (outdoor education) per svolgere una "lezione sui banchi di scuola" integrata da supporti digitali. Con un'attenzione speciale a bisogni speciali e percorsi inclusivi, grazie ad audio descrizioni sperimentali (call for ideas).

double desk trib[ut]e

categoria "fino a 18 anni"

Valutazione

CRITICITÀ

L'aggravarsi della situazione pandemica ci ha costretto ad annullare l'area espositiva delle scuole.

STORIE DI SUCCESSO

LABORATORI DIFFUSI NELLE CASE

La scuola a distanza ha fortemente penalizzato l'apprendimento delle discipline che richiedono esperienze laboratoriali e i docenti sono stati chiamati a trovare soluzioni creative. Giovanni D'Ambrosio, docente di sistemi e reti al Marconi di Nocera Inferiore, racconta come i suoi ragazzi non si siano fatti fermare dalla pandemia e abbiano costruito mini laboratori domestici

per continuare a lavorare insieme a distanza. Tutte le difficoltà sono state superate con il "problem solving di gruppo", tanta allegria e passione contagiosa. I ragazzi hanno completato progetti complessi e ricevuto riconoscimenti in competizioni importanti. Il sogno del prof è costruire un laboratorio di robotica da dedicare a Francesco, uno studente speciale: con un sorriso meraviglioso diceva "voglio diventare un informatico", ma il destino glielo ha tragicamente impedito.

Giovanni D'Ambrosio

Vincitore categoria "docente innovatore"

TESTA, CUORE E MANO

Da sette anni guida l'istituto comprensivo Daniele Spada di Sovere, in provincia di Bergamo, con i principi della "Scuola senza zaino" e delle "Avanguardie educative": è Salvatore Lentini tra i candidati come dirigente innovatore. Definisce la sua scuola, comunità educativa di pratiche, come un cantiere di ricerca e di sperimentazione: "Ogni giorno con grande entusiasmo e un team di docenti davvero fantastico si lavora per dare senso al nostro fare scuola... per inseguire il sogno di un modello di scuola diverso, più appassionante ed entusiasmante, per i nostri bambini, i nostri ragazzi, ma anche per tutti noi che abbiamo fatto della scuola la nostra vita". La sua scuola interpreta i principi "testa, cuore, mano" (definizione della School 21 di Stratford). La comunità educante ha risposto alla sfida della pandemia ridisegnando i paesaggi dell'apprendimento.

Salvatore Lentini

Vincitore categoria "dirigente innovatore"

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Video messaggio Giorgio Parisi, Nobel per la Fisica 2021

<https://youtu.be/4ctnB4c501Y>

Video messaggio di Alfonso Molina (FMD) e Dario Ianes (Erickson)

<https://youtu.be/dQXF1D0Uk-4>

Partecipanti: Rocco Giuseppe Tassone, professore di Scienze naturali all'IIS G. Verace di Cittanova, (Calabria)

mondodigitale.org/it/news/curiosit%C3%A0-umilt%C3%A0-e-onest%C3%A0

Alfredo Pudano, animatore digitale dell'ITE Raffaele Piria di Reggio Calabria

<https://youtu.be/PazzwEOBFwk>

RACCONTO SULLA STAMPA

Il servizio "Installazioni didattiche", TGR Lazio, 20 dicembre 2021, edizione delle 14

https://youtu.be/___hkd8cKsp0

Growing tour

TITOLO	GROWING TOUR
DURATA	DA OTTOBRE A DICEMBRE 2021
TERRITORIO	PROVINCIA DI ROMA E NAPOLI
SETTORE	EMPOWERMENT FEMMINILE
FINANZIATORE	VISA - R-STORE
BUDGET	103.532 EURO
PARTNER	AIEF
COORDINATORE	ELEONORA CURATOLA

Descrizione

SINTESI

Il progetto "Growing Tour", promosso dalla Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con VISA e R-store, è pensato per la crescita inclusiva delle giovani donne.

Il percorso dedicato alle classi di quinta elementare e alla scuola secondaria di primo grado prevede un programma di due giornate formative per studenti e una formazione per docenti. Attraverso giochi, test, prove, simulazioni, esercizi, sfide, bambine e bambini imparano a programmare e apprendono le basi dell'educazione finanziaria, dell'economia e della sostenibilità. Il progetto consente alle scuole che aderiscono di replicare le formazioni di coding con tutte le classi del proprio istituto grazie alla Coding box contenente iPad e robot Sphero Bolt che ricevono gratuitamente.

ATTIVITÀ

- Un laboratorio di coding "Il viaggio d'Ulisse" per studenti delle classi dalla quinta elementare alla terza media. I bambini imparano a programmare il robot Sphero riproducendo il viaggio di Ulisse per tornare a Itaca
- Un laboratorio per docenti del team digitale dell'istituto per imparare a usare la Coding Box e replicare l'attività del "Viaggio d'Ulisse" con le classi della scuola
- Un laboratorio su educazione finanziaria, sostenibilità e autoimprenditorialità per studenti delle classi dalla quinta elementare alla terza media. I bambini esplorano il concetto di circuito, i diversi strumenti di pagamento fino alla progettazione di un'impresa equa e sostenibile

OBIETTIVI

- Appassionare le più giovani alle STEM
- Accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico
- Fornire nuovi strumenti per la crescita inclusiva

METODOLOGIA

Attività esperienziali

DESTINATARI DIRETTI

Studenti e docenti

DESTINATARI INDIRETTI

Studenti e docenti

RISULTATI

Il progetto ha coinvolto 10 istituti comprensivi della provincia di Roma e della provincia di Napoli, per un totale di circa 400 studenti e 200 docenti



Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Tre alunni dell'istituto comprensivo "Massimo Troisi" di San Giorgio a Cremano (Napoli) raccontano cosa hanno imparato nella prima tappa formativa del progetto Growing Tour <https://youtu.be/ALahthguMlc>



Health4U

TITOLO	HEALTH4U
DURATA	OTTOBRE 2021 - GIUGNO 2022
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	ORIENTAMENTO CARRIERE DEL FUTURO SETTORE MEDICO-SCIENTIFICO
FINANZIATORE	FONDAZIONE JOHNSON&JOHNSON
BUDGET	38.000 EURO
PARTNER	FONDAZIONE JOHNSON&JOHNSON
RETE	GRUPPO JOHNSON&JOHNSON ANLAIDS SUSAN G. KOMEN ITALIA ONLUS FONDAZIONE VILLA MARAINI ONLUS, ACOLISTI ANONIMI, GIOCATORI ANONIMI UN RESPIRO PER LA VITA ONLUS CROCE ROSSA ITALIANA NEVER GIVE UP ONLUS UNIVERSITÀ CAMPUS BIO-MEDICO DI ROMA INMI LAZZARO SPALLANZANI CENTRO INTEGRATO DI SENOLOGIA-FONDAZIONE POLICLINICO UNIVERSITARIO A. GEMELLI IRCCS
COORDINATORE	ALBERTO MANIERI
SITO INTERNET	HTTPS://FORMAZIONE.INNOVATIONGYM.ORG/COURSE/VIEW.PHP?ID=39

Descrizione

SINTESI

H4U è un programma di formazione e orientamento alle carriere universitarie e al mondo del lavoro promosso dalla Fondazione Johnson&Johnson, con un focus dedicato all'area della salute, del benessere e delle scienze della vita.

H4U nasce nel 2017 nell'ambito dell'iniziativa globale di Johnson & Johnson "Bridge to Employment" per ispirare i giovani al proseguimento degli studi come via per la costruzione di solide fondamenta per il futuro. H4U ha già svolto un percorso pilota rivolto a circa 250 giovani studenti prossimi ad affacciarsi agli studi universitari e al mercato del lavoro nella provincia di Roma.

Dopo aver collaborato per la trasformazione digitale del programma, Fondazione J&J lancia insieme alla Fondazione Mondo Digitale la seconda edizione del progetto per l'A.S. 2021/22.

ATTIVITÀ

Inaugura il progetto l'evento di lancio "Sanità del futuro: partiamo dai giovani" con i saluti istituzionali dei partner, la presentazione del programma e la condivisione degli obiettivi del progetto.

Il percorso si sviluppa in 17 moduli online suddivisi in due filoni principali: il primo con contenuti trasversali sull'area delle carriere universitarie e professionali; il secondo con focus specifici su prevenzione e promozione della salute.

Nel 2021 si sono svolti 5 dei 17 moduli previsti, oltre che l'evento di lancio online, gli altri si svolgeranno nell'arco del primo semestre 2022.

1. Epidemie: HIV e AIDS
2. Lo stabilimento Janssen di Latina: il ciclo e la produzione dei Farmaci
3. Le dipendenze patologiche - Droghe: conoscerle per riconoscerle
4. Un respiro per la vita: la salute dei nostri polmoni
5. Le vaccinazioni: rivoluzione della Medicina

OBIETTIVI

- Orientare ai settori biomedico e clinico
- formare alle carriere del futuro
- sviluppare competenze trasversali
- sensibilizzare alla parità di genere negli ambiti STEAM
- approfondire l'importanza delle STEAM nel mondo del lavoro
- promuovere la cultura della salute, dalla prevenzione al benessere

METODOLOGIA

- Distance learning
- Train the trainers
- Real-time interaction

DESTINATARI DIRETTI

1.200 studenti di scuole secondarie di II grado partecipanti ad ogni modulo, 1.200 studenti di scuole secondarie di II grado partecipanti ad ogni modulo

DESTINATARI INDIRETTI

Più di 20.000 studenti e studentesse delle scuole coinvolte nel progetto; dipendenti delle aziende del Gruppo Johnson&Johnson

RISULTATI

La seconda edizione del progetto è stata presentata il 21 ottobre 2021, con un evento di lancio in diretta Zoom. Si è aperto con i saluti istituzionali di Massimo Scaccabarozzi, presidente della Fondazione Johnson&Johnson, Mirta Michilli, direttore generale di Fondazione Mondo Digitale, e Paola Testori Coggi, Special Advisor del Cluster Tecnologico Nazionale Scienze della Vita ALISEI e Chair T20 Task Force Global Health and Covid-19 e Former Director General Health and Consumers of the European Commission. È seguita la presentazione del programma completo di Health4U e la condivisione degli obiettivi del progetto, affidata a Barbara Saba, direttore generale della Fondazione Johnson&Johnson. La diretta si è conclusa con un primo panel di esperti dei partner del progetto.

Valutazione

CRITICITÀ

Come per molti percorsi sviluppati esclusivamente online, si avverte la resistenza degli studenti a partecipare ad attività extracurricolari online dopo l'avvento della dad nella didattica curricolare. A fine 2021 non abbiamo ancora raggiunto l'obiettivo dei 2.000 studenti iscritti, sebbene il numero di istituti coinvolti sia alto (30 scuole secondarie di secondo grado). Per garantire il raggiungimento degli obiettivi, a fine 2021 abbiamo lanciato una nuova campagna per le scuole che ha riscosso un discreto successo.

STORIE DI SUCCESSO

MASSIMO SCACCABAROZZI
presidente della
Fondazione Johnson
& Johnson Italia e di
Janssen Italia

“Nonostante la pandemia abbia messo a dura prova la nostra quotidianità e abbia in particolar modo sfidato la tenuta del nostro Sistema sanitario nazionale, ci ha trasmesso allo stesso tempo anche tanti insegnamenti: in primis, ci ha donato una rinnovata percezione del valore della salute. Questa nuova consapevolezza è ciò che ci può dare ora la forza di ripartire, rendendo l'emergenza che abbiamo vissuto un'occasione per costruire le basi della sanità del futuro.

Per farlo, però, è necessario investire sulle persone e in particolar modo sui giovani, la cui formazione è uno dei principali driver di crescita”

BARBARA SABA
direttore generale
della Fondazione
Johnson & Johnson.

“Il lancio della nuova edizione di Health4U ci rende molto orgogliosi e il successo dell'edizione passata ci ha dato grande soddisfazione: crediamo che educare e informare le ragazze e i ragazzi sull'importanza e sulle opportunità del mondo della Sanità in questo

momento di grande innovazione e trasformazione sia fondamentale anche per costruire il futuro dell'healthcare nel nostro Paese”

**PAOLA TESTORI
COGGI**
consigliere
scientifico presso
l'Istituto Affari
Internazionali

“Siamo lieti, dunque, di lanciare oggi la nuova edizione di Health4U, per accompagnare migliaia di studentesse e studenti alla scoperta di un settore in continuo cambiamento e di professioni che regalano vita! Il mondo della Sanità è in continua evoluzione e si aprono nuove sfide per garantire sostenibilità, accesso, equità e gestione delle emergenze. La Task force Global Health and Covid-19 del T20

ha evidenziato le priorità nell'ambito dei sistemi sanitari, della strategia One Health, della sanità digitale e della prevenzione. C'è un grande spazio per i giovani che si affacciano a questo mondo per partecipare a questo nuovo capitolo dell'Healthcare e della Global Health: credo che un programma come questo possa aiutarli ad orientarsi ed a comprendere il mondo della Salute e le professioni che offre”

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

“Penso che sia un'esperienza utile che ci aiuta anche a scegliere se vogliamo proseguire in quest'ambito all'università” **ERIKA GRIMALDI, studentessa**

“Questo progetto mi ha aiutata nel prendere una decisione per quanto riguarda il percorso di studi che dovrò intraprendere” **Manuela Forte, studentessa**

“È stato un percorso che difficilmente scorderò, è stato interessante” **MAURIZIO GERNONE, studente**

“Esperienza assolutamente formativa, mi sento più informata riguardo argomenti che sono attualissimi e importanti, da non sottovalutare” **FRANCESCA CUCCARO, studentessa**

“Questo progetto ha sconfitto le mie insicurezze e mi ha aiutato a decidere la strada da intraprendere nel futuro” **SONIA BURK, studentessa**

RACCONTO SULLA STAMPA

- Johnson & Johnson in Italia, la “foto” dell'impatto in uno studio, Quotidiano Sanità, 20 dicembre 2021 www.quotidianosanita.it/scienza-e-farmaci/articolo.php?articolo_id=101068
- Parte la seconda edizione di HEALTH4U, Cronache di Scienza, 25 ottobre 2021 www.cronachediscienza.it/2021/10/25/parte-la-seconda-edizione-di-health4u/
- I progetti di Janssen per sanità e sociale, Adnkronos, 21 ottobre 2021 https://www.adnkronos.com/i-progetti-di-janssen-per-sanita-e-sociale_7fVO4O5zAKMLXw2Ihy7OQc

STRUMENTI DI LAVORO

- Moodle
- Microsoft Teams
- Mentimeter

Il Centro a Casa

TITOLO	CONTRO L'ISOLAMENTO. IL CENTRO A CASA
DURATA	5 MESI
TERRITORIO	MUNICIPIO XI, TRIGORIA
SETTORE	INCLUSIONE SOCIALE
PARTNER	CENTRO DIURNO ALBERTO SORDI DI ROMA E UNIVERSITÀ CAMPUS BIO-MEDICO DI ROMA
RETE	NELLE FASI DI PROGETTAZIONE, REALIZZAZIONE, VALUTAZIONE E DIFFUSIONE DELL'INIZIATIVA HANNO COLLABORATO LA FONDAZIONE MONDO DIGITALE, IL CENTRO DIURNO DI TRIGORIA, LA FONDAZIONE ALBERTO SORDI, L'ASSOCIAZIONE ALBERTO SORDI, L'UNIVERSITÀ CAMPUS BIO-MEDICO DI ROMA E GLI STUDENTI VOLONTARI.
COORDINATORE	CECILIA STAJANO

Descrizione

SINTESI

La FMD, insieme alla Fondazione Alberto Sordi, l'Associazione Alberto Sordi e all'Università Campus Bio-Medico di Roma, ha supportato il centro diurno per anziani fragili di Trigoria durante il lockdown con un progetto pilota: "Il centro a casa". Anziani tra i 75 e i 95 anni sono stati formati all'uso di Internet, tablet e smartphone.

Il progetto nasce proprio nei mesi del primo lockdown, a marzo del 2020, quando i centri diurni sono stati chiusi per le misure di contenimento della diffusione del virus attuate dal governo. In questo contesto, gli operatori del centro hanno trasformato gli abituali incontri in presenza tra gli utenti in sessioni online, con l'obiettivo di connettere gli anziani

tra loro, costruire un ponte tra i vari ospiti del centro, aiutarli a considerare la tecnologia un'opportunità e non un limite e insegnargli concretamente come si usa uno smartphone o un tablet per comunicare in una video chiamata tramite Whatsapp, Skype o Zoom. Chi ha partecipato al progetto "Il Centro a casa" ha scoperto un modo nuovo di socializzare, seppure a distanza, conservando alcune buone abitudini indispensabili per mantenere il giusto livello di benessere fisico e psichico.

Nelle "stanze virtuali" animate da telefonini, tablet e pc gli anziani ospiti hanno proseguito i loro incontri e superato l'isolamento forzato. Grazie agli operatori di Fondazione Mondo Digitale sono nati momenti di condivisione delle esperienze nei quali far fluire emozioni e dove gli utenti, rimasti nelle proprie case, si sono ritrovati in collegamento con operatori e volontari per leggere i quotidiani, raccontare la propria giornata, condividere i propri ricordi, ma anche i pensieri e le preoccupazioni, costruendo insieme un nuovo ambiente di socialità grazie a internet e alle nuove tecnologie.

ATTIVITÀ

Webinar contro l'isolamento

OBIETTIVI

Contrasto all'isolamento degli utenti fragili

METODOLOGIA

Peer to peer

DESTINATARI DIRETTI

10 anziani e operatori del centro

DESTINATARI INDIRETTI

Famiglie e tutti gli ospiti del centro

RISULTATI

Per prima cosa la FMD ha dovuto formare gli operatori, veri esperti in relazioni umane, ma con meno competenze in tecnologia. Poi è stata verificata la disponibilità di device adeguati nelle case degli anziani. Agli anziani sprovvisti sono stati forniti portatili o tablet. Il passo successivo è stato offrire il dovuto supporto a tutti gli "utenti speciali" fino al collegamento e alla partecipazione all'incontro online, coinvolgendo, quando necessario, anche badanti, nipoti o altri familiari.

Insieme agli operatori sono state scelte le attività da "virtualizzare", come lettura di libri, quiz, carte, racconti, ritagli, scambio di ricette, rielaborando le attività educative, creative e di contrasto al decadimento cognitivo a cui gli anziani partecipavano in presenza.

Importanti le ricadute sulle competenze digitali dei diversi partecipanti: gli anziani fragili, partendo in molti casi da zero, hanno raggiunto un livello base di competenze. Agli operatori sono stati forniti strumenti per usare piattaforme collaborative online, migliorare le capacità di guidare gli altri, di risolvere problemi e anche di e-leadership, sconfinando anche nel quadro di competenze del DigCompEdu.

Valutazione

CRITICITÀ

Scarse competenze tecnologiche degli operatori stessi del centro... e una corsa contro il tempo per non perdere nessuno.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

La didattica del fare, www.mondodigitale.org/it/news/la-didattica-del-fare

RACCONTO SULLA STAMPA

Il Centro diurno per anziani? Trasloca su Zoom, Vita, 10 novembre 2020, www.vita.it/it/story/2020/11/10/il-centro-diurno-per-anziani-trasloca-su-zoom/369
Anziani soli, impauriti e ai margini. Così il Covid ha stravolto le loro vite, Domani, 20 ottobre 2020, www.editorialedomani.it/fatti/anziani-soli-impauriti-e-ai-margini-cos-il-covid-ha-stravolto-le-loro-vite-tm5glpai

La “misura” del cambiamento

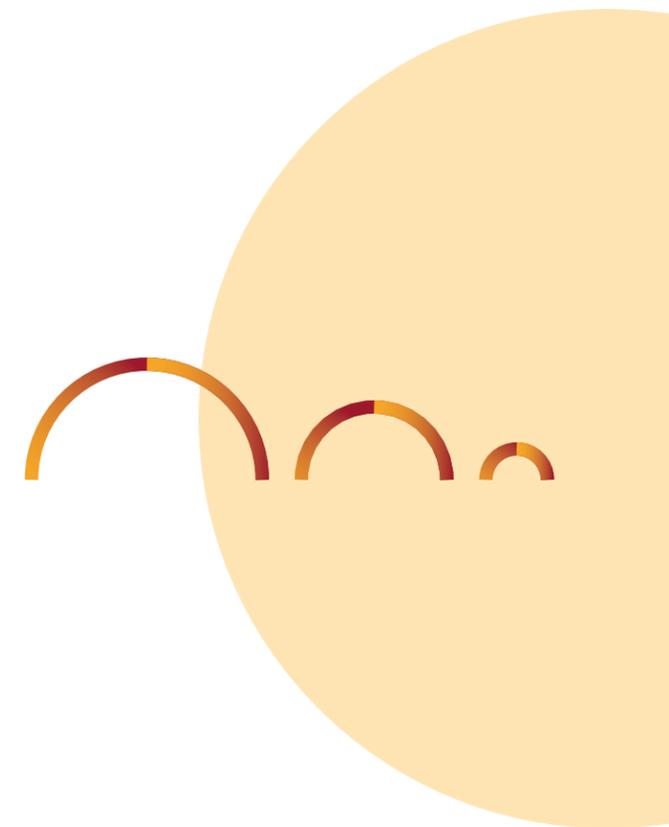
L'iniziativa è stata unica nel suo genere perché "confezionata su misura" per rispondere alle esigenze degli anziani fragili del centro diurno di Trigatoria. Le operatrici, una psicologa, una educatrice e i volontari si sono messi in gioco personalmente per la piena riuscita dell'esperienza pilota.

La Fondazione ha formato tecnicamente gli operatori in modo che fossero capaci di organizzare incontri on line e di guidare nella connessione e nella partecipazione tutti gli utenti. Insieme sono state individuate le migliori soluzioni per trasformare in sessioni virtuali le attività fisiche che venivano realizzate nelle ore di presenza nel centro. Dopo un'iniziale diffidenza, i partecipanti hanno chiesto di moltiplicare gli incontri, che sono riusciti a stabilire relazioni empatiche e a conservare il senso di vicinanza: un vero e proprio "Centro a casa".

Nell'esperienza è stato coinvolto anche un gruppo di studenti dei corsi di laurea in Scienze dell'Alimentazione e della Nutrizione umana, Scienze infermieristiche e Medicina e Chirurgia dell'Università Campus Bio-Medico di Roma. Con l'attività di volontariato gli studenti universitari hanno svolto un importante ruolo di cerniera intergenerazionale, che ha rafforzato il senso di benessere e di piena partecipazione degli anziani che vivono in una condizione di forte fragilità e isolamento.

Basti pensare che in Italia le famiglie composte da soli anziani sono in difficoltà proprio per quanto riguarda l'accessibilità al mondo digitale. Nei nuclei composti da ultrasessantacinquenni solo il 34% ha a disposizione un servizio di banda larga e solo l'11,9% degli over 75 è in grado di usare lo smartphone per navigare sul web (Istat, Cittadini e ICT, 2019). A questo si aggiunge

il fatto che oggi in Italia il 27% degli anziani vive in condizioni svantaggiate, con patologie croniche e scarse risorse economiche. Inoltre, come scrive l'Istat nel rapporto annuale 2020, gli anziani svantaggiati non svolgono attività di associazionismo né di volontariato, non usano Internet, non praticano sport o attività fisica e non partecipano ad attività culturali fuori casa (oltre il 95% non frequenta cinema, teatri, musei, mostre o concerti). Inoltre, grazie alla partecipazione dell'Università Campus Bio-Medico di Roma, è stato portato per la prima volta all'interno dei percorsi universitari uno scambio intergenerazionale in grado di favorire il dialogo tra giovani e anziani, infondere lo spirito di servizio, potenziare competenze relazioni e trasversali strategiche per i futuri operatori della salute. E nello stesso tempo è stato alleviato il peso della solitudine degli anziani.



Insieme si riparte

TITOLO	INSIEME SI RIPARTE
DURATA	DA GIUGNO 2020 A GIUGNO 2021
TERRITORIO	ROMA E PROVINCIA
SETTORE	INVECCHIAMENTO ATTIVO E SOLIDARIETÀ INTERGENERAZIONALE
FINANZIATORE	INMI "L. SPALLANZANI" - REGIONE LAZIO
BUDGET	50.988,44 EURO
RETE	SCUOLE, CENTRI ANZIANI E ASSOCIAZIONI
COORDINATORE	CECILIA STAJANO
SITO INTERNET	WWW.INSIEMESIRIPARTE.ORG

Descrizione

SINTESI

Durante i mesi di emergenza sanitaria la FMD trasforma lo storico progetto formativo di Nonni su internet - gli studenti insegnano agli anziani le nuove tecnologie - adeguandolo alle norme di distanziamento fisico per il contenimento del virus. Il progetto parte nel territorio della ASL RM3, e attiva help desk telefonici, dirette web e video pillole fruibili da cellulare. Ragazzi delle scuole

superiori, studenti universitari e volontari delle associazioni aiutano gli over 65 a familiarizzare con i principali servizi sanitari online della Regione e a usare le applicazioni già disponibili su smartphone, a partire da Immuni e Lazio drCovid, per favorire una cittadinanza attiva e inclusiva.

ATTIVITÀ

- Formazione dei facilitatori digitali
- Help desk gestiti da studenti e volontari per aiutare gli over 65 a usare i servizi sanitari digitali
- Guida online sui servizi della sanità digitale nel Lazio
- 10 video pillole pubblicate sul canale YouTube fruibili da cellulari
- Sito web dedicato con storie dei protagonisti
- Evento finale in diretta youtube

OBIETTIVI

Un progetto di vicinanza e solidarietà per contrastare l'isolamento delle persone più anziane e guidarle all'uso dei servizi online per la salute

METODOLOGIA

Modello di apprendimento intergenerazionale

DESTINATARI DIRETTI

Anziani

DESTINATARI INDIRETTI

Giovani

RISULTATI

Il progetto ha coinvolto 500 over 65 di oltre 15 associazioni del territorio romano, formati da circa 120 studenti di sei scuole superiori romane e da 12 volontari della conoscenza senior

PRODOTTI

Nell'ambito del progetto sono stati realizzati 10 video tutorial e una guida online per aiutare i cittadini meno esperti a usare le app e i servizi online per la salute.

<https://www.insiemesiriparte.org/tutorial/>

<https://www.insiemesiriparte.org/insieme-si-riparte-guida-ai-servizi-online.pdf>

Valutazione

CRITICITÀ

La maggiore criticità riscontrata riguarda la difficoltà di ingaggio della rete della medicina territoriale, a partire dai medici di base che avrebbero dovuto coinvolgere nel progetto i propri pazienti.

STORIE DI SUCCESSO

“La signora Giovanna ha 70 anni ed è molto curiosa e attiva. Non ha paura di imparare. Ha chiesto aiuto per scansionare i documenti con il cellulare. Con il signor Luciano di 80 anni, invece, abbiamo affrontato la prenotazione del vaccino anti Covid sul sito della Regione Lazio”. Massimiliano, 18 anni, studente di Informatica all'Università di Edimburgo, è tornato a Roma durante l'emergenza sanitaria e ha deciso di diventare un volontario della conoscenza dedicando tempo, competenze e attenzione ai bisogni del prossimo.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Una sezione del sito raccoglie le testimonianze dei volontari della conoscenza www.insiemesiriparte.org/chi-sono-i-volontari-della-conoscenza

RACCONTO SULLA STAMPA**La Stampa**

Liste d'attesa post-Covid, arrivano i medici “digitali” per smaltire visite ed esami, 5 giugno 2021, <https://www.lastampa.it/topnews/primo-piano/2021/06/05/news/liste-d-attesa-post-covid-arrivano-i-medici-digitali-per-smaltire-visite-ed-esami-1.40354893/>

Intervista a Nonna Rossella, "Che giorno è", Radio Rai 1, 28 settembre 2021 mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/nonna-rossella-a-che-giorno-%C3%A8-di-radio-rai-1

STRUMENTI DI LAVORO

Help Desk telefonici, piattaforme per videochiamate, guide e tutorial online



Job Digital Lab

TITOLO	JOB DIGITAL LAB – LA FORMAZIONE CHE TI RIMETTE IN GIOCO
DURATA	EDIZIONE 1: DA NOVEMBRE 2020 A LUGLIO 2021 EDIZIONE 2: DA NOVEMBRE 2021 A LUGLIO 2022
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	CITTADINI FRAGILI
FINANZIATORE	ING ITALIA
BUDGET	EDIZIONE 1: 212.000 EURO EDIZIONE 2: 320.000 EURO
COORDINATORE	FIAMMETTA CASTAGNINI
SITO INTERNET	MONDODIGITALE.ORG/IT/AREE-INTERVENTO/EDUCAZIONE-PER-LA-VITA-E-CULTURA-DELL'INNOVAZIONE/JOB-DIGITAL-LAB-PRIMA-EDIZIONE

Descrizione

SINTESI

La sfida dell'originale alleanza tra ING Italia e FMD è sviluppare e potenziare le competenze digitali – e non solo – di chi è in cerca di lavoro e vuole arricchire le proprie opportunità di inserimento o reinserimento professionale. Nella prima edizione il percorso ha previsto formazione in modalità ibrida: eventi interattivi con metodologie innovative di apprendimento, Digital Academy pensate

per i lavori del futuro, StartUp Lab per l'imprenditoria femminile, percorsi di alfabetizzazione digitale.

Con la seconda edizione, FMD e ING Italia puntano su un'offerta formativa personalizzata sempre più legata ai bisogni delle persone e dei territori con l'obiettivo di offrire risorse e strumenti innovativi per una crescita sostenibile, personale e di comunità. Il progetto, della durata di dieci mesi, coinvolge 4.000 destinatari diretti nella prima edizione, 6.000 nella seconda: le diverse attività rispondono ai bisogni di formazione, riqualificazione e orientamento professionale delle persone, in età lavorativa, più fragili e vulnerabili, con particolare attenzione alle categorie maggiormente penalizzate dagli effetti negativi della pandemia da Covid-19.

ATTIVITÀ

EDIZIONE 1

- Percorsi di alfabetizzazione digitale e di potenziamento delle competenze digitali e trasversali.
- Digital Academy: 10 esperienze intensive di formazione specialistica su settori emergenti per i lavori del futuro.
- Social Community Days: originali eventi formativi per condividere competenze, esperienze e creare valore con il coinvolgimento di dipendenti ING.
- Role modeling: testimonianze ispiratrici e motivazionali, unite ad attività collaborative e di scambio di conoscenze con il coinvolgimento delle scuole.
- StartUp lab al femminile: percorso di accompagnamento all'impresa dedicato alle donne in cerca di riqualificazione professionale. Dall'analisi dell'ecosistema personale fino alla progettazione d'impresa.

EDIZIONE 2

- Sessioni di formazione live con esperti: per potenziare le competenze digitali e trasversali, conoscere le app più utili nella ricerca del lavoro, scoprire i segreti della comunicazione e della produzione digitale o cimentarsi in esercizi di marketing digitale.
- StartUp Lab al femminile: per accompagnare le donne nella progettazione della propria impresa, dall'idea al primo prototipo.
- Eventi formativi locali: per consentire a libere professioniste e imprenditrici di approfondire utilizzi del digitale per far crescere, innovare e comunicare la propria attività. Le sessioni formative sono inoltre occasione per le partecipanti di confrontarsi con figure manageriali e istituzionali di rilievo al fine di potenziare la possibilità di fare rete e incontrare nuovi pubblici.
- Moduli di micro apprendimento: per accrescere le occasioni di formazione, in ogni momento e in ogni luogo, il progetto prevede la realizzazione di pillole video, tutorial, podcast da seguire con i propri smartphone.

OBIETTIVI

- Aggiornare, riqualificare e riorientare i lavoratori più precari
- Accelerare l'acquisizione di competenze qualificanti e spendibili
- Sperimentare nuove politiche occupazionali di genere
- Acquisire una maggiore consapevolezza del proprio ruolo professionale tramite l'uso di strumenti per esplorare l'allineamento e il disallineamento personale e professionale
- Facilitare l'ingresso o il reinserimento nel mondo del lavoro di categorie fragili

METODOLOGIA

E-learning, peer to peer, project based learning

DESTINATARI DIRETTI

Cittadini fragili. Focus della seconda edizione sulle donne

DESTINATARI INDIRETTI

Cittadini

RISULTATI

I numeri della prima edizione:

5.114 cittadini formati, 58 corsi erogati, 13 formatori e 5 role model coinvolti

PRODOTTI

Tra i prodotti formativi sviluppati:

ALFABETIZZAZIONE DIGITALE – Webinar: sessioni formative per migliorare l'uso autonomo dei principali device come strumenti di lavoro e di apprendimento, per trasformare la formazione a distanza (in tempo di emergenza) in "formazione continua di vicinanza", accessibile anche da smartphone. Quattro webinar di un'ora ciascuno.

- Cittadini digitali (1h)
- I social come strumento di lavoro (1h)
- Pericoli della Rete, sicurezza e privacy (1h)
- Sfruttiamo le app per entrare nel mondo del lavoro (1h)

Potenziamento digitale – Webinar, Mooc, Role Modeling

Webinar di un'ora e mezza ciascuno, contenuti on demand e sessioni di role modeling per il potenziamento delle competenze digitali di base.

- Comunicazione digitale (1,30 h)
- Social Up (1,30 h)
- Il tuo CV digitale (1,30 h)
- Fablab e fabbricazione digitale (1,30 h)
- Robotica e Arduino (1,30 h)
- Tecnologie al servizio dei beni culturali (1,30 h)
- Domotica e Internet of Things (1,30 h)
- Realtà virtuale e realtà aumentata (1,30 h)
- Intelligenza artificiale (1,30 h)

DIGITAL ACADEMY – 6 Mooc professionalizzanti

Digital Academy tematiche su tecnologie abilitanti. Sessioni intensive di formazione specialistica su settori emergenti per i lavori del futuro. Ciascuna academy si rivolge a diverse tipologie di destinatari: persone che hanno partecipato ai percorsi di potenziamento delle competenze digitali e trasversali, ma anche a coloro che intendono approfondire e qualificarsi in uno degli ambiti proposti.

- Comunicazione digitale: tecniche di digital marketing e customer relation (4h)
- Percorso per sviluppare applicazioni di realtà virtuale e aumentata (4h)
- Come far crescere i propri follower (tecniche di Growth Hacking) (4h)
- Progettazione e prototipazione di un prodotto di moda digitale/wearable technology (4h)
- Turismo 4.0: un viaggio virtuale che si trasforma in reale (4h)
- Post produzione audiovisiva per la comunicazione multimediale (4h)

STARTUP LAB FEMMINILE

Realizzazione di un percorso personalizzato di accompagnamento all'impresa di 8 ore, dall'idea alla realizzazione di un progetto/prototipo prodotto, rivolto a un gruppo di donne in cerca di qualificazione, riqualificazione o ricollocazione professionale.

- Presentazione dello Startup Lab femminile (2h)
- Design thinking: introduzione teorica e tecniche di design thinking (2h)
- Team building e leadership (2h)
- Business plan e fonti di finanziamento (2h)

Il 12 maggio 2021 si è svolto l'evento finale dello Startup lab, in cui le aspiranti imprenditrici, che hanno partecipato al programma di autoimprenditorialità, hanno presentato, in una sessione riservata, le loro idee e i loro progetti a un team di professionisti di ING Italia.

Tra le idee di impresa implementate durante il percorso:

- "AbituaTea": un portale al femminile per allenare nuove abitudini e attivare routine positive. Di Alessia Correa, Executive e Team Coach, specializzata nello sviluppo delle competenze dell'intelligenza emotiva.
- "Zero Waste Ling, la bellezza dentro e fuori" una linea di prodotti di bellezza che sfrutta il meccanismo dell'economia circolare. Di Patricia Carfora, imprenditrice.
- "Palingenia" un procedimento alchemico per plasmare la materia, coniugando sostenibilità e ambiente a innovazione tecnologica. Di Tiziana Montinari, imprenditrice.

Valutazione

CRITICITÀ

Raggiungimento e coinvolgimento del target di progetto

STORIE DI SUCCESSO

FRANCESCO, milanese e ristoratore, ha trasformato un momento di inattività in un'opportunità per rimettersi in gioco. "È come ricominciare la scuola, laurearmi, completarmi".

MARIA ELENA, di Vicenza, dopo aver perso la libreria che aveva da 26 anni ha deciso di dedicare del tempo alla formazione. "Più competenze acquisisco, più voglio imparare".

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Il video della prima edizione

<https://youtu.be/Nb9ZYwJN5t4>

RACCONTO SULLA STAMPA

- Competenze digitali, un laboratorio (gratuito) per 5mila disoccupati, Corriere.it, 5 dicembre 2020, https://www.corriere.it/economia/lavoro/20_dicembre_05/competenze-digitali-laboratorio-gratuito-5mila-disoccupati-c39692b8-3713-11eb-9dc7-1846c0e43e91.shtml
- Formazione: si riparte dalle donne, nasce "Startup Lab", Ansa, 3 marzo 2021,

www.ansa.it/industry_4_0/notizie/competenze_territori/2021/03/03/formazione-si-riparte-dalle-donne-nasce-startup-lab_03ca645b-bb5b-4d68-a937-97da5e37c4d5.html

▸ La formazione digitale che ti rimette in gioco L'obiettivo è coinvolgere cinquemila persone, La Nazione, \ dicembre 2020,

www.lanazione.it/firenze/cronaca/la-formazione-digitale-che-ti-rimette-in-gioco-l-obiettivo-%C3%A8-coinvolgere-cinquemila-persone-1.5800620

▸ Il primo passo per trovare lavoro, Donna Moderna, 11 novembre 2021,

www.donnamoderna.com/news/i-nostri-soldi/autoimprenditorialita-cos-e-formazione-digitale

▸ TrovoLavoro, Corriere della Sera, 29 novembre 2021,

<https://youtu.be/gwImceh1Llg>

La "misura" del cambiamento

L'offerta formativa proposta è stata in grado di dare valore alla vita delle persone, aiutandole ad affrontare con sicurezza ed efficacia situazioni diverse, anche in condizioni di incertezza, acquisendo una maggiore attitudine al cambiamento. Per misurare l'impatto dell'azione, ibridiamo diversi approcci, in particolare la teoria del cambiamento, la valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI) e la pratica dello storytelling trasformativo. Il risultato è una metodologia composita che possiamo chiamare il "Real-Time Storytelling of Change", perché ci permette di iniziare la nostra narrazione dai primi risultati visibili (first wins) che poi innescano processi di cambiamento a breve, medio e lungo termine.

Questionari e interviste, prima, durante e dopo la formazione, ci hanno permesso di avere un quadro preciso del gruppo target. La scelta di alcune storie rappresentative ci ha permesso di raccontare più efficacemente le trasformazioni diffuse negli atteggiamenti dei partecipanti e l'acquisizione di una nuova consapevolezza formativa.

FRANCESCO, 28 anni

Sono disoccupato e cerco un nuovo lavoro nel campo in cui mi sono laureato, elettronica e telecomunicazioni. Non pensavo di avere già bisogno di formazione... Gli argomenti di interesse per me sono Arduino e la realtà virtuale. Trovo che i corsi siano adatti sia per i giovani che per gli adulti, perché sono trasversali, con contenuti teorici e contenuto pratico. Continuerò a formarmi con i corsi del progetto perché in questo settore non bisogna mai smettere di imparare!

PATRICIA, 48 anni

Ho uno studio di pilates che ho chiuso durante l'isolamento. Come posso tornare in azione sul web? Con questi corsi è arrivata una luce: un'idea di business aziendale legata all'azienda di mio marito che produce olio e vino. Voglio creare una nuova linea di cosmetici con i rifiuti. Una linea da distribuire negli hotel, per valorizzare il territorio e le materie prime. Con lo StartUp Lab ho imparato da come fare un business canvass a come impostare una campagna di crowdfunding. Secondo l'Istat la pandemia colpisce i lavoratori vulnerabili e amplia le ineguità. Il 70% dei partecipanti di Job Digital Lab sono donne, il 39% sono disoccupati, il 16,2% impiegati con bisogno di riqualificazione, il 16,2% liberi professionisti e il 15,5% giovani in cerca di lavoro. Secondo l'Ufficio Studi Confesercenti le donne sotto i 35 anni sono state le più penalizzate dall'emergenza sanitaria. Il 70% dei posti di lavoro persi appartenevano a donne; 4.000 le imprese femminili chiuse. Nello StartUp Lab 22 sogni diventano idee imprenditoriali. Sono equamente rappresentate donne disoccupate e fragili (lavoro informale). Tre le fasce di età più partecipi: 30-40, 40-50 e oltre i 50 anni. In tutte le donne il desiderio di rientrare in gioco con il lavoro autonomo.



Knights of the European Grail

TITOLO	KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL - CREATING A GAME-BASED APPROACH FOR LEARNING
DURATA	OTTOBRE 2021 - 35 MESI, DA SETTEMBRE 2020 AD AGOSTO 2023
TERRITORIO	ITALIA, SPAGNA, PORTOGALLO, REGNO UNITO
SETTORE	INNOVAZIONE NELLA DIDATTICA
FINANZIATORE	COMMISSIONE EUROPEA
BUDGET	20.140 EURO
PARTNER	GOETHE INSTITUTE LONDON (CAPOFILA) ASSOCIATION FOR LANGUAGE LEARNING THE UNIVERSITY OF READING IIS VITTORIO EMANUELE II INGENIOUS KNOWLEDGE GMBH DIGJEUNES SMARTED SRL CENTRO EUROPEU DE LÍNGUAS DIREÇÃO REGIONAL DE EDUCAÇÃO UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II FONDAZIONE MONDO DIGITALE
RETE	UNIVERSITÀ, SCUOLE, CENTRI PER LO SVILUPPO TECNOLOGICO
COORDINATORE	GOETHE INSTITUTE LONDON
VALUTATORE	GOETHE INSTITUTE LONDON

Descrizione

SINTESI

L'obiettivo del progetto è sviluppare e testare una metodologia di apprendimento della lingua e della cultura basata sul gioco, e in particolare sviluppare e testare l'efficacia di un serious game come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue e della cultura di un paese diverso da quello di provenienza. Lo sviluppo degli scenari di gioco sarà parte integrante di un percorso di formazione sullo storytelling che coinvolgerà docenti e studenti. Il gioco includerà elementi di realtà virtuale e realtà aumentata, basati su leggende e racconti popolari oltre che sulla nostra comune storia europea. Gli scenari saranno allineati con il Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER) così da rendere il gioco utilizzabile per la formazione e la valutazione linguistica.

ATTIVITÀ

- Sviluppo degli scenari di gioco in relazione agli elementi culturali, storici e linguistici
- Design del gioco
- Sperimentazione del gioco in contesto educativo (formale e informale) e valutazione dell'efficacia dello strumento in termini di supporto all'apprendimento e all'insegnamento
- Formazione dei docenti per l'accompagnamento all'utilizzo del gioco in contesto educativo
- Organizzazione di eventi di promozione della metodologia e del prodotto finale

OBIETTIVI

Introduzione e consolidamento della metodologia proposta nelle scuole coinvolte nella sperimentazione

METODOLOGIA

Collaborative learning, gamified learning

DESTINATARI DIRETTI

Docenti, formatori, studenti

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti, formatori, studenti

INDICATORI

- Numero di scuole, docenti e studenti coinvolti
- Numero di eventi realizzati
- Qualità dei materiali prodotti
- Numero di casi studio analizzati nel corso della sperimentazione
- Numero di classi che hanno consolidato l'utilizzo della metodologia proposta

RISULTATI

2 eventi con le scuole per il co-design degli scenari di gioco

PRODOTTI

Versione beta del gioco in fase di sperimentazione

Made on life in Venice

TITOLO	MADE ON LIFE IN VENICE
DURATA	GENNAIO - GIUGNO 2021
TERRITORIO	MESTRE E VENEZIA
SETTORE	COMPETENZE DIGITALI PER IL XXI SECOLO
FINANZIATORE	FACEBOOK
BUDGET	15.000 EURO
PARTNER	COMUNE DI VENEZIA
RETE	ASSESSORATO COMMERCIO E ATTIVITÀ PRODUTTIVE E ASSESSORATO ALLE POLITICHE EDUCATIVE DEL COMUNE DI VENEZIA
COORDINATORE	CECILIA STAJANO

Descrizione

SINTESI

Le piccole e medie imprese rappresentano una presenza strategica nel tessuto economico italiano: alla fine del 2020, in piena emergenza sanitaria, un'azienda su quattro in Italia è una PMI. Alle imprese, in particolare quelle tradizionali e di più piccole dimensioni, viene richiesta oggi una spiccata capacità di innovare e di sfruttare le nuove opportunità dell'era digitale per restare competitive anche in tempo di crisi. Dalla collaborazione tra Facebook Italia, Fondazione Mondo Digitale e il Comune di Venezia (Assessorato al Commercio e

Attività Produttive e Assessorato alle Politiche Educative) nasce il progetto "Made On Life - in Venice" per guidare le piccole realtà commerciali e produttive di Venezia e Mestre alla sperimentazione di nuovi modelli di trasformazione digitale. L'esperienza pilota coinvolge anche le scuole del territorio.

ATTIVITÀ

STEP 1 - VIDEO LEZIONI

Video lezioni e risorse on demand accessibili a tutti gli attori economici del territorio selezionati (commercianti di prossimità, artigiani, guide turistiche ecc.) per approfondire strumenti e tecniche di comunicazione digitale: dall'uso dei social network per valorizzare i propri prodotti al merchandising digitale nel fablab.

Contenuti:

▸ STRUMENTI E TECNICHE PER LA COMUNICAZIONE DIGITALE

Facebook e Instagram: conosciamoli più da vicino per capire come raccontarci nel web. Come aprire una pagina/profilo per narrare la propria identità. Come pubblicizzare i nostri contenuti (1h).

▸ I CASI ESEMPLARI NELLA RETE

Artigiani che hanno raccontato bene il proprio mestiere. Quali sono i passi da compiere per trarre ispirazione da chi ha saputo far bene (1h)

▸ COMUNICAZIONE VISUALE E MARKETING

Per raccontarsi sul web è necessario avere un'immagine coerente e coordinata. Dal brand al merchandising digitale nel fablab (1h)

▸ COMUNICAZIONE VISUALE E MARKETING

Per raccontarsi sul web è necessario avere un'immagine coerente e coordinata. Dal brand al merchandising digitale nel fablab (1h)

STEP 2 - WEBINAR INTERATTIVI

La trasformazione digitale delle imprese è oggetto di due tipologie di webinar interattivi, una di livello base e una di livello intermedio per chi ha già familiarità con gli strumenti della rete.

Nel primo livello i partecipanti analizzano casi di studio reali per imparare a presentarsi sul web e a connettersi emotivamente con il proprio pubblico. Nel secondo livello vengono analizzate le regole della scrittura creativa e si impara a costruire un piano editoriale.

I contenuti:

▸ COMUNICARE IN UN MONDO NARRATIVO - TIPOLOGIA BASIC

Nell'era narrativa gli oggetti e i servizi non sono più identificati per la loro funzione ma per la storia che raccontano. Vediamo come a partire da un caso reale. Carte narrative e oggetti narrativi. Connettersi emotivamente con chi ti ascolta e presentarsi sul web. Esercitazione pratica (2h)

Follow up sincro: i primi 5 partecipanti che si candidano raccontano l'esercitazione in diretta con piccolo speech (utilizzando carte narrative) e il formatore lo commenta

▸ ABC DELLO STORYTELLING E PERSONAL BRANDING - TIPOLOGIA ADVANCED

Fare della propria azienda e di se stessi il protagonista di una storia meravigliosa. Le regole della scrittura creativa a partire da un caso reale con esercitazione pratica.

Follow up asincro: i partecipanti inviano l'esercitazione al formatore che la corregge e commenta le più significative in diretta nel webinar successivo (1,5h)

▸ I 4 ASSI PER UN CONTENUTO INESAURIBILE E IL PIANO EDITORIALE – TIPOLOGIA ADVANCED
Capitale narrativo. Mi racconto sui social e dopo 3 settimane come procedo? Quale è il mio piano? Cosa posso raccontare di me? Partiamo da spazio fisico, spazio razionale, spazio emozionale, spazio temporale. Il contenuto diventa inesauribile. Come si costruisce un piano editoriale? (1,5h)

STEP 3 – Percorsi di trasformazione digitale con le scuole

Accedono all'ultimo step tre piccole imprese locali che vengono affiancate da tre team di studenti per sperimentare un percorso pilota intensivo di service learning. I giovani devono sviluppare un progetto di trasformazione digitale, corredato da prototipo o simulazione, in grado di integrare in modo innovativo servizi e infrastrutture. Grazie a convenzioni siglate con le scuole l'esperienza formativa può diventare un originale percorso per le competenze trasversali e l'orientamento (ex Alternanza Scuola Lavoro) di circa 25 ore. La modalità di lavoro viene configurata in base all'evoluzione dell'emergenza sanitaria. Il compito di realtà affidato ai giovani può essere affrontato sia con sopralluoghi fisici in azienda, per studiare da vicino la situazione, in modalità integrata o a distanza (Virtual service learning).

OBIETTIVI

Sostenere la trasformazione digitale delle piccole e medie imprese

- promuovere esperienzialità, interazione, immersività
- saldare la collaborazione tra pubblico e privato, per fare cultura come servizio pubblico
- fertilizzare il territorio con nuovi contenuti, metodi e strumenti
- promuovere esperienzialità, interazione, immersività
- sperimentare nuovi modelli per animare gli spazi nel rispetto del distanziamento

METODOLOGIA

Microlearning, service learning, project based learning

DESTINATARI DIRETTI

160

DESTINATARI INDIRETTI

500

RISULTATI

Sono state realizzate 3 video lezioni su strategie di trasformazione digitale, turismo trasformativo e di comunità, fabbricazione digitale per marketing e beni culturali. Il percorso è proseguito con 3 webinar a cui hanno preso parte sia le attività produttive della laguna di Venezia che le scuole: al termine della formazione le realtà artigianali si sono candidate per essere seguite dagli studenti nel restyling della loro narrazione. Una giuria ha decretato le 3 vincitrici che sono state abbinare a loro volta a 3 scuole del territorio:

- Liceo Stefanini di Mestre
- Liceo Scientifico Statale Ugo Morin di Mestre
- IIS Vendramin Corner indirizzo Giorgio Cini di Venezia

Oltre 1.200 sono stati i veneziani che hanno seguito le video lezioni; 87 le piccole e medie imprese iscritte al programma di formazione e oltre 250 i partecipanti ai 3 webinar. Tra questi sono 29 le aziende che hanno manifestato il proprio interesse a partecipare alla fase di prototipizzazione con le scuole di Venezia-Mestre.

PRODOTTI

- 3 video lezioni
- 2 webinar interattivi di livello base e avanzato
- 3 percorsi di trasformazione digitale su casi studio reali

Valutazione

STORIE DI SUCCESSO

I tre casi studio selezionati per il percorso di trasformazione digitale:

- Bluemoonvenice
- Vividanza
- VeniceDream srl

Sabrina Sanna, titolare di un negozio di abbigliamento sportivo, Alberto Jimenez, artigiano con una bottega di maschere del carnevale veneziano, e Rosalba Giorcelli, responsabile di voucher del valore di 2.000 euro in crediti pubblicitari Facebook, offerto da Facebook Italia in accordo con Fondazione Mondo Digitale. Anche ai 23 finalisti è stato attribuito un voucher di 450 euro, sempre in crediti pubblicitari da usare sul social network.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

NICOLETTA VULPETTI
fondatrice

“Made on life in Venice è un progetto che ha dato alle piccole aziende, soprattutto data la difficoltà dovuta dalla pandemia, la possibilità di imparare a utilizzare il mondo digitale e a sfruttarlo per dare nuova visibilità alle loro realtà. Una storia non raccontata non

esiste, così come un'azienda che non racconta i suoi prodotti non ha la possibilità di vivere sul mercato. Il progetto ha trasmesso alle piccole realtà una competenza mediatica e una direzione nel momento in cui queste aziende si sono trovate improvvisamente a gestire una presenza online senza sapere da dove iniziare. Abbiamo messo le aziende nella condizione migliore per fare questo, insegnando una competenza creativa e non solo tecnica. Abbiamo voluto coinvolgere i ragazzi delle scuole perché Made on life in Venice è stato un modo trasversale di far apprendere ai ragazzi il modo corretto di vivere il web; la tecnologia non è solo un passatempo, ma è una rete che dipende da noi, dalla qualità dei nostri contenuti e della nostra esperienza, delle persone insieme a noi. Abbiamo fatto comprendere che il digitale è ben altro: c'è possibilità di raccontare un mondo, di fare entrare gli altri nel tuo mondo, di creare connessioni autentiche. I social network ci danno infinite possibilità di essere noi stessi, di trovare infinite connessioni che prima erano vincolate e veicolate dalla materialità del corpo, mentre ora abbiamo l'opportunità di conoscere un mondo vastissimo. Abbiamo un mondo tra le mani che dobbiamo sapere utilizzare bene perché significa abitare il reale, non una dimensione opzionale”.

RACCONTO SULLA STAMPA

Venezia: collaborazione tra Comune e Facebook per rilanciare il commercio, TGR Veneto, 10 marzo 2021, edizione 14,
<https://youtu.be/ViLUELNBmk8>

Motivazione in azione

TITOLO	MOTIVAZIONE IN AZIONE. LA CHIAVE PER IL SUCCESSO DELLA SCUOLA IN FORMAZIONE
DURATA	26 MARZO 2021- 27 MAGGIO 2021
TERRITORIO	VENETO
SETTORE	FORMAZIONE
FINANZIATORE	AMBITO 22 - PADOVA SUD OVEST
BUDGET	1.000 EURO
COORDINATORE	CECILIA STAJANO

Descrizione

SINTESI

Il corso "Motivazione in azione" nasce in risposta alla necessità di sviluppare un percorso attento al benessere del docente nel periodo delicato dell'emergenza sanitaria, quando la vocazione stessa e l'entusiasmo degli insegnanti hanno rischiato di vacillare sotto i colpi della didattica a distanza. Il corso è stato richiesto da Ambito 22 dopo il successo della formazione @Lego Serious @Play avvenuta qualche anno prima.

ATTIVITÀ

Il corso si è articolato in 3 moduli:
 Modulo 1 – La Grande Opportunità: armonizzare gli ecosistemi in gioco - il micro e il macrocosmo da esplorare per attivare progetti di crescita.

Modulo 2 – Competenze multidimensionali da mettere in campo (es. visione, self-leadership, leadership, lavoro di squadra) per la realizzazione di traiettorie educative in chiave innovativa.
 Modulo 3 – Sessione pratica: costruiamo scenari per la motivazione in azione e agire il cambiamento.

OBIETTIVI

Restituire fiducia, entusiasmo e motivazione ai docenti durante il delicato periodo dell'emergenza sanitaria

METODOLOGIA

Formazione peer to peer e leadership diffusa. Sono state utilizzate le stanze di Google per far lavorare i docenti in team all'elaborazione di soluzioni condivise.

DESTINATARI DIRETTI

Docenti

DESTINATARI INDIRETTI

Studenti e famiglie

RISULTATI

Hanno partecipato alla formazione 54 docenti di 20 scuole

PRODOTTI

Slide dei moduli

Valutazioni

CRITICITÀ

Il corso si è svolto interamente online. Per gli obiettivi che si prefiggeva, sarebbe stato interessante il lavoro con attività pratiche e di gruppo in presenza.

Officina del recupero

TITOLO	OFFICINA DEL RECUPERO
DURATA	2020-2021
TERRITORIO	ITALIA
COORDINATORE	VALENTINA GELSOMINI

Descrizione

SINTESI

Con l'emergenza sanitaria Covid-19, e la maggiore richiesta di dispositivi per collegarsi a distanza, è ripresa l'attività di riciclo di computer dismessi presso l'Officina del recupero della Palestra dell'Innovazione.

ATTIVITÀ

Nell'Officina vengono rigenerati i computer dismessi dalle aziende (hardware e software) o da privati per donarli, una volta collaudati, ai centri anziani, alle scuole con scarse attrezzature informatiche, alle famiglie o ai singoli, per attività di didattica a distanza e smart working. Oltre ai computer, fissi e portatili, si rimettono in funzione anche tablet, monitor, webcam e altoparlanti. Sui computer rigenerati viene installato il sistema operativo Linux (software libero) e il pacchetto OpenOffice, che comprende diverse componenti (programma di scrittura, foglio di calcolo, presentazioni, data base, grafica ecc.). Un foglio con istruzioni semplici e chiare accompagna il dispositivo pronto all'uso.

OBIETTIVI

- Contrastare il digital divide
- Diffondere una cultura della circolarità

DESTINATARI DIRETTI

Scuole, cittadini, anziani, famiglie

Valutazioni

STORIE DI SUCCESSO

"La classe IV A dell'istituto comprensivo Via dei Sesami è una classe con bambini e genitori volenterosi che non si sono mai scoraggiati anche durante il periodo di didattica a distanza, seguendo le video lezioni come potevano: smartphone dei genitori, turnazione dei computer con fratelli e sorelle, condivisione di device tra compagni di classe", racconta una maestra a **VALENTINA GELSOMINI**, coordinatrice dell'Officina del recupero della Palestra dell'Innovazione [vedi la notizia Riciclo e riuso].

"La scuola si è sempre resa disponibile a fornire i supporti digitali in comodato d'uso ma le docenti e i genitori hanno capito che era necessario qualcosa di più e l'opportunità si è realizzata quando sono entrata in contatto con voi e ho conosciuto il progetto "Officina del recupero", prosegue la maestra.

Il progetto prevede che i computer dismessi dalle aziende o da privati vengono rigenerati per sostenere le attività di didattica a distanza, accesso alla cultura e smart working.

Grazie alla donazione di nove computer, rigenerati da Davide Aloisi, ogni bambino ora ha il suo dispositivo e la classe può avviare un percorso di alfabetizzazione digitale come previsto anche dalle nuove linee guida dell'insegnamento dell'educazione civica. I computer sono stati consegnati alla scuola romana, coordinata dal dirigente Nicola Armignacca, il 6 aprile presso la Palestra dell'Innovazione.

"Ora possiamo realizzare una didattica realmente integrata, tutto l'anno, con risorse digitali che arricchiscono l'esperienza didattica e permettono ai piccoli cittadini digitali di sviluppare senso critico, responsabilità e creatività", conclude soddisfatta la maestra.

L'attività dell'Officina è portata avanti dal giovanissimo Davide Aloisi. Davide nel 2014 ha vinto in Brasile il titolo di campione del mondo di programmazione dei robot calciatori (RoboCup Junior), assieme a due compagni di scuola, anche loro diciottenni. Ha concluso la laurea magistrale in Artificial Intelligence and Robotics alla Sapienza. Nel tempo libero coltiva la sua passione per la tecnologia e la conoscenza a codice aperto, mettendo le sue competenze a disposizione della comunità.



OpenSPACE

TITOLO	OPENSACE – SPAZI DI PARTECIPAZIONE ATTIVA DELLA COMUNITÀ EDUCANTE
DURATA	DA GENNAIO 2018 A LUGLIO 2022
TERRITORIO	MILANO, BARI, REGGIO CALABRIA, PALERMO
SETTORE	EDUCAZIONE PER LA VITA
FINANZIATORE	IMPRESA SOCIALE CON I BAMBINI
BUDGET	BUDGET TOTALE: 3.286.737,78 EURO BUDGET FMD: 738.027,64 EURO*
PARTNER	ACTIONAID INTERNATIONAL ITALIA ONLUS (COORDINATORE), BAYTY BAYTYK, CITTADINANZATTIVA ONLUS, CONI, FONDAZIONE ALBERO DELLA VITA, FEDERGAT, FONDAZIONE GIOVANNI PAOLO II, ASSOCIAZIONE CULTURALE ARTEDECA, JUNIOR ACHIEVEMENT ITALIA, STUDIO MCA – MARIO CUCINELLA ARCHITECTS, COMUNE DI BARI, COMUNE DI REGGIO CALABRIA, COMUNE DI PALERMO, LABORATORY FOR EFFECTIVE ANTI-POVERTY POLICIES (LEAP) – UNIVERSITÀ BOCCONI, I.C.S. “DON MILANI - UNGARETTI” (BA), I.C.S. “GRIMALDI - LOMBARDI” (BA), I.I.S.S. “ETTORE MAJORANA” (BA), I.C.S. “MADRE TERESA DI CALCUTTA” (MI), I.C.S. “VIA DE ANDREIS” (MI), L.S. “DONATELLI PASCAL” (MI), EUROFORM (PA), I.C.S. “SPERONE - PERTINI” (PA), S.S. I GRADO “BORGESSE - XXVII MAGGIO” (PA), I.C.S. “RADICE - ALIGHIERI” (RC), I.C.S. “TELESIO” (RC), L.S.U. “T. GULLÌ” (RC)
RETE	ENTI LOCALI E ASSOCIAZIONI DEI TERRITORI
COORDINATORE	ILARIA GRAZIANO
VALUTATORE	LABORATORY FOR EFFECTIVE ANTI-POVERTY POLICIES (LEAP) – UNIVERSITÀ BOCCONI
SITO INTERNET	HTTPS://PERCORSICONIBAMBINI.IT/OPENSACE/

Descrizione

SINTESI

OpenSPACE ha l'obiettivo di rendere le comunità inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa, culturale e l'empowerment di pre-adolescenti e adolescenti. L'intervento è realizzato in alcune aree periferiche di Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria. OpenSPACE è la risposta della comunità educante alla povertà educativa. L'intervento si concentra su alcune dimensioni chiave: un'istruzione di qualità e inclusiva; la trasformazione della scuola in un punto di riferimento non solo per i ragazzi e le ragazze, ma anche per le famiglie e il territorio; il contrasto alla dispersione scolastica. Il tutto attraverso una sinergia di competenze complementari, apportate da una partnership estesa e diversificata.

ATTIVITÀ

Le attività di progetto sono strutturate in tre componenti, corrispondenti alle finalità principali dell'intervento (più tre azioni trasversali di coordinamento, comunicazione e monitoraggio e valutazione):

- Valorizzazione della scuola e dei luoghi di apprendimento attraverso percorsi ad alta densità educativa: si tratta di azioni di riqualificazione architettonica partecipata, rigenerazione artistica, e utilizzo innovativo degli spazi scolastici.
- Rinforzo della comunità educante: la seconda componente ha l'obiettivo di rafforzare la comunità educante attraverso azioni di coinvolgimento dei soggetti esterni e interni alle scuole, come famiglie, docenti, associazioni e società civile.
- Interventi contro la dispersione e l'abbandono scolastico: la terza componente raccoglie le iniziative di prevenzione e contrasto all'abbandono scolastico dedicate sia a ragazzi e ragazze a rischio indicati dalle stesse scuole, sia a ragazzi e ragazze già fuoriusciti dal sistema scolastico che non studiano e non lavorano (NEET).

La FMD è responsabile della progettazione, realizzazione, start-up e animazione di 4 Palestre dell'Innovazione nelle 4 scuole polo, da configurare sul modello della Palestra dell'Innovazione realizzata nel 2014 presso la Città Educativa di Roma. La FMD porta così in nuovi territori un modello che si è rivelato efficace per contrastare la povertà educativa, ridurre dispersione e abbandono scolastico, orientare i neet verso nuovi percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per la comunità educante.

Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali (fab lab, coding lab ecc.), alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale.

Nei nuovi spazi vengono realizzati diverse attività per scuole polo e satellite (making, coding, robotica ecc.), laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi (es. autocostruzione di stampanti 3D low cost), ma anche formazione per i docenti (FMD è ente accreditato Miur) e originali laboratori per le famiglie.

La FMD cura anche la formazione di coach locali che possano proseguire in modo autonomo le attività (dalla progettazione di nuovi percorsi didattici alla manutenzione delle macchine).

Nei laboratori si svolgono anche attività in sinergia con le altre azioni progettuali, come realizzazione di gadget, progettazione in 3D di ambienti, digital storytelling ecc.

Principali attività FMD

- almeno 20 sessioni formative (workshop e laboratori) per docenti/formatori
- almeno 96 laboratori per ragazzi delle scuole secondarie di I grado
- almeno 36 laboratori per ragazzi delle scuole secondarie di II grado
- almeno 16 eventi interattivi per coinvolgere i genitori
- attività di animazione e tutoring all'interno delle palestre da parte di coach locali

OBIETTIVI

Contribuire a ridurre la povertà educativa in quattro città italiane attraverso il miglioramento dell'accesso a un'istruzione inclusiva e di qualità per pre-adolescenti e adolescenti, in particolare per quelli appartenenti a famiglie disagiate o marginalizzate sul piano sociale.

Il progetto investe sul protagonismo dei giovani favorendone la crescita formativa e l'empowerment in modo da renderli responsabili verso il proprio contesto di riferimento, in sinergia con la società civile del territorio.

METODOLOGIA

La metodologia proposta dalla FMD è basata sul modello di Educazione per la vita che integra conoscenze, competenze, valori fondamentali e aspetti caratteriali. Le palestre diventano punto di riferimento per i quartieri delle scuole polo e ospitano i ragazzi delle scuole satellite. Per garantirne la sostenibilità è avviato un costante dialogo con le comunità locali con proposte formative diversificate, ludiche e creative, inclusi workshop intergenerazionali aperti alle famiglie nel weekend. Le attività sono monitorate con la valutazione in tempo reale adattata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI) e raccontate attraverso un digital storytelling corale.

DESTINATARI DIRETTI

DEL PROGETTO

- Studenti secondarie I°: 2.300 studenti coinvolti direttamente nei laboratori curriculari e nei percorsi ad alta densità educativa.
- Studenti secondarie II°: 700 studenti coinvolti nei laboratori curriculari e nei percorsi contro la dispersione.
- Ragazzi che hanno abbandonato gli studi o che rischiano la fuoriuscita: circa 1.000 coinvolti in percorsi di orientamento e motivazionali.
- Genitori: 1.600 coinvolti in percorsi di formazione.
- Sportello di servizi: 3.000 adulti usufruiscono dello sportello di servizio all'interno delle scuole.
- Insegnanti: 500 insegnanti coinvolti in percorsi di formazione, di cui 100 beneficiano di percorsi di formazione per formatori per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate.

DELLE ATTIVITÀ FMD

- Studenti secondarie I°: 2.300 studenti coinvolti nelle attività delle Palestre dell'Innovazione.
- Studenti secondarie II°: 700 studenti coinvolti nelle attività delle Palestre dell'Innovazione.
- Docenti: 350 docenti e formatori coinvolti in percorsi di formazione e attività di train the trainers per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate.
- Genitori: 240 coinvolti in eventi interattivi di animazione e formazione.

DESTINATARI INDIRETTI

DEL PROGETTO

- Studenti secondarie I°: circa 7.000 beneficiano indirettamente delle attività delle scuole polo e satellite.

- Studenti secondarie II°: 3.000 studenti coinvolti indirettamente in attività contro la dispersione scolastica delle scuole polo e satellite.
- Genitori: circa 10.000 beneficiano indirettamente delle attività del progetto.
- Insegnanti: 500 insegnanti sono coinvolti in percorsi di formazione; 100 beneficiano di percorsi di train the trainers per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate.
- Abitanti del quartiere delle scuole polo e satellite: beneficiano indirettamente dal progetto e avranno accesso ai servizi erogati dalle scuole.
- Cittadini dei quartieri, utenti dei media e web users: almeno 100.000 cittadini che vengono raggiunti dai messaggi delle varie azioni di informazione e sensibilizzazione.

INDICATORI

DEL PROGETTO

- N. complessivo di minori coinvolti
- N. complessivo di ore di attività erogate
- N. di studenti segnalati per inadempienza dell'obbligo scolastico
- N. di mq ristrutturati (es. spazi, immobili, locali)
- N. complessivo di nuclei familiari coinvolti
- N. complessivo di minori appartenenti a famiglie con ISEE inferiore a € 12.000
- N. complessivo di insegnanti ed educatori coinvolti
- N. di attività sperimentate inserite nel POF
- N. complessivo di operatori coinvolti
- N. protocolli, accordi di rete o convenzioni stipulati con enti esterni alla partnership
- N. enti profit, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto
- N. enti del terzo settore, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto
- N. enti pubblici, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto
- N. complessivo di minori con frequenza scolastica discontinua (inferiore all'80% del monte ore totale).

NUOVI INDICATORI INSERITI DAL 2021:

- N. destinatari coinvolti nelle attività collegate
- N. destinatari in condizioni di svantaggio rispetto al risultato di riferimento
- N. destinatari che fruiscono di agevolazioni economiche (doti educative) personalizzate
- N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) che riprendono un percorso di istruzione scolastica
- N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) che terminano con successo l'anno scolastico
- N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) avviati ad attività di formazione professionale
- N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) che incrementano i giorni di frequenza scolastica (superiore all'80% del totale)
- N. destinatari (presi in carico, in condizioni di svantaggio) che migliorano il rendimento scolastico (specificare)
- N. nuove reti (nate dopo l'avvio del progetto), anche informali, attivate dai genitori o da altri componenti della comunità educante, attive nella comunità di riferimento al momento del rilevamento
- N. complessivo di genitori coinvolti
- N. complessivo di minori BES, DSA coinvolti nelle attività

N. complessivo di minori stranieri

N. plessi scolastici interessati da attività in orario extra-curricolare dedicati a minori e famiglie, attivi al momento del rilevamento

RISULTATI

- Riduzione dell'abbandono scolastico dei minori
- Attivazione di servizi integrativi dentro e fuori la scuola
- Integrazione e ampliamento delle reti tra gli attori dei sistemi educativi
- Riduzione della dispersione scolastica dei minori

Nel 2021 abbiamo coinvolto nelle attività delle Palestre dell'Innovazione circa 1.300 studenti.

PRODOTTI

- 4 Palestre dell'Innovazione attive e animate nelle quattro scuole polo
- 6 puntate di RadioIncolla realizzate tra gennaio e luglio 2021: un podcast comunitario, che raccoglie voci e storie per stare insieme, per rimanere vicini, anzi proprio "incollati"
- 13 kit didattici realizzati per l'innovazione curricolare digitale e inclusiva, pensati da docenti per i docenti, anche per supportare i giovani destinatari nel recupero degli apprendimenti curricolari attraverso strumenti innovativi. L'attività è in sinergia con la community "I docenti della scuola del noi", creata e animata dalla Fondazione Mondo Digitale
- 3 kit per l'autocostruzione di mini arredi e strumenti didattici innovativi: istruzioni e strumenti per progettare e adattare soluzioni semplici ai propri contesti scolastici e/o domestici, grazie all'innovativa metodologia KIT:CUT, a codice aperto, che permette di scaricare file e progetti.

Valutazioni

CRITICITÀ

Il protrarsi dell'emergenza pandemica ha aggravato le conseguenze già registrate nell'anno 2020, in termini di aumento delle fragilità, dei fenomeni di dispersione scolastica, di contatti perduti con minori e famiglie.

Abbiamo continuato a stare accanto alle comunità riprogettando e riprogrammando in corso d'opera, in base all'evoluzione della situazione emergenziale nei diversi contesti territoriali e all'impatto, diversificato, sulle scuole che partecipano al progetto.

In generale, nell'anno 2021 siamo riusciti a essere nuovamente attivi con laboratori e attività in presenza in tutte e quattro le città, pur con notevoli limitazioni all'uso di spazi, strumenti, kit e attrezzature e all'instabile organizzazione delle scuole, soprattutto all'avvio dell'anno scolastico 2021-2022.

Questo ha richiesto uno sforzo organizzativo notevole da parte dello staff e dei formatori coinvolti, che hanno – più o meno quotidianamente – dovuto affrontare difficoltà e imprevisti.

CRITICITÀ STRUTTURALI GIÀ SEGNALATE NEGLI ANNI PRECEDENTI

Difficoltà a conciliare le numerose attività di progetto con i tempi e le esigenze delle scuole.

Attività molto eterogenee, che rischiano di essere scollegate tra di loro e non riuscire a esprimere a pieno un modello di intervento integrato.

Partnership molto ampia ed eterogenea: una ricchezza, ma anche un rischio in termini gestionali e di "tenuta".

Difficoltà di coinvolgimento di famiglie e genitori.

STORIE DI SUCCESSO

Vedi blog percorsiconibambini.it/openspace/

Si segnala l'Assemblea di progetto che si è svolta a maggio 2021: un momento corale di confronto che ha coinvolto studenti e studentesse, genitori, docenti, operatori/trici, dirigenti, rappresentanti degli enti locali e dei partner. Tutti i resoconti sono pubblicati sul blog di progetto.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Le puntate di Radio Incolla

www.spreaker.com/show/radioincolla

L'evento pubblico di progetto dell'8 giugno 2021

<https://mondodigitale.org/it/news/diamo-voce-alle-periferie>

RACCONTO SULLA STAMPA

Progetto OpenSpace, una buona pratica di partecipazione attiva dal sud al nord Italia, Tecnica della scuola, 11 gennaio 2021,

www.tecnicadellascuola.it/progetto-openspace-una-buona-pratica-di-partecipazione-attiva-dal-sud-al-nord-ditalia

Comunità educante che orienta: la ricetta OpenSpace, Vita, 17 giugno 2021,

www.vita.it/it/article/2021/06/17/comunita-educante-che-orienta-la-ricetta-openspace/159703/

STRUMENTI DI LAVORO

Kit didattici, percorsi didattici, kit per l'autocostruzione di mini arredi e strumenti didattici.



La “misura” del cambiamento

PRINCIPALI RISULTATI DELLA VALUTAZIONE DI IMPATTO CONDOTTA DA BOCCONI

Gli studenti intervistati partono generalmente da condizioni economiche e sociali meno vantaggiose rispetto alla media degli studenti italiani e rischiano maggiormente di rimanere in una spirale di povertà ed esclusione.

I risultati di questa valutazione d'impatto sono particolarmente rilevanti e possono essere un buon punto di partenza per iniziative future, anche su più larga scala.

Grazie alla palestra dell'innovazione, l'attività considerata come trattamento nella valutazione d'impatto, è stato registrato un calo negli stereotipi di genere degli studenti, così come un aumento nella motivazione degli studenti del campione completo e degli studenti maschi in particolare. Inoltre, troviamo anche un leggero incremento nelle aspirazioni di tutti gli studenti. Per quanto riguarda il rapporto degli studenti con la scuola e con gli insegnanti, aumenta sia la percezione dei ragazzi che le lezioni possano essere migliorate, nonostante queste siano considerate noiose, che l'importanza che gli studenti danno all'aiuto degli insegnanti per il raggiungimento dei loro obiettivi scolastici.

Nonostante le attività della palestra dell'innovazione, gli studenti riportano che, in media, i genitori sono poco presenti e non partecipano alla loro vita scolastica, quando risulta necessario. Al contempo però, gli studenti trattati, dopo l'inizio dei laboratori relativi alla palestra dell'innovazione, sono aiutati più spesso nei compiti dai genitori quando ne hanno bisogno.

PRINCIPALI CAMBIAMENTI RILEVATI:

- Aumento della fiducia in se stessi tra i maschi
- L'aiuto degli insegnanti diventa molto importante
- L'aiuto della famiglia diventa molto importante
- La mancanza di soldi diventa meno d'ostacolo
- I progetti familiari diventano più d'ostacolo
- Le idee della famiglia diventano più d'ostacolo
- Non sentirsi bravo/a diventa meno d'ostacolo
- Le lezioni possono essere migliorate
- Gli studenti preferiscono lavorare in gruppo
- I genitori sono meno coinvolti nella vita scolastica
- Cresce l'interesse per il liceo scientifico per i maschi
- Cresce l'interesse per il liceo classico
- Cresce l'interesse per il l'istituto tecnico (per le ragazze)



P.A.R.I.

TITOLO	P.A.R.I. – POLITICHE ATTIVE E RISORSE PER L'INTEGRAZIONE
DURATA	DA APRILE 2019 A SETTEMBRE 2022
TERRITORIO	REGIONE ABRUZZO
SETTORE	INTEGRAZIONE DI MIGRANTI
FINANZIATORE	MINISTERO DELL'INTERNO
BUDGET	BUDGET TOTALE: 777.607,48 EURO BUDGET FMD: 209.866,45 EURO
PARTNER	REGIONE ABRUZZO (COORDINATORE), CPIA L'AQUILA, CPIA PESCARA-CHIETI CPIA PROVINCIA DI TERAMO, UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER L'ABRUZZO
RETE	PREFETTURA DI L'AQUILA PREFETTURA DI CHIETI PREFETTURA DI PESCARA PREFETTURA DI TERAMO COMUNE DI PESCARA COMUNE DI TERAMO COMUNE DI FOSSACESIA COMUNE DE L'AQUILA COMUNE DI ROSETO DEGLI ABRUZZI COMUNE DI SCOPPITO COMUNE DI LENTELLA COMUNE DI CANSANO COMUNE DI CARUNCHIO COMUNE DI GUARDIAGRELE
COORDINATORE	ILARIA GRAZIANO
VALUTATORE	ENTI CERTIFICATORI ADERENTI AL CONSORZIO CLIQ

Descrizione

SINTESI

Il progetto Pari risponde alla nuova programmazione dei bandi Fami (2018-2021) con l'obiettivo di creare una rete di attori che condividono un approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. Il progetto, attuato con una metodologia partecipativa, rafforza il ruolo dei CPIA e consolida la rete di intervento. Le diverse azioni progettuali, organizzate in 5 WP, sono pensate come segmenti di lavoro interconnessi che si sviluppano per l'intero arco progettuale e danno vita a un insieme integrato di attività: corsi di alfabetizzazione di diverso livello con pacchetti formativi personalizzati, strumenti di accompagnamento, nuovi strumenti didattici, format interattivi per l'animazione territoriale ecc.

- WP0. Management e controllo del progetto: coordinamento, monitoraggio e gestione del progetto. Attività di amministrazione e rendicontazione
- WP1. Azioni formative di base e specifiche presso le sedi dei 3 CPIA partner e relativi punti di erogazione
- WP2. Servizi complementari
- WP3. Servizi strumentali di supporto e potenziamento
- WP4. Comunicazione e disseminazione

ATTIVITÀ

La FMD contribuisce alla gestione tecnica, organizzativa e procedurale del progetto.

Attiva e gestisce servizi complementari, quali:

- corsi di prossimità per corsisti dislocati in zone remote
- servizi di informazione e sensibilizzazione
- servizi di animazione territoriale e virtuale
- servizi a sostegno dell'utenza debole
- servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento
- servizi per promuovere l'accesso alla formazione civico-linguistica

Attiva e gestisce servizi strumentali di supporto e potenziamento, quali:

- Consolidamento processi di governance e sviluppo reti locali
- Percorsi di aggiornamento didattico per docenti e operatori
- Ricerca sociale partecipata

Attiva e gestisce attività di comunicazione e disseminazione e di monitoraggio e valutazione.

OBIETTIVI

L'obiettivo generale del progetto è creare una rete di attori che condividono un approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. In particolare:

- Sviluppare le competenze linguistiche, civiche, culturali dei cittadini di Paesi terzi presenti in Abruzzo, per favorirne la piena integrazione sociale
- Coinvolgere in attività formative nuovi segmenti di popolazione straniera, non raggiunti dalle

attività istituzionali dei CPIA

- Sperimentare un approccio multidimensionale per lo sviluppo di una cultura condivisa della cittadinanza in un contesto provato dal terremoto
- Promuovere processi di lavoro collaborativo tra cittadini stranieri e autoctoni grazie a originali format interattivi
- Consolidare il modello regionale per l'istruzione dei migranti e la rete tra i diversi attori (Regione, Prefetture, USR, CPIA, Terzo Settore, rete SPRAR)
- Perfezionare e valorizzare le prassi didattiche di successo
- Sensibilizzare enti locali, contesti produttivi e d'istruzione, per sviluppare accoglienza e integrazione valorizzando al meglio le risorse che l'immigrazione porta con sé
- Promuovere politiche attive per l'integrazione per orientare i lavoratori stranieri in settori di reale occupabilità
- Prevenire forme di conflittualità tra le categorie sociali più a rischio

Obiettivi specifici:

- Contribuire a creare una nuova cultura dell'integrazione grazie al rafforzamento della rete regionale
- Fornire ai cittadini di Paesi terzi presenti sul territorio regionale una conoscenza "viva" della lingua, della cultura e della società civile in Italia
- Integrare l'offerta di base di formazione linguistica con percorsi sperimentali di diverso livello
- Valorizzare l'offerta formativa con strumenti di alfabetizzazione funzionale e unità tematiche di approfondimento linguistico e culturale
- Favorire l'accesso ai servizi formativi da parte dei destinatari in condizione di maggiore svantaggio
- Sperimentare soluzioni innovative per aumentare il successo formativo dei destinatari
- Aggiornare le competenze di docenti dei CPIA e operatori di italiano L2 utili all'insegnamento della lingua e della cultura civica, anche con strumenti digitali
- Approfondire la conoscenza del territorio con eventi interattivi e mappando i nuovi bisogni dei cittadini migranti

METODOLOGIA

Il progetto prevede un approccio multidimensionale e una metodologia partecipativa. Viene rafforzato l'impiego di metodologie e strumenti didattici innovativi, sia per la realizzazione delle attività di formazione civico-linguistica sia per i servizi complementari erogati. Vengono sperimentati sul territorio originali format interattivi di animazione territoriale (Jam Session, Mini hackathon ecc.); grazie allo staff specializzato nella comunicazione sociale viene tenuto una sorta di diario di bordo che documenta e condivide lo stato di avanzamento del progetto, con testimonianze vive, sulle difficoltà incontrate nel percorso, le soluzioni sperimentate, i primi successi formativi. L'attenzione alla dimensione "corale" viene mantenuta anche nelle azioni di valutazione sul campo con la Real Time Evaluation.

DESTINATARI DIRETTI

I destinatari del progetto sono 900 cittadini di Paesi terzi regolarmente soggiornanti nel territorio regionale abruzzese (province di Chieti, L'Aquila, Pescara e Teramo).

DESTINATARI INDIRETTI

50 docenti e operatori dei 3 CPIA e di enti che si occupano di italiano L2. Comunità straniera del territorio e cittadini autoctoni.

INDICATORI

N. di cittadini di Paesi terzi iscritti ai corsi di formazione linguistica

N. di cittadini di Paesi terzi titolari di protezione internazionale (rifugiati e titolari di protezione sussidiaria) e titolari di protezione umanitaria iscritti ai corsi di formazione linguistica

N. di cittadini di Paesi terzi beneficiari di almeno un servizio complementare

N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello alfa

N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello pre-A1

N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello A1

N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello A2

N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello B1

N. di ore di formazione linguistica erogate al livello alfa

N. di ore di formazione linguistica erogate al livello pre-A1

N. di ore di formazione linguistica erogate al livello A1

N. di ore di formazione linguistica erogate al livello A2

N. di ore di formazione linguistica erogate al livello B1

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello alfa

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello pre-A1

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello A1

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello A2

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello B1

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi alfa con esito positivo

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi pre-A1 con esito positivo

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi A1 con esito positivo

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi A2 con esito positivo

N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi B1 con esito positivo

RISULTATI

- Rafforzata la rete regionale d'intervento per la formazione civico linguistica dei migranti
- Rafforzati i livelli di competenza linguistica, civica e culturale per almeno 900 cittadini di Paesi terzi, sulla base dei diversi livelli dei corsi/moduli realizzati
- Ampliata l'offerta formativa grazie all'erogazione di azioni sperimentali specifiche (percorsi Alfa, pre-A1 e B1), raggiungendo almeno 390 destinatari
- Aumentate le opportunità di qualificazione e inserimento professionale grazie alla realizzazione di unità di apprendimento tematiche per almeno 60 destinatari
- Ampliato e facilitato l'accesso ai servizi formativi da parte di almeno 600 destinatari in condizione di maggiore svantaggio attraverso l'erogazione di servizi complementari e azioni formative ad hoc
- Raggiunto un elevato grado di successo dell'azione formativa (conclusione del percorso con esito positivo e conseguimento attestazione finale) per almeno 650 destinatari
- Qualificate le competenze di almeno 50 docenti e operatori di italiano L2 attraverso percorsi di aggiornamento didattico
- Coinvolti almeno 200 cittadini, stranieri e italiani, in eventi di animazione territoriale.

Nel 2021, con i servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento promossi dalla FMD, abbiamo raggiunto circa 200 cittadini di Paesi terzi presenti in Abruzzo.

PRODOTTI

È stato realizzato uno spazio formativo dedicato su piattaforma Moodle, con materiali e attività per l'apprendimento della lingua italiana per i livelli A1, A2 e B1

Sono in corso di realizzazione:

- n. 8 pillole multimediali
- n. 1 accordo di rete
- n. 1 report di ricerca
- n. 10 storie multimediali

Valutazioni

CRITICITÀ

Come già evidenziato nell'anno precedente, anche nel 2021 permangono le principali criticità dovute all'impatto dell'emergenza Covid-19: 1) difficoltà nell'intercettare destinatari e garantire la continuità delle azioni formative; 2) elevati livelli di dispersione degli alunni, dovuti a timori per la frequenza dei corsi e a frequenti situazioni di isolamento fiduciario o quarantena; 3) difficoltà ad attivare accordi con altre istituzioni scolastiche e/o altre sedi per ospitare le attività formative; 4) locali e aule talvolta non adeguati ad assicurare il giusto distanziamento e il rispetto dei protocolli di sicurezza. Con riferimento all'attività didattica in senso stretto, si segnalano le seguenti criticità, rilevate in corsi specifici: 1) le basse competenze digitali degli allievi, che hanno reso difficile l'uso di applicativi e piattaforme per le lezioni online, soprattutto per i livelli pre-A1 e A1; 2) l'eterogeneità delle competenze in entrata dei corsisti e la diversità di bisogni linguistici.

Criticità di sistema segnalate negli anni precedenti:

- Ritardi nell'avvio delle attività
- Difficoltà nell'individuazione e nel coinvolgimento dei destinatari
- Difficoltà di conciliare le attività di progetto con le attività istituzionali dei CPIA, anche in termini di disponibilità di sedi e aule per erogare le azioni formative previste dal progetto.

STORIE DI SUCCESSO

I principali punti di forza del progetto sono ravvisabili in: 1) la flessibilità delle azioni formative, sia in termini di orari (apertura delle sedi dei corsi in orari serali) che in relazione alle modalità di svolgimento (possibilità di realizzare attività in presenza, in modalità blended o interamente online in modalità sincrona), così da favorire la partecipazione dei corsisti nei contesti territoriali più diversificati e di ovviare a sospensioni della didattica in presenza e/o situazioni di isolamento; 2) la possibilità di richiedere variazioni di livello dei corsi inizialmente pianificati, per rispondere alle esigenze emerse in itinere dal territorio e dalle comunità ospitanti dei corsisti; 3) la motivazione e l'impegno degli allievi, che nella maggior parte dei corsi attivati hanno dimostrato partecipazione, impegno, serietà e puntualità; 4) le continue verifiche, formative, dei bisogni linguistici e degli apprendimenti degli alunni, che favoriscono la personalizzazione dei contenuti dei corsi; 5) le modalità di peer tutoring e cooperative learning tra gli allievi, per sopperire ad assenze e situazioni di isolamento fiduciario o quarantena dovute all'emergenza Covid-19; 6) la rete territoriale, che si arricchisce di collaborazioni preziose, anche grazie al dialogo costante con strutture di accoglienza, associazioni e cooperative sociali. Infine, si conferma molto importante la collaborazione positiva tra i soggetti della partnership, che dimostrano una capacità di dialogo costruttiva nonché una capacità di risposta condivisa alle criticità del periodo, valutando in maniera congiunta le opportune misure da adottare per riprogrammare e riadattare le attività progettuali alle trasformazioni in atto sui territori e ai bisogni e alle esigenze dei destinatari.

Rising Youth

TITOLO	RISING YOUTH
DURATA	DAL NOVEMBRE 2021 AD APRILE 2022
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	ORIENTAMENTO ALLE PROFESSIONI DEL FUTURO
FINANZIATORE	SAP
BUDGET	25.000 EURO
PARTNER	SAP
COORDINATORE	FIAMMETTA CASTAGNINI

Descrizione

SINTESI

Dalla collaborazione con SAP, tra le principali aziende al mondo nel settore delle soluzioni informatiche per le imprese, nasce il nuovo progetto "Rising Youth". Esperti Sap e coach della Fondazione Mondo Digitale animano laboratori tecnologici e di programmazione per gli studenti del triennio della scuola secondaria di secondo grado con l'obiettivo di fornire ai giovani gli strumenti per elaborare soluzioni innovative da esporre durante la RomeCup 2022, la grande manifestazione di robotica organizzata e promossa dalla Fondazione Mondo Digitale.

ATTIVITÀ

FASE 1: esperti SAP e formatori FMD animano un webinar al mese sui seguenti temi: Business Platform Technology, Chatbot, IoT, Robotic Process Automation, Advanced Analytics, Data Management e Design Thinking.

FASE 2: un percorso di accelerazione, guidato da mentor aziendali, formatori e tutor universitari per accompagnare gli studenti nel processo di ideazione e prototipazione di soluzioni innovative da presentare in occasione della RomeCup 2022.

FASE 3: selezione dei team finalisti che accedono all'hackathon finale della RomeCup (maggio 2022), dedicato alla finalizzazione dei prototipi. Una giuria di esperti valuta i progetti e premia i tre vincitori. Vengono assegnate da SAP anche due menzioni speciali per la migliore presentazione e per il progetto con maggiore impatto tecnologico.

OBIETTIVI

L'obiettivo del progetto "Rising Youth" è quello di aiutare gli studenti ad acquisire e rafforzare quelle competenze, digitali e trasversali, necessarie per affrontare le sfide e i continui cambiamenti del mercato del lavoro e a riflettere sulle opportunità professionali offerte oggi dalla transizione digitale.

METODOLOGIA

Project Based Learning

DESTINATARI DIRETTI

500 giovani formati

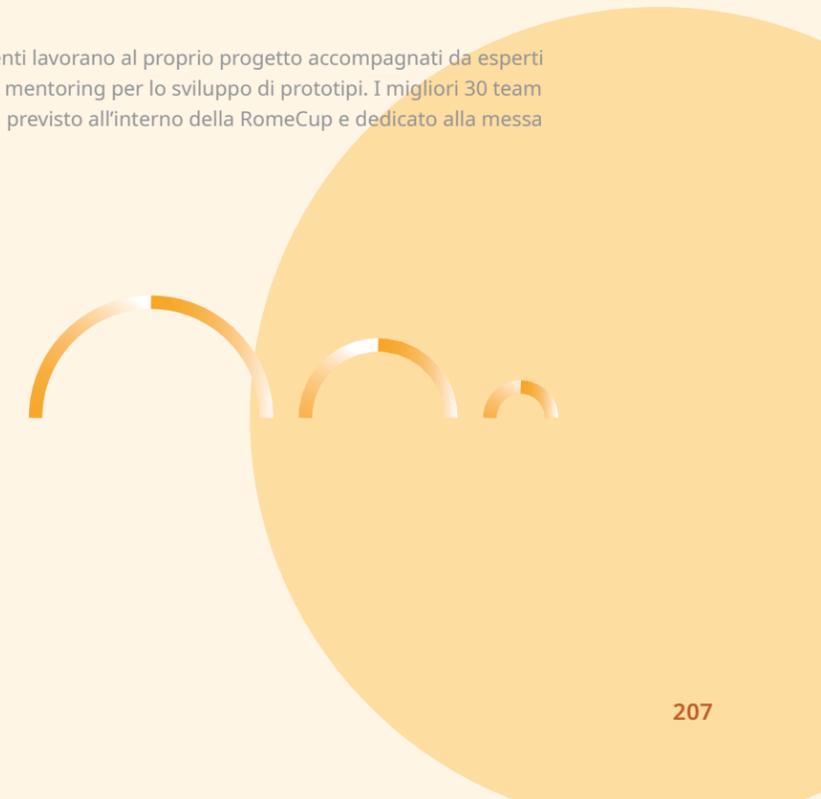
Oltre 30 team di studenti selezionati e inseriti in un percorso di "accelerazione"

DESTINATARI INDIRETTI

3.000 cittadini raggiunti

PRODOTTI

Le scuole divise in team di 4 o 5 studenti lavorano al proprio progetto accompagnati da esperti e coach in una fase di accelerazione e mentoring per lo sviluppo di prototipi. I migliori 30 team in gara accedono all'hackathon finale, previsto all'interno della RomeCup e dedicato alla messa a punto dei prototipi.





Roll Cloud

TITOLO	ROLL CLOUD. LAVORARE SULLA NUVOLA
DURATA	DA SETTEMBRE A DICEMBRE 2021
TERRITORIO	PIEMONTE
SETTORE	ORIENTAMENTO ALLE PROFESSIONI DEL FUTURO
FINANZIATORE	GOOGLE CLOUD
BUDGET	23.000 EURO
PARTNER	GOOGLE CLOUD, INTESA SANPAOLO, NOOVLE
COORDINATORE	FRANCESCA MEINI
SITO INTERNET	WWW.INNOVATIONGYM.ORG/ROLLCLOUD

Descrizione

SINTESI

“Roll Cloud” è un percorso innovativo per sensibilizzare gli studenti verso nuove tipologie di occupazione legate alla digitalizzazione. Attraverso un format ibrido, che unisce incontri con esperti, lezioni frontali e sfide digitali e creative, i giovani acquisiscono nuove competenze e scoprono opportunità formative e professionali oggi in pieno sviluppo. Il progetto si inserisce all'interno del programma “Opening Future” di Google Cloud, Intesa Sanpaolo e Noovle, cloud company del gruppo TIM, dedicato alla formazione digitale di PMI, startup, studenti e docenti della regione Piemonte.

ATTIVITÀ

Il percorso formativo si articola in 4 tappe:

- 1. ROLL TALK** - Gli studenti partecipano a un webinar interattivo della durata di un'ora e mezza dedicato alla scoperta dei principali mestieri legati al cloud. Ogni webinar ospita la testimonianza diretta di un esperto delle tre aziende partner con un focus su uno dei seguenti profili professionali: Cloud Architect, Cloud Systems Engineer, Cloud-Native DevOps Engineer, Cloud Specialist, Cloud Operations Administrator, Cloud Security Specialist. L'incontro è animato con quiz, interviste e casi studio.
- 2. APPROFONDIMENTO** - Dopo aver partecipato al webinar gli studenti hanno l'opportunità di approfondire la propria conoscenza dei mestieri della nuvola attraverso video e contenuti ad hoc disponibili sulla piattaforma Moodle. Attraverso un questionario finale viene verificata la comprensione degli argomenti e viene rilasciato a ciascuno studente un attestato digitale, sotto forma di open badge.
- 3. EASY CLOUD STORY** - Le studentesse e gli studenti, organizzati in piccoli team, si cimentano in una sfida creativa di “facilitazione”, per raccontare la tecnologia abilitante del cloud in modo facile ed efficace a bambini, adolescenti e familiari attraverso prodotti digitali da loro realizzati: podcast, video, blog e videogiochi. La Fondazione Mondo Digitale mette a disposizione un video di presentazione della sfida e alcuni brevi tutorial per guidare il processo di creazione e produzione.
- 4. CREATIVE DAY** - Una giuria seleziona i quattro migliori prodotti divulgativi creati dai ragazzi (2 prodotti per le scuole secondarie di primo grado e due prodotti per le scuole secondarie di secondo grado). A dicembre 2021 i team selezionati hanno l'opportunità di partecipare a una giornata di creazione durante la quale, affiancati da esperti Fondazione Mondo Digitale, Google Cloud, Intesa Sanpaolo e Noovle, possono affinare/completare il proprio progetto e ricevere consigli e spunti dai loro mentor.

OBIETTIVI

- Sviluppare le competenze digitali e trasversali
- Sostenere e orientare la formazione dei giovani
- Accrescere la consapevolezza degli studenti sulla trasformazione digitale del lavoro
- Coinvolgere attivamente la scuola nella progettazione degli scenari futuri

METODOLOGIA

Cooperative Learning, role modeling

DESTINATARI DIRETTI

Il programma si rivolge a 2.000 studenti dell'ultimo anno delle scuole secondarie di primo grado e del biennio delle scuole secondarie di secondo grado della regione Piemonte.

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti e famiglie

RISULTATI

Il progetto in soli tre mesi ha coinvolto 64 classi di scuola secondaria di primo e secondo grado di 23 scuole del Piemonte. Oltre 1.600 studenti hanno partecipato ai webinar con i professionisti del cloud e più di 250 studenti e docenti si sono collegati alla piattaforma Moodle per completare le attività asincrone di approfondimento. 15 volontari delle tre aziende partner si sono messi in gioco con webinar sulle professioni del cloud, video pillole e sessioni di mentoring

durante il Creative Day. Oltre 50 sono i progetti presentati dalle scuole in risposta alla sfida "Easy Cloud Story". 4 i team vincitori, selezionati dalla giuria di esperti, che hanno partecipato al Creative Day presso l'Area X del Gruppo Intesa Sanpaolo, il primo spazio esperienziale dedicato alla protezione assicurativa: grazie a ologrammi, realtà virtuale e gamification gli studenti hanno potuto sperimentare "in prima persona" alcune situazioni di vita quotidiana, usufruendo di esperienze immersive, interattive e virtuali.V

PRODOTTI

I 4 progetti vincitori, finalizzati con i formatori FMD e i mentor delle aziende:

- Il cielo è sempre più Cloud (video), scuola secondaria di primo grado Bee, IC Alto Verbanò, Verbania

https://www.youtube.com/watch?v=mIO8NDIF8_s

- Progetto Cloud (videogioco), classe 3B, IC Del Vergante, Invorio (Novara)

<https://scratch.mit.edu/projects/620695074>

- Il Cloud (video), ITIS A. Avogadro, Torino

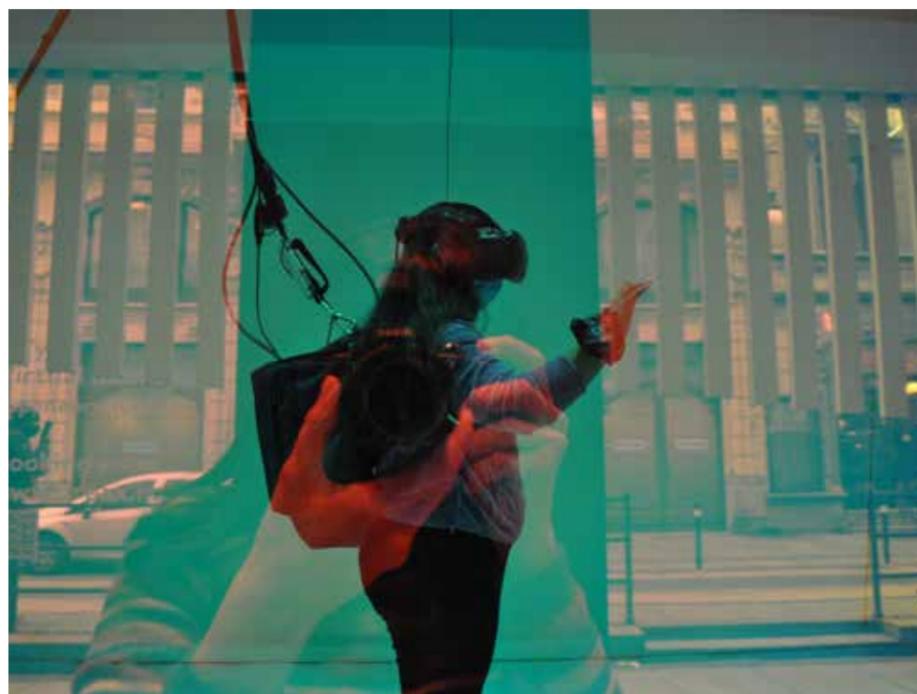
<https://www.youtube.com/watch?v=cAZL4KDiAcY>

- Hashtag fuori c'è il sole (podcast), IS Ferrari Mercurino, Borgosesia (Vercelli)

<https://www.spreaker.com/user/8925042/podcast-cloud-balestrieri-emma-piergiann>

- La galleria fotografica del Creative Day

<https://www.flickr.com/photos/fmdigitale/albums/72177720295446539>



Valutazioni

CRITICITÀ

Due le maggiori criticità riscontrate:

- i tempi molto limitati per l'implementazione del programma
- la fase di prototipazione seguita totalmente da remoto, con competenze digitali di partenza degli studenti molto variegata

STORIE DI SUCCESSO

Il progetto, combinando format esperienziali molto differenti, ha contribuito a far emergere all'interno del gruppo classe profili spesso più nascosti o con maggiori difficoltà relazionali. È quanto emerge dal racconto della prof.ssa Lara Fina Ferrari dell'IC del Vergante. L'utilizzo creativo della tecnologia, il lavoro di gruppo per la realizzazione del prodotto finale e le attività di mentoring guidate dai professionisti hanno aiutato una giovanissima studentessa di Invorio ad aprirsi con meno paure al nuovo e ad affrontare con un po' più di serenità problemi psicologici legati all'adolescenza e alla dura fase del covid.

Il racconto della docente: https://youtu.be/Qlk_6NvUNb0

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Le interviste agli studenti

- Team IC Alto Verbanò

<https://youtu.be/EFhZ-oeSP14>

- Team IC Del Vergante

<https://youtu.be/rWos8eLV3vg>

- Team IIS Avogadro di Torino

https://youtu.be/AD_hV-EKMHI

- Team IIS Ferrari Mercurino di Borgosesia

<https://youtu.be/PJKa-N2ZkfQ>

RACCONTO SULLA STAMPA

Bée, il cielo è sempre più cloud, Eco Risveglio, 22 dicembre 2021

https://mondodigitale.org/sites/default/files/ecorisveglio_22dic21.pdf



RomeCup

TITOLO	ROME CUP 2021
DURATA	27-29 APRILE E 12-15 MAGGIO 2021
TERRITORIO	NAZIONALE E INTERNAZIONALE
SETTORE	ROBOTICA EDUCATIVA, SCIENZE DELLA VITA, TECNOLOGIE DI FRONTIERA, AI
FINANZIATORE	FONDAZIONE MONDO DIGITALE IN COLLABORAZIONE CON INVITALIA - SAP - LAZIO INNOVA
PARTNER	SOSTENGONO LA QUATTORDICESIMA EDIZIONE DELLA ROME CUP, PROMOSSA DALLA FONDAZIONE MONDO DIGITALE, DELL'EMC, SAP, REGIONE LAZIO, LAZIO INNOVA, INVITALIA, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA "LA SAPIENZA", UNIVERSITÀ CAMPUS BIO-MEDICO DI ROMA E ROBOCUP JUNIOR ACADEMY.
RETE	UNIVERSITÀ E SCUOLE DI TUTTA ITALIA
COORDINATORE	FONDAZIONE MONDO DIGITALE
SITO INTERNET	ROME CUP.ORG

Descrizione

SINTESI

Dal 2007 la RomeCup coinvolge il suo pubblico in un'esperienza immersiva straordinaria sul presente e il futuro dell'uomo. Un multi evento unico nel suo genere, con un'originale visione strategica: le nuove generazioni come tecnologia abilitante per lo sviluppo. Dalle lectio magistralis ai contest creativi universitari per esplorare le frontiere più inclusive della tecnologia, dalle applicazioni di intelligenza artificiale per la salute o la tutela dell'ambiente ai robot soccorritori e ballerini costruiti e programmati dagli studenti delle scuole di ogni ordine e

grado: la RomeCup funziona come un originale modello di acceleratore verticale per lo sviluppo, che coinvolge scuole, atenei, centri di ricerca, startup, pmi e distretti produttivi.

La 14ª edizione della RomeCup ha una location virtuale "spettacolare", che integra il comfort degli spazi domestici con gli appassionanti campi di gara, con le aule virtuali dove ci si ritrova compagni di banco con coetanei distanti migliaia di chilometri. La 14ª edizione non ha confini, eppure si può tenere in tasca con lo smartphone, per seguire una finale o conoscere un campione... ROME CUP PLAY in DUAL EVENT è costruito come un vero e proprio palinsesto televisivo, che si può seguire individualmente all'orario preferito o in modalità classe, interagendo con compagni, formatori ed esperti. L'anteprima si svolge dal 27 al 29 aprile, con speaker internazionali, laboratori, contest, hackathon e dimostrazioni. Seguono le gare, in programma da 12 al 15 maggio sempre su rome cup.org, con le selezioni per i mondiali di robotica che si svolgeranno dal 22 al 28 giugno in versione "worldwide".

ATTIVITÀ

- **CONFERENZA DI APERTURA:** I sistemi di intelligenza artificiale potranno spiegare le decisioni che prendono e assumerne la responsabilità? Le macchine saranno capaci di essere trasparenti nelle loro azioni? Dal 2018 Manuela Veloso è a capo dell'AI Research Program di J.P. Morgan Chase & Co. che si occupa di ricerca su vari fronti dell'intelligenza artificiale e machine learning. Con lei, esperta internazionale, apriamo la quattordicesima edizione della RomeCup.
- **COMPETIZIONI:** La RomeCup prosegue dal 12 al 15 maggio con le gare in collaborazione con la Robocup Junior Academy. Robot soccorritori, calciatori e ballerini, progettati e programmati da studenti di ogni ordine e grado, si sfidano per rappresentare l'Italia ai mondiali di robotica dal 22 al 28 giugno in versione "worldwide".
- **CONTEST UNIVERSITARI:** Università e scuole secondarie di secondo grado partecipano ai contest creativi sulle tecnologie robotiche applicate all'agricoltura, alla riabilitazione, all'assistenza, ai trasporti e all'ambiente marino. I sei contest (AgroBOT, CoBOT, NonniBOT, MareBOT, TirBOT e Brain Control Interface) sono aperti agli universitari e agli studenti inseriti in Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (ex alternanza scuola-lavoro). Hanno partecipato 9 università e 15 scuole italiane.
- **TALK INTERATTIVI E LABORATORI DIDATTICI:** in collaborazione con aziende (Dell) e università (Università Campus Bio-Medico di Roma e Università Roma Tre) rivolti a scuole di primo e secondo grado.
- **ATTIVITÀ IN COLLABORAZIONE:** - Hackathon finale del progetto "Soft Bot" in collaborazione con SAP - "Digital Futures" con Dell per aiutare i giovani a scoprire le opportunità della trasformazione digitale nel mercato del lavoro e le nuove figure professionali richieste. - "Talent's Tour" con Invitalia. Giovani talenti lavorano insieme alla proposta di soluzioni robotiche e idee di business che possano fornire spunti per prevenire e gestire le conseguenze del cambiamento climatico.

OBIETTIVI

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

Obiettivi e benefici della robotica:

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

METODOLOGIA

Project based learning, Service learning, challenge e contest

DESTINATARI DIRETTI

Studenti delle scuole superiori di primo e secondo grado, startupper, professionisti, studenti universitari, esperti del settore, professori universitari

DESTINATARI INDIRETTI

Genitori, studenti delle scuole di ogni ordine e grado, docenti

RISULTATI

Oltre 1.000 gli studenti collegati alla conferenza di apertura, 100 i team delle scuole italiane che partecipano alle attività, 20 università e startup coinvolte.

Valutazioni

CRITICITÀ

La criticità maggiore è legata all'impossibilità, causa pandemia, di svolgere l'evento in presenza. La dad ha inoltre chiuso per molto tempo i laboratori di robotica all'interno delle scuole, non consentendo agli studenti di prepararsi e allenarsi adeguatamente.

STORIE DI SUCCESSO

Una troupe del notiziario regionale del Lazio si è recata all'istituto tecnico industriale Galileo Galilei di Roma per seguire alcune fasi della RomeCup 2021 e il team Spqr impegnato nelle selezioni per la categoria Soccer, i robot calciatori. Il team è composto da una ragazza, Siria Sannino, e due ragazzi, Emanuele Coletta e Davide Belli. Nel servizio Siria racconta come sia cresciuta con la passione per l'elettronica e la curiosità di scoprire il funzionamento delle cose. Passione che condivide con Emanuele e Davide, entrambi "figli d'arte". Nel 2016 hanno partecipato con i papà, rispettivamente Carlo e Andrea, alla loro prima Maker Faire Rome, realizzando il progetto "3D Pac Robot Man", ispirato a un classico dei videogiochi degli anni Ottanta, pacman, la creatura mangia puntini perseguitata dai fantasmini.

<https://mondodigitale.org/it/news/il-gioco-del-futuro>

Il team Spqr del Galileo Galilei di Roma ha conquistato ancora una volta il titolo mondiale, 1° posto come "Individual team" nella categoria Soccer Lightweight Technical Challenge ai mondiali dal 22 al 28 giugno in versione "worldwide".



Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Giuseppe, 28 anni, ricercatore all'Università di Pisa, ha raccontato la sua storia e il suo lavoro di ricerca in occasione della 14ª edizione della RomeCup. Con grande efficacia e semplicità il giovane ricercatore ha spiegato come abbia realizzato una mano robotica con 19 gradi di libertà, quindi come quella umana, controllata da un solo motore che tira, in apertura e chiusura, un tendine lungo le cinque dita dotate di elastici, così da adattarsi alla forma degli oggetti, con una certa naturalezza e robustezza.

<https://mondodigitale.org/it/news/semplikit%C3%A0-e-complexit%C3%A0>

RACCONTO SULLA STAMPA

MANUELA VELOSO: "Così ho portato robotica e intelligenza artificiale nell'alta finanza, La Repubblica, 27 aprile 2021

https://www.repubblica.it/scienze/2021/04/27/news/manuela_veloso_cosi_ho_portato_robotica_e_intelligenza_artificiale_nell_alta_finanza_-300858502/

Intervista a **GIUSEPPE AVERTA**, Sportello Italia, Radio Rai 1, 27 aprile 2021

<https://mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/intervista-a-giuseppe-averta-radio-rai-1>

School Accelerator

TITOLO	SCHOOL ACCELERATOR NELL'AMBITO BANCHI DI SCUOLA DELLA REGIONE LAZIO
DURATA	DA GENNAIO A MAGGIO 2021
TERRITORIO	REGIONE LAZIO
SETTORE	ROBOTICA E SCIENZE DELLA VITA
FINANZIATORE	LAZIO INNOVA
BUDGET	39,500 EURO
PARTNER	LAZIO INNOVA
COORDINATORE	FIAMMETTA CASTAGNINI
SITO INTERNET	HTTPS://MONDODIGITALE.ORG/IT/NEWS/SCHOOL-ACCELERATOR HTTPS://ROMEUP.ORG/COME-GENERARE-NUOVE-IDEE/

Descrizione

SINTESI

Nell'ambito del programma StartUp School Academy di Lazio Innova e della RomeCup nasce "School Accelerator", un progetto formativo dedicato alle scuole secondarie di secondo grado della Regione Lazio.

ATTIVITÀ

Durante la prima fase del progetto vengono realizzati percorsi formativi a distanza (webinar) per le scuole superiori della Regione Lazio. Le sessioni, aperte a un numero di scuole più ampio rispetto a quelle che parteciperanno alle fasi successive, approfondiscono i temi strategici per affrontare il futuro dopo l'emergenza Covid-19.

Nella formazione a distanza, oltre ai formatori FMD, vengono coinvolti scienziati, ricercatori, designer, uomini e donne d'azienda.

Viene posta particolare attenzione anche alla metodologia per la generazione di nuove idee. Le scuole sono poi chiamate a sfidarsi nella produzione e nello sviluppo di idee innovative sui seguenti temi:

- Robotica
- Lifestyle
- Scienze della vita
- 5G
- Fragilità sociali

Le migliori idee vengono presentate in occasione di Romecup 2021, in modalità "virtuale" dal 27 al 30 aprile 2021.

Le attività si svolgono da gennaio a maggio in 4 fasi:

- Formazione delle scuole a distanza (webinar)
- Ideazione e validazione delle idee
- Selezione delle migliori idee (10) e produzione
- Presentazione durante RomeCup 2021 (aprile)

OBIETTIVI

- Sostenere il talento e la creatività dei giovani
- Responsabilizzare i giovani nella fase di ripresa post covid
- Sostenere l'autoimprenditorialità e il fare impresa delle nuove generazioni

METODOLOGIA

Project Based Learning

DESTINATARI DIRETTI

Studenti delle scuole secondarie di secondo grado della regione Lazio

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti

RISULTATI

Formati 3.725 studenti delle scuole superiori della Regione Lazio.

PRODOTTI

I progetti vincitori dei quattro contest durante la RomeCup 2021:

▸ Robotica

progetto Hi-Robot del IIS Pacinotti Archimede di Roma

▸ Scienze della vita

progetto Stop it del Convitto Regina Margherita di Frosinone, Scuole Annesse di Anagni

▸ 5G

"Geospot" del Keplero di Roma

▸ Life Style (2 premi)

"La teca di bacco" della scuola IPSOA Costaggini di Rieti

Software per dislessici Lewis della Scuola Nicolucci Reggio

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Simone Guarino, formatore Life Science

<https://www.mondodigitale.org/it/news/medicina-e-telemedicina>

Eleonora Arnese, formatrice 5G

<https://mondodigitale.org/it/node/42913>



Scuola del Noi

TITOLO	SCUOLA DEL NOI
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	INNOVAZIONE CURRICOLARE
COORDINATORE	ILARIA GAUDIELLO

Descrizione

SINTESI

La Scuola del Noi è una comunità di pratiche dedicata all'innovazione curricolare digitale e inclusiva. Sono 120 gli insegnanti di ogni ordine e grado che da tutta Italia hanno aderito alla call lanciata dalla FMD nel settembre 2020 per rispondere alle nuove esigenze di didattica mista generate dall'emergenza pandemica. Il carattere multidisciplinare e multimediale dei progetti e la scelta di strumenti gratuiti per la loro attuazione garantiscono a tutti l'accessibilità e fruibilità dei prodotti della comunità – presto disponibili sulla nostra piattaforma

<https://formazione.innovationgym.org/>

ATTIVITÀ

Lancio della call "I docenti della Scuola del Noi" (settembre 2020).

- Esame delle candidature dei docenti e costituzione di 26 gruppi trans-regionali (stessa area disciplinare, stesso ordine di insegnamento, diverse scuole e regioni); ogni gruppo costituito da massimo cinque docenti ha incluso un docente referente, uno o più docenti ideatori (learning designer), uno o più docenti sperimentatori.
- Attuazione di un programma di aggiornamento professionale:
 - una formazione gratuita sulla tematica dell'Innovazione sistemica nella scuola: ciclo di webinar "Docenti Innovatori", marzo-maggio 2020
 - corsi di digital upskilling su misura (coding, stop motion, realtà immersiva, etc.)
 - sessioni di coaching per il design thinking collaborativo
- Ideazione, sperimentazione e codifica dei percorsi formativi
- Erogazione delle attività

OBIETTIVI

L'obiettivo principale della "Scuola del Noi" è la creazione di un ecosistema nazionale per la diffusione dell'innovazione curricolare attraverso processi bottom-up basati sulla leadership distribuita e la sperimentazione collaborativa di percorsi di didattica mista. Si tratta di un progetto transregionale "a scuole aperte", grazie al quale i docenti possono beneficiare di corsi di aggiornamento metodologico, formazione reciproca e laboratori di upskilling, finalizzati alla creazione di nuove risorse didattiche accessibili a tutti.

METODOLOGIA

Pensiero progettuale collaborativo per l'innovazione curricolare (collaborative design thinking for learning innovation); aggiornamento professionale in coorte (cohort-based learning); sperimentazione didattica; apprendimento-servizio (service learning).

DESTINATARI DIRETTI

Docenti (scuola primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado, CPIA)

DESTINATARI INDIRETTI

Alunni, studenti, dirigenti scolastici

RISULTATI

- Creazione di una community di pratiche aperta e in espansione (2020-21: 120 docenti aderenti; 2021-22: 200 docenti hanno inviato una manifestazione d'interesse)
- Costituzione di 26 gruppi di lavoro
- Sviluppo di un processo di innovazione sistemica per la scuola
- Erogazione di 14 webinar per la diffusione delle buone pratiche
- 37 interviste e video-interviste
- Ideazione e sperimentazione di 21 percorsi didattici innovativi:
 - App to the top (II grado)
 - Scienz@app (II grado)
 - Viaggio nel tempo (II grado)
 - Double desk tribute (II grado)
 - Open tracks (II grado)
 - Gimmy, il chatbot per il tuo home workout (II grado)
 - Giovani cittadini crescono (II grado)
 - Venuti da lontano (II grado)
 - Fake Busters (II grado)
 - Imagine that (II grado)
 - Segni e segnali (II grado)
 - PRob: pseudo-codifica per la robotica (II grado)
 - Space invaders (I grado)
 - Un link per le stelle (I grado)
 - La stanza dei diritti umani (I grado)
 - Avventure matematiche (I grado)
 - Dentro e fuori l'acqua: tuffi virtuali e soggiorni spaziali (primaria)
 - Caccia al tesoro sostenibile (primaria)
 - G-book (primaria)
 - Mai più intrappolati nella rete (primaria)
 - Orti didattici 2.0 (scuola primaria)

PRODOTTI

- Una pubblicazione (forthcoming): "Laboratori di cittadinanza digitale integrata e sostenibilità. Proposte di Unità di apprendimento disciplinari digitali per la secondaria di primo grado" – Edizioni Centro Studi Erickson (uscita nelle librerie prevista per settembre 2022).
- Un ambiente online dedicato alla community <https://formazione.innovationgym.org/> per la condivisione di materiali.

Valutazioni

CRITICITÀ

L'innovazione sistemica nella scuola è un processo che include la costituzione di reti di scuole, la formazione continua, la sperimentazione su ampia scala, l'attivazione di progetti condivisi, l'utilizzo di strumenti digitali di ultima generazione, la creazione di risorse educative aperte (OER). La "Scuola del Noi" ha portato avanti tale processo coinvolgendo i docenti in maniera volontaria, superando i confini dell'aula, colmando il vuoto della didattica in presenza durante la pandemia, identificando soluzioni per la carenza di strumenti, e rinnovando le pratiche di insegnamento. Le criticità maggiori riguardano la necessità di mettere a disposizione formazione e strumenti gratuiti, creare occasioni di incontro, assicurare la realizzazione dei progetti curare il monitoraggio e la valutazione, garantire l'attività continuativamente e aprire prodotti e risultati a tutti. In sintesi, dopo questo primo anno di investimento nella creazione e sviluppo della community, ciò che è in gioco è la sua sostenibilità e scalabilità per il secondo anno.

STORIE DI SUCCESSO

La storia di ogni gruppo di lavoro della "Scuola del Noi" è di per sé una storia di successo: i docenti hanno superato le restrizioni di tempo e spazio per dedicarsi a "progetti nel cassetto" per poi sperimentarli e condividerli con l'intera comunità. Grazie al loro impegno e affiatamento sono nate app per l'apprendimento delle scienze, web-quest per la matematica, escape room per i diritti umani, chatbot per l'educazione motoria, musei virtuali di biologia, siti web per la pedagogia interculturale, guide audiovisive per l'arte outdoor, sbufalari online, web-tv per l'archeologia, avatar per la lingua straniera, ecc. Uno dei progetti della Scuola del Noi ("DOUBLE DESK TRIB[UT]E", ideato e realizzato dal docente Roberto Ianigro), è stato premiato in occasione del contest Global Junior Challenge: <https://www.youtube.com/watch?v=pvwMBX4fjRc> <https://www.liceoguidonia.edu.it/news-dettaglio/128/double-desk-tribute-prof-roberto-ianigro-premiato-al-global-junior-challenge>

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Le interviste

- Maria Di Benedetto mondodigitale.org/it/news/le-app-didattiche
- Roberto Ianigro mondodigitale.org/it/news/larte-di-contaminare

- Antonio Barsottini mondodigitale.org/it/news/percorsi-aperti
- Milena Lato mondodigitale.org/it/news/appassionati-del-mestiere
- Manuela Fiore mondodigitale.org/it/news/studiare-le-soluzioni4
- Stefania Altieri mondodigitale.org/it/news/la-punta-dellinnovazione
- Roberta Poli mondodigitale.org/it/news/lezione-di-apprendere
- Silvia Giordano mondodigitale.org/it/news/nel-mondo-di-flatlandia
- Federico Di Giacomo mondodigitale.org/it/news/oggetti-per-pensare
- Monica Garau mondodigitale.org/it/news/i-sogni-di-una-maestra
- Mauro Crepaldi mondodigitale.org/it/news/lo-studente-telemaico
- Catia Santini mondodigitale.org/it/news/valutare-per-valorizzare
- Maria C. Bevilacqua mondodigitale.org/it/news/linnovazione-condivisa
- Chiara Ivana Cuccorese mondodigitale.org/it/news/la-prof-magistra
- Eugenio Vitanza mondodigitale.org/it/news/i-codici-della-storia
- Kim Commisso mondodigitale.org/it/news/didattica-e-micro-learning
- Claudia De Crescenzo mondodigitale.org/it/news/siamo-tutti-in-cammino
- Silvia Granucci mondodigitale.org/it/news/una-scuola-appassionata
- Rosalba Monaco mondodigitale.org/it/news/educazione-trasformativa
- Milena Burgio mondodigitale.org/it/news/prove-in-un-escape-room
- Carmela Cuccorese [www.mondodigitale.org/it/news/giochi-civici](https://mondodigitale.org/it/news/giochi-civici)
- Nicoletta Rossi mondodigitale.org/it/news/una-scuola-collaborativa
- Tamara Maio mondodigitale.org/it/news/a-ciclo-continuo
- Maria Grazia Russo mondodigitale.org/it/news/le-passeggiate-matematiche
- Francesca Tornatore [www.mondodigitale.org/it/news/comunicare-a-scuola](https://mondodigitale.org/it/news/comunicare-a-scuola)
- Annarita Ciotoli mondodigitale.org/it/news/un-set-in-realt%C3%A0-aumentata
- Carmela Dell'Aria mondodigitale.org/it/news/una-comunicazione-efficace
- Annamaria Bove mondodigitale.org/it/news/i-dati-aperti-a-scuola
- Chiara Castelli mondodigitale.org/it/news/crescere-divertendosi
- Gabriella Vicari mondodigitale.org/it/news/didattica-e-gioco
- Giuseppina Giaimo mondodigitale.org/it/news/immagina-che
- Olimpia Amoruso mondodigitale.org/it/news/leducazione-40
- Maria Chiara Esposito mondodigitale.org/it/news/la-scuola-del-noi
- Laura Mattioli mondodigitale.org/it/news/il-bene-della-conoscenza

RACCONTO SULLA STAMPA

L'innovazione a scuola non è più un salto nel vuoto: una "rete" per la didattica digitale, Agenda digitale, 8 aprile 2021
<https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/linnovazione-a-scuola-non-e-piu-un-salto-nel-vuoto-una-rete-per-la-didattica-digitale/>

STRUMENTI DI LAVORO

Canvas Design thinking per la didattica
 Microsoft Teams
 Strumenti digitali gratuiti per la didattica



Scuola di Internet per Tutti

TITOLO	SCUOLA DI INTERNET PER TUTTI
DURATA	DA OTTOBRE 2020 A GIUGNO 2021 (CON PROROGA A DICEMBRE 2021)
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	DIGITALE PER TUTTI
FINANZIATORE	TIM
BUDGET	692.800 EURO
PARTNER	OPERAZIONE RISORGIMENTO DIGITALE
COORDINATORE	FRANCESCA MEINI
SITO INTERNET	WWW.OPERAZIONERISORGIMENTODIGITALE.IT

Descrizione

SINTESI

Operazione Risorgimento Digitale è il programma nazionale di TIM, sostenuto da istituzioni, aziende e società civile, per supportare il processo di digitalizzazione del Paese. Grazie a una vasta offerta gratuita di percorsi formativi, anche di approfondimento, il programma si configura come una grande scuola per tutti, che parte dalle persone per arrivare fino alle imprese e alla pubblica amministrazione. Nell'ambito di Operazione Risorgimento Digitale nasce "La scuola di Internet per tutti", un programma formativo per aiutare i cittadini ad acquisire velocemente competenze digitali strategiche da spendere nella vita di tutti i giorni, realizzato con la collaborazione della FMD.

ATTIVITÀ

Tra il 2020 e il 2021 la FMD è incaricata di:

- configurare e mantenere la piattaforma di didattica digitale
- gestire l'organizzazione dei corsi
- coinvolgere i cittadini.

I corsi si articolano in quattro webinar da un'ora ciascuno e hanno l'obiettivo di far conoscere le opportunità offerte dalla trasformazione digitale e semplificare la vita delle persone attraverso l'uso quotidiano delle nuove tecnologie.

I partecipanti entrano a far parte di una community virtuale animata da teacher e tutor di TIM: oltre a lezioni a distanza i cittadini hanno a disposizione contenuti in e-learning, materiali di approfondimento in formato pdf scaricabili, esercitazioni pratiche, video e mini game con cui mettere alla prova le competenze acquisite. Al termine del corso viene verificato il livello di conoscenza raggiunto dal partecipante e rilasciato un attestato sotto forma di open badge. Il certificato viene conseguito con una frequenza minima del 75% delle lezioni online.

Per la buona riuscita del progetto e l'implementazione delle attività a copertura di tutto il territorio nazionale la FMD ha:

- attivato una rete di oltre 20 referenti regionali che lavorano alla diffusione dell'iniziativa e al coinvolgimento dei cittadini sul territorio;
- creato la community Facebook della Scuola di Internet per tutti: un gruppo, animato con la collaborazione dei referenti regionali, per incentivare le iscrizioni ai corsi e aumentare il livello di partecipazione, condivisione e coinvolgimento degli studenti iscritti.

OBIETTIVI

- Potenziare le competenze digitali dei cittadini
- Far conoscere le opportunità offerte dalla trasformazione digitale
- Migliorare e semplificare la vita delle persone attraverso l'uso degli strumenti digitali
- Rispondere concretamente alle esigenze formative dei diversi contesti territoriali

METODOLOGIA

Formazione sincrona (teacher e tutor interagiscono con gli studenti: lo stile espositivo è semplice e informale. Il focus è sul "saper fare") e asincrona (contenuti in e-learning).

DESTINATARI DIRETTI

Cittadini di tutte le età e regioni italiane

DESTINATARI INDIRETTI

Organizzazioni, enti locali, associazioni dei diversi territori coinvolti

INDICATORI

- Organizzazione da un minimo di 1.164 a un massimo di 1.552 corsi in tutte le regioni italiane
- Coinvolgimento da un minimo di 34.920 a un massimo di 46.560 cittadini partecipanti ai corsi

RISULTATI

- Numero di classi attivate: 971 per un totale di ore erogate in sincrono di 3.434 (dato non completo)
- Partecipanti unici: 15.173 (dato non completo)
- Partecipazioni totali: circa 46.000 (dato non completo)

- Ore fruite in sincrono: 45.800 (dato non completo)
- Ore fruite in asincrono: 25.300 (dato non completo)
- Numero open badge totali: 6.169 (dato non completo)
- Rete di associazioni: oltre 120
- Scuole coinvolte in Summer Camp e corsi dedicati: oltre 80 in tutta Italia
- Breve identikit del partecipante alla Scuola di Internet per Tutti.
- Provenienza da tutta Italia, prevalentemente diplomato (circa 50%) di età superiore ai 55 anni (67%). Il maggior numero dei discenti è pensionato.

PRODOTTI

La proposta formativa si articola in 4 corsi:

- **Accedere al digitale:** corso di ingresso con formula e-learning e fruibile in autonomia, che fornisce ai cittadini con scarse competenze digitali le abilità per seguire al meglio le lezioni della Scuola.
 - Migliorare la vita con il digitale: 1) Esplora le funzioni dei tuoi device 2) Gestisci in sicurezza i pagamenti digitali 3) Scopri il mondo della PA digitale 4) Gestisci la tua salute on line. In particolare, frequentando il corso il cittadino approfondisce in modo semplice e pratico la conoscenza dei dispositivi per navigare in Internet, l'utilizzo delle applicazioni per i pagamenti elettronici, i temi della cittadinanza digitale e della cura della salute e del benessere on line. Un focus è riservato ai servizi della PA come SPID, CIE-ID, App IO e al Fascicolo Sanitario Elettronico.
 - Competenze sollecitate in riferimento al quadro europeo DigComp 2.1: 1) Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2) Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 3) Proteggere la salute e il benessere 4) Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche.
 - Collaborare con il digitale: 1) Approfondisci il cloud, storage e computing 2) Impara a navigare in completa sicurezza 3) Utilizza gli strumenti di collaborazione e condivisione 4) Comunica sui social. In particolare, frequentando il corso il cittadino impara a sfruttare al massimo e con consapevolezza i motori di ricerca, il cloud, i social e le applicazioni per la comunicazione e la condivisione. Competenze sollecitate in riferimento al quadro europeo DigComp 2.1: 1) Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 2) Interagire, condividere e collaborare attraverso le tecnologie digitali 3) Proteggere i dati personali e la privacy 4) Netiquette.
 - Entrambi i corsi prevedono un livello di padronanza in ingresso base (livelli 2-3) e in uscita intermedio-avanzato (livelli 3-5): dai questionari finali si evince infatti che circa l'80% dei partecipanti ha saputo, dopo il corso, trasferire le conoscenze acquisite a familiari, amici e conoscenti.
 - Collaborare con il digitale. Edizione speciale STEM: corso per scuole e università, organizzato anche con Summer Camp online. Nello specifico, il corso introduce i più giovani all'utilizzo avanzato dei motori di ricerca, del cloud e del 5G, allo sviluppo delle applicazioni web, alla conoscenza della crittografia e alla fruizione on line dei servizi della PA, agli sviluppi dei Big Data e alla gestione dei profili social con il massimo beneficio e nel rispetto delle regole. Completano l'offerta due corsi pratici:
 - in collaborazione con Comune di Genova: 1) Attiva lo SPID 2) Il Fascicolo del Cittadino, per visualizzare le tue pratiche e i tuoi documenti e per utilizzare online diversi servizi del Comune di Genova.
 - in collaborazione con Asl di Taranto: due sessioni per imparare ad attivare SPID e il Fascicolo Sanitario Elettronico della Regione Puglia.
- Le risorse online prodotte sono messe a disposizione gratuitamente dei cittadini che partecipano ai corsi.
- Corso "accedere al digitale": corso base introduttivo, formula elearning, fruibile in autonomia.

- <https://operazionerisorgimentodigitale.web.app/accederealdigitale/>
- Pdf di approfondimento: link e documenti di approfondimento scaricabili.
- Riassunti Unità e-learning di 10': Click, Mouse Hover e Drag&Drop View&Try sono le interazioni presenti nella prima tipologia di compito. Gli studenti interagiscono con gli elementi ordinandoli in sequenza, trascinandoli, mescolandoli o associandoli. Le combinazioni sono molteplici e la loro alternanza serve ad evitare il rilascio di oggetti didattici potenzialmente noiosi.
- <https://operazionerisorgimentodigitale.web.app/3/riassunto/>
- Minigame Unità di e-learning 15': i partecipanti si mettono alla prova svolgendo un gioco interattivo. Viene presentata una Situazione iniziale, evidenziato il Problema, richiesta l'Interazione per poi giungere al Finale e all'anticipazione della Situazione successiva.
- <https://operazionerisorgimentodigitale.web.app/3/game/>
- Maxi game finale: al termine del percorso formativo, gli studenti potranno mettere alla prova le loro conoscenze attraverso un contest gamificato. Il concept e la struttura del game finale sono in linea con la metafora e i personaggi adottati nei Mini Game, in modo da dare coerenza e continuità all'intero percorso. Eroi digitali che aiutano i cittadini che ancora non sanno usare al meglio il digitale. La competizione finale permette ad ogni persona di concorrere alla vittoria della propria Regione. Spirito di squadra e competizione tra Regioni, per stimolare la partecipazione e favorire il coinvolgimento.
- <https://operazionerisorgimentodigitale.web.app/maxigame/1/>
- Questionario finale per la valutazione delle competenze
- Community Facebook, a disposizione del gruppo di discenti che desiderano scambiare opinioni sui corsi, dare suggerimenti, aggiornare i compagni di studio su temi relativi al digitale.

Valutazioni

CRITICITÀ

Molte le criticità riscontrate che non ci hanno consentito di raggiungere il numero minimo di partecipanti unici attesi. Tra le più importanti:

- Difficoltà di accesso e utilizzo della piattaforma Classroom
- Elevato dropout tra iscritti e partecipanti che completano il corso
- Assenza di attività di comunicazione da parte del committente
- Rigidità e poca flessibilità nella personalizzazione dei percorsi e dei format

STORIE DI SUCCESSO

“Un grande successo quello della “Scuola di Internet per tutti” a Genova – dichiara il vicesindaco e assessore ai servizi civici **MASSIMO NICOLÒ** – che indica la determinazione dei genovesi nel voler usufruire al meglio dei servizi digitali messi a disposizione dal Comune di Genova all'interno del Fascicolo del Cittadino. I numerosi corsi andati sold out e il raddoppio degli accessi al Fascicolo hanno dimostrato l'ottimo risultato raggiunto dall'iniziativa.”

Media Utenti unici (1 aprile-15 novembre): 380

Media Utenti unici (16 novembre-21 dicembre): 800

Variazione: +110%

Valore giornaliero di picco (16 novembre-21 dicembre): >2000 utenti

Variazione rispetto al periodo precedente: +133%

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

NADIA
di Bergamo
fascia di età
55-64 anni

“Teri ho usato Spid per accedere al mio account dell'agenzia delle entrate ed estrarre, gratuitamente e in pochissimi minuti, tutti i documenti utili a un rogito che farò nei prossimi giorni: schede catastali, planimetrie e visure storiche e non dell'immobile. Una grandissima comodità a costo zero! Usato

Spid anche per fascicolo sanitario per prenotare visite e per sito del comune di Bergamo per estrarre certificato utile ad atto notarile! Davvero una bellissima "rivoluzione digitale"! Grazie ancora e consiglio il corso a tutti. Tutor gentili, competenti e molto pazienti”.

ANDREA
di Cagliari
fascia di età
over 65

“Le mie conoscenze informatiche erano ferme ai programmi e ai file che si conservavano in un “hardiscone” esterno. Ora con le app per ogni esigenza che occupano pochissimo spazio e il cloud per me si apre un mondo nuovo che non vedo l'ora di conoscere meglio”.

RACCONTO SULLA STAMPA

A Trieste al via la 'Scuola di Internet per tutti', Il Friuli, 22 novembre 2021, www.ilfriuli.it/articolo/tendenze/a-trieste-al-via-la--scuola-di-internet-per-tutti-/13/255732

▸ Scuola di internet per tutti, arriva il corso per imparare a usare lo Spid e il Fascicolo del cittadino, Genova24, 9 novembre 2021, www.genova24.it/2021/11/scuola-di-internet-per-tutti-arriva-il-corso-per-imparare-a-usare-lo-spid-e-il-fascicolo-del-cittadino-282786/

▸ "Scuola di internet per tutti", patto tra Comune e Tim, Il Piccolo, 26 novembre 2021, www.ilpiccolo.net/generic/2021/11/26/news/scuola-di-internet-per-tutti-patto-tra-comune-e-tim-132955/

STRUMENTI DI LAVORO

Quiz, minigame, maxigame, video, guide scaricabili in pdf ed esercitazioni pratiche

La “misura” del cambiamento

Di seguito le attività che permettono alla Scuola di Internet per Tutti di valutare l'impatto dell'iniziativa:

- Autovalutazione in ingresso: il partecipante è chiamato a confrontarsi con un breve test iniziale per acquisire consapevolezza circa le proprie competenze digitali.
- Autovalutazione in progress: con il materiale asincrono messo a disposizione dopo ogni singola lezione i discenti misurano l'assimilazione dei contenuti.
- Valutazione conclusiva delle competenze acquisite con test finale e rilascio open badge.
- Analisi di gradimento: ai discenti è richiesto di compilare un questionario di gradimento (rispondenti ad oggi analizzati 5.616; scala valutazione da 1-5). Valutazione dell'iniziativa 4,68; preparazione e professionalità dei teacher e tutor complessiva 4,86; utilità di partecipazione al corso 4,52.
- Analisi del valore generato: un'indagine specifica è stata già implementata per il corso

Migliorare la Vita con il Digitale. In totale sono state raccolte 1.034 interviste. Il 65% degli intervistati dichiara di aver migliorato il proprio livello di confidenza, il 22% dichiara di averlo migliorato in modo significativo. Rilevante "l'effetto moltiplicatore" garantito dal trasferimento delle conoscenze acquisite: il 90% dei rispondenti dichiara di essere diventato punto di riferimento in ambito familiare per uno o più temi trattati durante il corso, e circa l'80% è stato in grado di trasferire le conoscenze acquisite ai propri congiunti. Entrambe le cose ampliano, di fatto, la platea di coloro che beneficiano dell'iniziativa.

- Analisi del valore generato: Corso Collaborare con il Digitale è in fase di realizzazione.
- Analisi del valore generato: Corso speciale Genova: in fase di finalizzazione dei dati.



Smart & Heart Rome

TITOLO	SMART & HEART ROME [#SMART&HEARTROME] LA SFIDA DELL'UGUAGLIANZA TRA CENTRO E PERIFERIA
DURATA	PIANO TRIENNALE 2021-2023
TERRITORIO	ROMA
SETTORE	PALESTRE DELL'INNOVAZIONE PER IL CONTRASTO ALLA POVERTÀ EDUCATIVA
FINANZIATORE	ROMA CAPITALE
BUDGET	700.000 EURO ALL'ANNO BUDGET PIANO TRIENNALE: 2.100.000 EURO
RETE	UNIVERSITÀ, SCUOLE, ASSOCIAZIONI LOCALI
COORDINATORE	ILARIA GRAZIANO
SITO INTERNET	HTTPS://CITTAEDUCATIVA.ROMA.IT/

Descrizione

SINTESI

Un programma triennale per l'animazione della Città Educativa di Roma e la realizzazione di sette nuove Palestre dell'Innovazione nelle periferie della città: la sfida dell'uguaglianza tra centro e periferia.

Puntiamo a configurare sui bisogni del territorio un modello capace di rendere le comunità attive, inclusive e responsabili per favorire la crescita culturale e la piena cittadinanza. Partiamo dalle periferie, che vengono "messe al centro" dell'attenzione pubblica di istituzioni e cittadini, affinché tutti possano godere del diritto a una formazione inclusiva e di qualità, in grado di generare

significative trasformazioni sociali e culturali e processi di innovazione scalabili e sostenibili.

Intendiamo creare e animare un nuovo ecosistema cittadino per rafforzare la capacità di Roma Capitale di realizzare interventi di innovazione sociale con soluzioni mirate, che rispondano alla complessità dei bisogni attraverso l'istruzione, l'educazione e la formazione per il lavoro, come acceleratori per lo sviluppo inclusivo. Realizziamo centrali di innovazione diffuse per fare cultura digitale, creare occupazione, riqualificare, sperimentare e includere.

Investiamo nella scuola perché non c'è altra agenzia che quotidianamente incontra oltre il 50% dei cittadini (studenti, docenti, dirigenti, personale Ata, genitori), uno snodo cruciale per ogni politica attiva del territorio verso una città che diventi davvero "smart".

Azioni specifiche sono dedicate a "Innovazione sociale e sviluppo" con percorso di engagement, empowerment, endorsement ed enforcement per costruire comunità intelligenti, perché i cittadini possano essere risorsa l'uno per l'altro e costruire insieme risposte per tutti, diventando agenti sociali di sviluppo. Nei laboratori digitali i cittadini si sfidano in maratone civiche di sviluppo e realizzano anche progetti di rigenerazione urbana con studio di fattibilità e prototipi in scala 3D.

L'approccio che abbiamo scelto è sistemico (dal sistema produttivo a quello educativo), multiorganizzativo, multisettoriale ed evolutivo. E si basa sul modello di "educazione per la vita", perché nella nostra visione anche una smart city continua ad evolversi, come un organismo complesso ma unitario, grazie all'apprendimento sociale.

ATTIVITÀ

ANIMAZIONE DELLA CITTÀ EDUCATIVA

Trasformiamo la Città Educativa in un presidio permanente di formazione digitale per l'intera comunità: un modello originale e sostenibile di grande valore per lo sviluppo del territorio, in linea con le principali sfide poste dall'Agenda 2030 e il perseguimento dei 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile. Quattro assi tematici

- Le nuove tecnologie per tutti: un'offerta formativa completa per sperimentare la tecnologia utile, i servizi di e-gov ecc.
- Una città solidale: programmi e progetti di formazione per le categorie più fragili (anziani, stranieri, disoccupati ecc.)
- Innovazione sociale e sviluppo: una piattaforma di lavoro per identificare i problemi presenti sul territorio ed elaborare progetti di innovazione sociale e civica per affrontarli, coinvolgendo anche associazioni, enti, aziende locali.
- Giovani in transizione: originali percorsi di orientamento e accompagnamento per i giovani che non studiano e non lavorano. Per aiutarli a diventare imprenditori di se stessi.

7 PALESTRE NELLE PERIFERIE

Portiamo in nuovi territori periferici, dove è più alto il disagio sociale, il modello della Palestra dell'Innovazione. In particolare realizziamo sette nuove Palestre in scuole di periferie difficili, perché la scuola non solo è un hub territoriale naturale per l'intera comunità, ma è anche una garanzia di sostenibilità. Ne curiamo la progettazione, l'allestimento e l'animazione, fino alla progressiva autonomia a garanzia della sostenibilità futura. Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali (Activity Space, Coding Lab, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, Media Art Lab, Robotic Center, Video e Sound Lab), alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale. Nei nuovi spazi vengono realizzate attività per le scuole, laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi, ma anche formazione per i docenti, originali laboratori per le famiglie e sessioni di progettazione partecipata mirata a coinvolgere cittadini e organizzazioni territoriali nella identificazione di soluzioni ai problemi territoriali.

OBIETTIVI

Potenziare le competenze digitali dei cittadini di Roma, a partire dai livelli più bassi

- Sostenere l'adozione dei servizi di e-government della pubblica amministrazione
- Diffondere i servizi di Smart City di Roma Capitale e stimolare una progettazione condivisa di progetti di innovazione sociale territoriale che utilizzino le tecnologie digitali
- Rafforzare il welfare di comunità
- Fare servizio pubblico per la collettività locale, allargando la capacità di "fare scuola" a tutti i cittadini
- Sostenere la partecipazione attiva dei cittadini e il protagonismo giovanile
- Valorizzare la scuola come motore di sviluppo di una comunità intelligente
- Contrastare la dispersione scolastica e sostenere il ruolo della comunità educante
- Contaminare educazione formale, informale e non formale, per promuovere l'inclusività del sistema formativo e la qualità degli apprendimenti
- Sostenere la formazione continua dei docenti e aiutarli a rendere la didattica più coinvolgente e personalizzata
- Sensibilizzare a stili di vita solidali e promuovere l'esercizio della cittadinanza attiva
- Sperimentare modelli di ambienti di apprendimento "agili" e ad alta accessibilità
- Promuovere e divulgare la cultura "a codice aperto", con attenzione alle categorie sociali più fragili
- Orientare i giovani verso la trasformazione digitale del lavoro e le nuove professioni
- Preparare i giovani ai veloci cambiamenti e a interpretare la complessità
- Promuovere la diffusione del modello di innovazione sociale e civica
- Valorizzare competenze e idee progettuali per lo sviluppo territoriale
- Diffondere la cultura della condivisione con nuove metodologie e paradigmi

METODOLOGIA

Le diverse attività applicano più metodologie (Educazione per la vita, social learning, apprendimento intergenerazionale, cooperative learning, learning by doing, problem solving ecc.) ispirate a due principi fondamentali:

- Centralità della formazione esperienziale e dello scambio di conoscenze come mezzo di crescita e di sviluppo
- Centralità della rete come strumento di condivisione In particolare il modello di Educazione per la vita, elaborato da FMD, coinvolge conoscenze codificate, competenze trasversali, aspetti caratteriali e valori fondamentali per una cittadinanza responsabile, con tre modalità di apprendimento: Lifelong learning, lungo l'arco della vita, dall'infanzia fino a età avanzata, Lifewide learning, in tutti gli ambiti della vita, e Lifedeep learning, a livello profondo, trasformativo.

DESTINATARI DIRETTI

60.000 destinatari coinvolti in attività laboratoriali "firtuali" (fisiche e virtuali)

DESTINATARI INDIRETTI

Comunità locale

INDICATORI

7 Palestre dell'Innovazione funzionanti e sostenibili

1 Piano integrato di attività per la Città Educativa di Roma

4 percorsi tematici nell'offerta formativa di Città Educativa
 60.000 destinatari coinvolti in attività laboratoriali "firtuali" (fisiche e virtuali)
 50 progetti smart city (innovazione sociale e civica) in sinergia
 8 università in azioni di orientamento
 50 partner sul territorio
 3.000 sessioni formative
 12.000 ore di formazione
 50 formatori e tutor
 500 e più uscite stampa
 10 prodotti formativi originali "a marchio Città Educativa"

RISULTATI

I numeri raggiunti al 31 dicembre 2021:

- 3 Palestre dell'Innovazione attivate (Tor Bella Monaca, Casal Monastero, Ostia) con altrettante scuole satellite
- 1 Piano di attività integrato per Città Educativa
- 4 percorsi tematici nell'offerta formativa di Città Educativa
- 6.010 destinatari coinvolti nelle attività firtuali
- 12 progetti in sinergia
- 4 università coinvolte per azioni di orientamento
- 6 partner sul territorio
- 20 formatori e tutor
- 1 prodotto didattico originale
- 23 uscite stampa

Il 13 settembre 2021 il programma è stato lanciato con un evento di presentazione presso l'IC Melissa Bassi di Tor Bella Monaca.

PRODOTTI

Con le stampanti 3D e i macchinari di fabbricazione digitale i maker del fablab Innovationgym, in collaborazione con gli studenti di Sapienza Università di Roma e INFN Sezione di Roma1, hanno realizzato prototipi di onde gravitazionali e buchi neri per la mostra "Costruisci la tua Onda Gravitazione". I manufatti mostrano visivamente i segnali emessi da onde gravitazionali e buchi neri, come ad esempio il segnale di ringdown di un buco nero e le orbite di particelle e fotoni intorno a un buco nero.

Valutazioni

CRITICITÀ

La pandemia non ha avuto lo stesso impatto su tutte le realtà, ma, come spesso accade per le crisi e le emergenze, ha aggravato le disuguaglianze esistenti, rendendo più complessi gli interventi. Con l'avvio del nuovo anno scolastico 2021-2022 e la ripresa delle azioni formative e di animazione, lo sforzo di co-progettazione e co-programmazione delle attività – sia presso la Città educativa che nelle scuole – è proseguito senza sosta, nella piena consapevolezza di un quadro complessivo ancora fortemente instabile e soggetto a cambiamenti continui (strutturali, organizzativi ecc.) in base all'evoluzione del contagio.

STORIE DI SUCCESSO

Le testimonianze dei protagonisti sul sito cittaeducativa.roma.it/testimonianze/

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

ALESSANDRA SCAMARDELLA
 dirigente scolastica dell'IC
 Melissa Bassi, Roma

"Una singola scuola, soprattutto pubblica e soprattutto in territori come le periferie, non può andare lontano: serve la sinergia di tutte le forze educanti."

STEFANIA FORTE
 dirigente scolastica dell'IC
 via Poppea, Roma

"Ogni alunno è portatore di un talento nascosto e la scuola deve avere il compito di farlo emergere. La Palestra dell'Innovazione può rinforzare questo ruolo: grazie di averci permesso di sognare insieme".

ROSA CACCIOPPO
 dirigente scolastica dell'IIS
 Carlo Urbani di Ostia, Roma

"La nostra scuola è aperta al futuro, che sarà un futuro migliore se lavoreremo per l'integrazione del digitale, per favorire la socialità, per creare una collettività che sia produttiva ma anche sostenibile".

ANDREA BENEDETTO
 direttore del Dipartimento
 di Ingegneria dell'Università
 Roma Tre

"La democrazia, l'inclusione, l'accesso alla formazione sono valori difendibili dall'alleanza tra tutte le scuole di ogni grado. Questo progetto sostiene questa alleanza, che è patrimonio del singolo e di tutti".

DANIELE CARNEVALE
 professore associato in
 Automazione e Controllo,
 Università Tor Vergata

"Vogliamo innescare desiderio di scienza e conoscenza nei nostri ragazzi e nelle nostre ragazze, impegnandoci attivamente in questa sinergia".

Il ruolo delle Palestre dell'Innovazione in Smart & Heart Rome
<https://youtu.be/EOMEQg3knEA>

RACCONTO SULLA STAMPA

Creazioni di classe, TGR Lazio, 13 settembre 2021,
<https://youtu.be/VFZdC5SLwY8>

Smart for Europe

TITOLO	SMART FOR EUROPE
DURATA	DA OTTOBRE 2021 A FEBBRAIO 2022
TERRITORIO	CITTÀ METROPOLITANA DI REGGIO CALABRIA
SETTORE	CITTADINANZA DIGITALE
FINANZIATORE	TIM
BUDGET	10.000,00 EURO
RETE	IL PROGETTO PREVEDE IL CONTRIBUTO DELLA "RETE DEI VOLONTARI DELLA CONOSCENZA"
COORDINATORE	ILARIA GRAZIANO
SITO INTERNET	GRUPPO FACEBOOK DI PROGETTO: HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/GROUPS/1330989367350092

Descrizione

SINTESI

Il progetto propone sessioni formative e di animazione digitale per supportare le attività di informazione e comunicazione del Centro Europe Direct di Reggio Calabria, nell'ambito del programma Aper Europe, giunto alla 4ª edizione. Con il contributo della "Rete dei volontari della conoscenza" il progetto "Smart for Europe" avvicina sempre di più i cittadini, giovani e anziani, all'Europa. Un percorso in cinque moduli, in particolare, è dedicato a un gruppo di ambasciatori

digitali, capaci di contaminare in modo positivo la comunità locale. Con la formazione alla pari gli ambasciatori possono aiutare altri cittadini a usare le tecnologie digitali per la comunicazione, la condivisione e l'accesso ai nuovi servizi digitali. Cresce così anche la capacità del territorio di fare comunità e sperimentare nuovi modelli di welfare generativo.

ATTIVITÀ

Il progetto realizza attività di alfabetizzazione digitale e funzionale, facilitazione ai servizi di e-gov, animazione di comunità.

Nello specifico prevede le seguenti attività:

- progettazione di un percorso formativo in 5 moduli: diritti e principi digitali; navigazione e ricerca; principali servizi digitali; fake news, sicurezza e privacy; comunicazione e socialità
 - formazione degli ambasciatori digitali di Europe Direct
 - help desk e tutoraggio per la formazione di facilitatori alla pari
 - animazione della community
 - raccolta testimonianze e storytelling per i canali social di Europe Direct Reggio Calabria.
- Grazie all'help desk, sessioni di monitoraggio e materiale formativo, ogni ambasciatore digitale può replicare la formazione in nuovi contesti di apprendimento e raggiungere pubblici diversificati.

OBIETTIVI

L'obiettivo generale del progetto è quello di formare un gruppo di ambasciatori digitali, capace di contaminare in modo positivo la comunità locale nell'uso delle nuove tecnologie digitali per la comunicazione e la condivisione, nell'accesso ai nuovi servizi digitali, nella capacità di fare comunità e sperimentare nuovi modelli di welfare generativo.

Obiettivi specifici sono:

- Sostenere i cittadini di tutte le età nella partecipazione alla trasformazione digitale
- Diffondere l'uso di applicazioni utili per l'informazione, l'accesso ai servizi e la vita comune
- Sostenere la partecipazione civica e la cittadinanza attiva dei giovani
- Sostenere l'invecchiamento attivo e il ruolo sociale degli anziani
- Animare una comunità attenta alle tematiche europee

METODOLOGIA

L'EFFETTO MOLTIPLICATORE DELL'APPRENDIMENTO SOCIALE

Per formare gli ambasciatori digitali abbiamo scelto cittadini di età diverse con un ruolo già strategico nella comunità (es. volontari in servizio civile, giovani impegnati nell'associazionismo, presidenti e volontari di centri sociali anziani) e buona familiarità con le nuove tecnologie, in modo da potenziare l'effetto moltiplicatore dell'apprendimento sociale.

Al termine della formazione, esperienziale e trasformativa, ogni ambasciatore, con il nostro supporto e il materiale fornito, è in grado di formare, in presenza o a distanza, almeno altri 10 coetanei con il ruolo iniziale di "facilitatori digitali alla pari".

L'esperienza formativa è arricchita da testimonianze, storytelling e animazione di comunità.

DESTINATARI DIRETTI

50 cittadini della città di Reggio Calabria che vengono formati per diventare ambasciatori digitali.

DESTINATARI INDIRETTI

500 cittadini della città di Reggio Calabria che vengono formati a cascata dagli ambasciatori digitali, grazie all'effetto moltiplicatore innescato dal progetto.

INDICATORI

N. di ambasciatori digitali formati
 N. di facilitatori digitali alla pari formati

RISULTATI

- Creato un ecosistema virtuale (fisico e virtuale) a livello locale, per sensibilizzare i cittadini sull'importanza dei temi della cittadinanza digitale
- Formati 50 cittadini per diffondere competenze di cittadinanza digitale nella comunità locale, informarsi in modo corretto e partecipare con consapevolezza alla vita online
- Promosse collaborazioni territoriali per fare rete e animare comunità intelligenti

PRODOTTI

È stato realizzato uno spazio formativo dedicato su piattaforma Moodle, con materiali didattici in formato digitale, le registrazioni delle sessioni formative, attività di verifica finale per il rilascio dell'Open Badge "Cittadino globale" che attesta le competenze acquisite.

Valutazioni

CRITICITÀ

I tempi di implementazione troppo "compressi" per un progetto di formazione e animazione territoriale.

Lo svolgimento delle attività quasi esclusivamente online in modalità sincrona (a causa dell'emergenza Covid-19), che ha sacrificato moltissimo la dimensione "di comunità", caratteristica peculiare del progetto.

L'eterogeneità dei partecipanti al percorso formativo per ambasciatori digitali: nonostante lo sforzo di dividere i corsisti in due gruppi il più possibile omogenei, le differenze di competenze in ingresso si sono fatte sentire, e hanno inciso sulla motivazione a seguire con regolarità il percorso.

STORIE DI SUCCESSO

Il progetto aderisce a Repubblica Digitale
www.mondodigitale.org/it/news/con-repubblica-digitale

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

La storia di Benedetta
www.mondodigitale.org/it/news/lingue-e-codici
 La storia di Alice
www.mondodigitale.org/it/news/ci-vuole-coraggio

RACCONTO SULLA STAMPA

- A Reggio Calabria l'Europa diventa di prossimità, con Smart for Europe il centro Europe Direct forma 50 ambasciatori digitali, Approdo Calabria,

www.approdocalabria.it/giornale/a-reggio-calabria-leuropa-diventa-di-prossimita-con-smart-for-europe-il-centro-europe-direct-forma-50-ambasciatori-digitali/

- "Smart for Europe", cinquanta ambasciatori per diffondere la cultura digitale, Approdo Calabria,

www.approdocalabria.it/giornale/smart-for-europe-cinquanta-ambasciatori-per-diffondere-la-cultura-digitale/

- "Smart for Europe", cinquanta ambasciatori per diffondere la cultura digitale, Avvenire di Calabria, 3 novembre 2021,

www.avveniredicalabria.it/smart-for-europe-cinquanta-ambasciatori-per-diffondere-la-cultura-digitale/

- Reggio - "Smart for Europe", cinquanta ambasciatori per diffondere la cultura digitale, City Now, 3 novembre 2021,

www.citynow.it/reggio-calabria-smart-for-europe/

- A Reggio Calabria l'Europa diventa di prossimità grazie a Smart for Europe, Tempo Stretto, 30 ottobre 2021,

www.tempostretto.it/news/a-reggio-calabria-leuropa-diventa-di-prossimita-grazie-a-smart-for-europe.html

- "Smart for Europe", cinquanta nuovi ambasciatori di cultura digitale, Il Reggino, 4 novembre 2021,

www.ilreggino.it/societa/2021/11/04/smart-for-europe-cinquanta-nuovi-ambasciatori-di-cultura-digitale/

- L'innovazione digitale al Sud parte dalle donne: il progetto Smart for Europe in Calabria, Agenda Digitale, 10 gennaio 2022,

www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/innovazione-digitale-al-sud-parte-dalle-donne-il-progetto-smart-for-europe-in-calabria/

STRUMENTI DI LAVORO

Spazio dedicato su piattaforma Moodle



Social Hosting Hub

TITOLO	SOCIAL HOSTING HUB - PIATTAFORMA EDUCATIVA INTEGRATA, TERRITORIALE E ONLINE. AD ALTO IMPATTO E DENSITÀ INCLUSIVA, SENZA GRADI DI SEPARAZIONE
DURATA	01/05/2020 – 30/06/2022
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	SICUREZZA ONLINE
FINANZIATORE	GOOGLE.ORG (IMPACT CHALLENGE)
BUDGET	BUDGET TOTALE: 500.000,00 EURO BUDGET FMD: 219.000,00 EURO
RETE	50 HUB SUL TERRITORIO NAZIONALE
COORDINATORE	ILARIA GRAZIANO
VALUTATORE	IL MONITORAGGIO E LA VALUTAZIONE DELL'IMPATTO SONO COORDINATI DAL PARTNER ACTIONAID
SITO INTERNET	WWW.SOCIALHOSTINGHUB.ORG/

Descrizione

SINTESI

Il progetto è tra i vincitori della Google.org Impact Challenge sulla sicurezza, un fondo che aiuta le organizzazioni non profit impegnate nello sviluppo di soluzioni pratiche e reali per contrastare l'odio e l'estremismo e aiutare bambini e ragazzi a stare sicuri online e offline. L'obiettivo della FMD e delle organizzazioni partner, ActionAid, Comunità di Sant'Egidio e Parole O_Stili, è creare e animare il primo ecosistema educativo virtuale (fisico e virtuale), fatto di connessioni, relazioni,

comunità. È uno spazio sicuro per tutti, con strumenti concreti, calibrati per età, per informarsi, scegliere corretti stili comunicativi e comportamentali, apprendere in modo trasformativo, sviluppare nuovi paradigmi di convivenza su valori comuni. Il progetto mira a creare consapevolezza e conoscenza promuovendo la navigazione responsabile e le competenze di cittadinanza digitale.

ATTIVITÀ

- Animazione di 50 hub sul territorio nazionale che operano come vere e proprie emittenti di formazione e di un social hub per giovani vulnerabili a Roma.
- Attività interattive, laboratori ed eventi innovativi per minori (6-17 anni), docenti, genitori, comunità locali e persone in condizioni di fragilità. I moduli si possono combinare in percorsi per rispondere a diverse esigenze formative e agli obiettivi dell'educazione civica alla cittadinanza digitale (legge 92, 20 agosto 2019). Temi e moduli: attivismo digitale e partecipazione, bullismo, cittadinanza digitale, consapevolezza, comunicazione non ostile, cultura della convivenza in rete, educazione al rispetto e alle differenze, false notizie e informazione corretta, inclusione e integrazione digitale, navigazione sicura, solidarietà e volontariato digitale.
- Sviluppo di strumenti digitali originali e coinvolgenti, gratuiti, che propongono esperienze di apprendimento immersivo per le diverse età: piattaforma online con attività e contenuti educativi, stanze digitali, app che aiuta i bambini a visualizzare le emozioni e calibrare le parole, prototipo di realtà aumentata per il fact checking o dispositivo di IA per misurare il linguaggio ostile.
- Campagna di sensibilizzazione online
- Monitoraggio e valutazione dell'impatto

OBIETTIVI

L'ecosistema formativo aiuta le persone ad acquisire competenze digitali strategiche e un nuovo paradigma culturale fatto di attenzione, rispetto e confronto. E aiuta a:

- sviluppare comportamenti positivi di civismo digitale
- riconoscere ed evitare le insidie della Rete
- conoscere le opportunità di conoscenza e connessione della Rete
- distinguere il vero dal falso
- costruire in modo consapevole la propria presenza in Rete
- cercare informazioni e contenuti
- valutare dati, informazioni e contenuti

METODOLOGIA

All'interno del progetto sono adottate modalità di coinvolgimento interattive e partecipative grazie a cui i partecipanti avranno modo di riflettere sui loro comportamenti e sulle relazioni con le altre persone. L'interattività e la partecipazione vengono stimulate in ciascuna delle modalità formative proposte (in presenza, online e digital room) attraverso metodologie di varia natura:

- attività formative frontali (online e in presenza)
- esercitazioni pratiche
- lavori di gruppo
- maratone creative (creathon)
- brainstorming
- problem solving
- peer education
- blended learning

- role playing
- analisi di casi studio
- circle time
- apprendimento cooperativo
- debate (stanze digitali)

DESTINATARI DIRETTI

32.000 persone da raggiungere con attività virtuali tra studenti, insegnanti, genitori, giovani vulnerabili e comunità locali.

DESTINATARI INDIRETTI

300.000 persone raggiunte grazie a: la rete di hub coinvolti nel progetto che hanno partecipato alle attività di sensibilizzazione e diffusione dei materiali formativi; la campagna di comunicazione e marketing e le attività di sensibilizzazione online; l'accesso gratuito e diffuso ai materiali formativi e agli strumenti e prodotti digitali.

INDICATORI

L'impatto è valutato su un campione rappresentativo di destinatari con test pre-post e metodologie partecipative child-friendly (6-13 anni), adattate ai diversi target e sviluppate sulla base del quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.1) della Commissione europea.

All'interno delle cinque aree di competenza identificate dal quadro, il progetto misurerà i cambiamenti di competenze e attitudini in particolare su

Area 1): alfabetizzazione su informazioni e dati,

Area 2): comunicazione e collaborazione,

Area 4): sicurezza.

RISULTATI

Creato e animato il primo ecosistema educativo virtuale (fisico e virtuale), fatto di connessioni, relazioni, comunità. Uno spazio sicuro per tutti, a partire dai bambini.

Realizzati strumenti concreti, calibrati per età, per informarsi, scegliere corretti stili comunicativi e comportamentali, apprendere in modo trasformativo, sviluppare nuovi paradigmi di convivenza su valori comuni.

Nel 2021 abbiamo coinvolto in attività formative ed eventi di formazione e apprendimento innovativo 24.571 persone tra studenti, insegnanti, genitori, giovani vulnerabili e cittadini.

Ripartizione:

17.247 studenti;

3.759 insegnanti;

1.060 genitori;

2.100 giovani vulnerabili e

405 cittadini delle comunità locali.

PRODOTTI

App per minori tra i 6 e i 10 anni per aiutare i bambini a visualizzare le emozioni e smorzare le parole:

https://play.google.com/store/apps/details?id=org.socialhostinghub.favolapp&hl=en_US&gl=US

Contenuti educativi e stanze digitali

www.socialhostinghub.org/

Valutazioni

CRITICITÀ

Il prolungarsi dell'emergenza pandemica da Covid-19 ci ha costretti a limitare le attività in presenza e a privilegiare la realizzazione di attività online, sacrificando la dimensione di comunità e socialità che era uno dei principali punti di forza del progetto.

Il coinvolgimento degli HUB di progetto ha richiesto a FMD e ai partner uno sforzo ulteriore per motivare docenti e studenti, nonostante il venir meno della dimensione di prossimità, organizzare e animare attività formative ed eventi innovativi all'interno di scuole, associazioni ecc.

STORIE DI SUCCESSO

Paola Pupilli presenta FavolApp ai bambini

<https://youtu.be/GgtwrUNhgnM>

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

SABRINA TROJA
insegnante,
Palermo

"La digitalizzazione sta accelerando in modo stratosferico, ecco perché gli insegnanti hanno dovuto aggiornare le loro competenze. Abbiamo scelto di coinvolgere nel progetto Social Hosting Hub non

solo insegnanti e studenti, ma anche i genitori. Le azioni online di un genitore possono essere imitate dal bambino. O, in ogni caso, la scarsa consapevolezza di un genitore sui rischi online si trasferisce inevitabilmente al bambino. Per questi motivi è fondamentale che i genitori abbiano una formazione adeguata su alcuni temi in modo da poter sostenere i propri figli in quella che è la vita online".

BARBARA AVELLA
insegnante,
Roma

"Io e i miei colleghi abbiamo partecipato al progetto Social Hosting Hub nella doppia veste di insegnanti e genitori, acquisendo una maggiore capacità di intervento sulle modalità di utilizzo della rete sia per noi che per i nostri figli e studenti".

ANGELA DI RUOCCO
insegnante,
Napoli

"Nella mia scuola abbiamo coinvolto nella formazione tutti gli studenti, dalla prima alla quinta superiore. Gli incontri hanno catturato molto l'attenzione degli studenti. Il modulo su "Educazione alle differenze", per esempio, ha suscitato l'interesse soprattutto delle studentesse. Il percorso è anche di grande aiuto per gli adolescenti che si trovano a fare i conti con la loro identità, alcuni in misura più impattante di altri".

STUDENTESSA
Napoli

"Gli argomenti presentati sono stati vari e unici, sensibilizzandoci su temi che davamo per scontati. In particolare, ci ha colpito l'ultimo incontro in cui si è trattato il tema del sessismo su profili social e testate online. Ci ha fatto capire che oltre alle questioni legate alla privacy, al cyberbullismo, c'è anche una certa narrazione tossica online, piena di stereotipi. Siamo stati molto motivati a seguire gli incontri e speriamo di partecipare ad altri perché gli esperti erano davvero qualificati!"

RACCONTO SULLA STAMPA

- Relazioni di vicinanza, nuovi valori in rete e nei territori, Vita, 25 gennaio 2021, www.vita.it/it/article/2021/01/25/relazioni-di-vicinanza-nuovi-valori-in-rete-e-nei-territori/158096/
- Scuola, la app che insegna ai bambini a riconoscere le emozioni: è nata dall'idea di due insegnanti, Corriere della Sera, 21 gennaio 2021, www.corriere.it/scuola/medie/21_gennaio_28/scuola-app-imparare-favole-riconoscere-emozioni-6a59cb72-60a6-11eb-b90c-509c7d96fdd2.shtml
- Il Social hosting hub per contrastare l'odio online e l'estremismo, Rai News 24, 28 gennaio 2021 www.rainews.it/archivio-rainews/media/Il-Social-hosting-hub-per-contrastare-odio-on-line-ed-estremismo-Pisano-dd8dec68-bade-49f8-a5ca-e99b531ffea1.html

STRUMENTI DI LAVORO

Sviluppati percorsi didattici ad hoc per studenti e studentesse di ogni ordine e grado, docenti, genitori, giovani vulnerabili e cittadini. Realizzati strumenti digitali originali (app, prototipo di IA per misurare linguaggio ostile), sito web con risorse educative, stanze digitali per animare dibattiti su temi di attualità.

Soft Bot

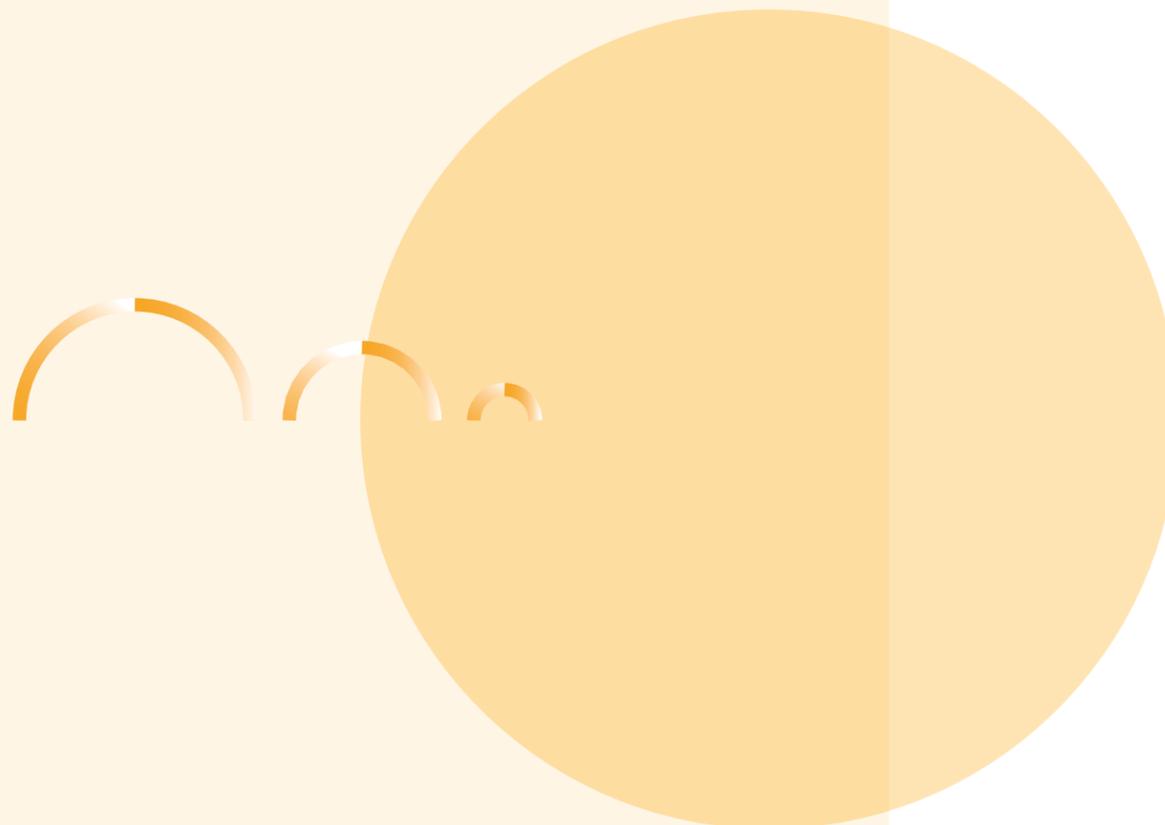
TITOLO	SOFT BOT
DURATA	DA SETTEMBRE 2020 AD APRILE 2021
TERRITORIO	ITALIA
FINANZIATORE	SAP
BUDGET	25.000 EURO
RETE	SCUOLE - UNIVERSITÀ
COORDINATORE	ELEONORA CURATOLA

Descrizione

SINTESI

Come si costruisce un software gestionale? Come si personalizza sulle esigenze dell'utente? Come facilitare e migliorare la collaborazione con le macchine attraverso i chatbot? I laboratori digitali con le scuole e le università sono animati da esperti SAP e da coach della FMD. L'obiettivo è lavorare insieme ai giovani all'elaborazione di soluzioni innovative, come applicazioni gestionali robotizzate o controlli predittivi, che si concretizzeranno nella sfida finale alla RomeCup 2021.

Il progetto Softbot è una preziosa opportunità per conoscere da vicino le dinamiche aziendali e le sfide professionali nella pianificazione di risorse e processi, perché sono gli stessi esperti SAP ad animare le sessioni formative. SAP, infatti, sempre più attenta alla sua reputazione come datore di lavoro (employer branding), prova a conoscere "sul campo" giovani studenti liceali e universitari. Si tratta quindi di un nuovo modo di proporre i "posti di lavoro" disponibili e di fare storytelling aziendale, in un'ottica di reciproco vantaggio. Per gli studenti in formazione e per i neo laureati è un'importante occasione di scambio di contenuti, idee ed esperienze.



ATTIVITÀ

Il percorso gratuito prevede

- quattro moduli online con esperti SAP sul tema della collaborazione con le macchine grazie ad app e chatbot
- hackathon finale sull'automazione aziendale. Contest sull'uso delle tecnologie SAP integrate con tecnologie abilitanti e applicate a reali casi di studio aziendali. In sfida gruppi di studenti liceali e universitari.

I moduli formativi:

- Chabot or not to chatbot?
- Come un'azienda può svolgere le sue attività più semplicemente sfruttando il potere dell'Intelligenza artificiale nelle conversazioni con i propri clienti e partner. Formatore Pietro Olia, presales analytics presso SAP
- Più intelligenza con le soluzioni di Robotic Process Automation (RPA)?
- Perché per un'azienda è importante automatizzare i propri processi per essere più efficiente, lasciando alle tecnologie intelligenti lo svolgimento delle attività di "routine"
- Blockchain, questa sconosciuta
- Non solo bitcoin! La tecnologia blockachain si sta estendendo in tanti settori, dal farmaceutico all'alimentare, per i suoi indubbi benefici di sicurezza e trasparenza
- Internet delle meraviglie
- Che cos'è l'Internet delle cose? Quali sono gli usi più frequenti che ormai fanno parte anche delle nostre vite? I vantaggi sono tanti e per tutti, sia per le aziende che per le persone.

OBIETTIVI

- Diffondere nelle scuole la sfida della thinking economy
- Scovare nuovi talenti
- Animare ambienti ibridi di sviluppo (cross fertilization)
- Sperimentare soluzioni innovative

METODOLOGIA

Didattica esperienziale, Project Based Learning

DESTINATARI DIRETTI

Studenti scuole secondarie di secondo grado e studenti universitari

DESTINATARI INDIRETTI

Azienda

RISULTATI

Il progetto ha coinvolto:

- 75 studenti delle scuole superiori
- una classe quarta e una classe quinta del liceo Vito Volterra di Ciampino coordinate dai docenti Massimo Pescatori e Luigi Torino
- una classe terza del liceo Terenzio Mamiani di Roma, coordinata dal docente Andrea Antonelli
- 5 team dell'università Roma Tre e della Bocconi di Milano

L'hackathon finale del progetto ha coinvolto in una giornata di sviluppo squadre di lavoro formate da studenti delle scuole romane e universitari. Gli strumenti utilizzati sono prodotti e servizi SAP da integrare con le tecnologie abilitanti (cloud, big data, IoT, intelligenza artificiale,

blockchain ecc.) e con una nuova visione del rapporto uomo-macchina per facilitare i processi di trasformazione digitale delle aziende.

Tema dell'hackathon è la Customer Experience: la sfida che SAP ha rivolto ai ragazzi chiede di disegnare innanzitutto l'azienda che vogliono rappresentare (settore, offerta, dimensione, sfide di business, target di riferimento) e poi sviluppare una soluzione che permetta di capire i nuovi bisogni dei clienti e offrire loro la migliore esperienza possibile, sfruttando la potenza dei dati e almeno una delle nuove tecnologie affrontate durante i webinar.

PRODOTTI

Per le scuole ha vinto il progetto "Chatbot Routine" del liceo Mamiani di Roma. La soluzione proposta è un'app correlata di braccialetto elettronico per la rilevazione dati che vuole aiutare gli over 65 a mantenere e rafforzare il contatto con i propri familiari durante l'isolamento per l'emergenza sanitaria. Il braccialetto è in grado di trasmettere i dati medici dell'over 65 direttamente sull'app dei familiari che possono così controllare lo stato di salute. Il chatbot permette di inviare e ricevere comunicazioni, ricordare di prendere le medicine, di effettuare la visita medica, fino alle comunicazioni quotidiane e affettive.

Per le università ha vinto il progetto "Climate Changes you" di Amina. Un'app sul cambiamento climatico: l'utente può effettuare missioni green il cui successo gli permette di accumulare punti, bonus e sconti in quelle realtà commerciali che rispondono a standard green. L'obiettivo dell'app è rendere ogni individuo responsabile aiutandolo a modificare i propri comportamenti per combattere il cambiamento climatico.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

Beatrice, 16 anni, e Alessandro, 15 anni, studenti del Liceo Mamiani di Roma
[www.https://mondodigitale.org/it/news/uomo-e-macchina-in-azienda](https://mondodigitale.org/it/news/uomo-e-macchina-in-azienda)

RACCONTO SULLA STAMPA

SAP organizza hackathon sulle trasformazioni digitali, BtBoresette, 28 aprile,
www.btboresette.com/sap-organizza-hackathon-sulle-trasformazioni-digitali/

Talent's Tour

TITOLO	TALENT'S TOUR CON INVITALIA
DURATA	DA GENNAIO 2020 AD APRILE 2021
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	INNOVAZIONE E SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE
FINANZIATORE	INVITALIA
BUDGET	12.000 EURO
PARTNER	CONSORZIO ARCA, CAMERA DI COMMERCIO DI PALERMO ENNA, UNIVERSITÀ DI PISA, POLITECNICO DI TORINO, I3P, FONDAZIONE ITS ICT E SCHOOL OF ENTREPRENEURSHIP AND INNOVATION (SEI)
RETE	STARTUP INNOVATIVE, UNIVERSITÀ, ASSOCIAZIONI, ISTITUTI DI ISTRUZIONE PROFESSIONALIZZANTE
COORDINATORE	FRANCESCA DEL DUCA

Descrizione

SINTESI

FMD e Invitalia promuovono "Talent's tour con Invitalia", una sfida in quattro tappe in collaborazione con i principali atenei italiani. L'obiettivo della sfida "AI & Robotics for Climate Change" è incentivare i giovani talenti a proporre soluzioni robotiche e idee di business che possano fornire spunti per prevenire e gestire le conseguenze del cambiamento climatico.

ATTIVITÀ

Il programma prevede tre hackathon regionali a Palermo, Pisa e Torino. Poi i vincitori si danno appuntamento a Roma, in occasione della RomeCup 2021, per la sfida finale.

Gli hackathon sono realizzati in collaborazione con i principali atenei e incubatori d'impresa delle città coinvolte:

- a Palermo Università degli Studi di Palermo e Consorzio Arca
- a Pisa Università degli Studi di Pisa
- a Torino Politecnico di Torino e I3P

L'hackathon finale, a causa del perdurare dell'emergenza sanitaria, si è svolto online il 28 aprile 2021 durante la RomeCup.

LA SFIDA "SOLUZIONI TECNOLOGICHE INNOVATIVE PER IL CAMBIAMENTO CLIMATICO"

Sfruttare le potenzialità delle tecnologie innovative per il contrasto al cambiamento climatico realizzando idee innovative che mirino a ridurre l'impatto ambientale e alla responsabilizzazione dei comportamenti dei cittadini-consumatori secondo i principi di eco sostenibilità e inclusione. I team devono proporre un'idea di prototipo accompagnata da un modello di business per la sua eventuale diffusione sul mercato.

I team in gara con i referenti:

- Biosearch Ambiente, Roberto Ricci (vincitore della sfida di Torino)
- Safety Environment Engineering Giuseppe Ragonese (vincitore della sfida di Palermo)
- Elements Works, Michele Grassi (vincitore della sfida di Pisa)
- Coo Re Learn srl, Antonio Covato
- Nova Stark, Mattia Arimondo
- Smart Island, Maria Luisa Cinquerrui
- Bio Bot, Tiziana Currieri
- Riforma Tex, Elena Ferrero
- My Action, Massimo Romano
- Greenovation, Paolo Mottura
- Groen Akkedis, Silvio Sottocorno
- Dnd Biotech, Livia Pappalettere

La giuria

- Alfredo Bruni, Coordinatore Sviluppo e Open Innovation, Invitalia
- Daniele Carnevale, professore associato di Università di Roma Torvergata
- Fulvio Conti, Head of Agriculture and Environment Practice, Almamiva

OBIETTIVI

- Scoprire giovani talenti
- stimolare il networking
- promuovere lo spirito imprenditoriale dei più giovani
- incentivare lo studio di materie tecnico-scientifiche

METODOLOGIA

Hackathon di sette ore in presenza e hackathon di sette ore online per evento finale

DESTINATARI DIRETTI

Imprese in qualsiasi forma giuridica, startupper, ricercatori, esperti di robotica, studenti universitari

DESTINATARI INDIRETTI

Studenti delle scuole superiori appassionati di robotica

RISULTATI

- 3 hackathon territoriali in tre università italiane
- 30 team partecipanti nelle 3 sfide territoriali
- 15 relatori e formatori
- 1 hackathon online con 12 team partecipanti – 7 mentor – 3 giudici

PRODOTTI

Vincitore della sfida finale: Start Up Re-Learn

Titolo della proposta: NANDO

Uso dell'intelligenza artificiale per il miglioramento della gestione dei rifiuti.

Sintesi della proposta:

Re Learn sviluppa soluzioni innovative volte al miglioramento del processo di gestione dei rifiuti.

Il prodotto principale è Nando, un cestino intelligente in grado di differenziare automaticamente i rifiuti che vengono inseriti al suo interno. Grazie all'intelligenza artificiale, Nando riconosce il rifiuto e lo smista nello scompartimento corretto.

Valutazioni

CRITICITÀ

Non è sempre stato facile contattare e coinvolgere startup potenzialmente interessate al tema. Il lockdown ha costretto a una sospensione temporanea del progetto e la sfida finale è stata rimandata alla RomeCup 2021 e si è svolta online.

STORIE DI SUCCESSO

I progetti vincitori della sfida finale

1° classificato: progetto Nando del team Re Learn Srl

2° classificato: progetto Riforma Tex del team Riforma Tex

3° classificato: progetto Humic del team Bio Search Ambiente

Approfondimenti

RACCONTO SULLA STAMPA

Rifiuti, differenziare è facile. Nasce Nando, il cestino smart di Re-Learn, Focus Sicilia, 6 giugno 2021, focusicilia.it/rifiuti-differenziare-e-facile-nasce-nando-il-cestino-smart-di-re-learn/



Tra Generazioni

TITOLO	TRA GENERAZIONI L'UNIONE CREA IL LAVORO_ POST COVID 19
DURATA	2019-2020 (NEL 2021 È TERMINATA LA PRODUZIONE DELLE VIDEOPILOTTE DELLA RUBRICA "I CONSIGLI DI SAMUELE")
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE E APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE
FINANZIATORE	CNA PENSIONATI
BUDGET	20.100 EURO
COORDINATORE	CECILIA STAJANO

Descrizione

SINTESI

È partita a ottobre 2020 e si è conclusa nel 2021 la rubrica "I consigli di Samuele": dieci brevi video, pubblicati periodicamente sulla pagina Facebook di CNA Pensionati e sulla rivista VerdEtà, aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il proprio telefonino.

ATTIVITÀ

- Realizzazione script
- Registrazione delle videopillole
- Pubblicazione sui canali social
- Appuntamento periodico sulla rivista "VerdEtà"

OBBIETTIVI

Promuovere l'alfabetizzazione digitale degli over 60 più a rischio di esclusione e isolamento.

METODOLOGIA

Apprendimento trasformativo e intergenerazionale

DESTINATARI DIRETTI

Dipendenti e soci CNA Pensionati

DESTINATARI INDIRETTI

Anziani e cittadini

RISULTATI

Le videopillole hanno riscosso un notevole successo tra le persone più anziane, che hanno ritenuto il format proposto coerente con le loro esigenze di apprendimento.

PRODOTTI

I 10 contenuti video sul sito di CNA Pensionati:

www.pensionati.cna.it/i-consigli-di-samuele

1. Personalizza il tuo telefono con le impostazioni
2. La rete in tasca. Come connettersi a internet
3. La cassetta degli attrezzi. Dalla sveglia al calendario
4. Il bazar digitale. Scegli, scarica e installa
5. L'album di famiglia. Sorridi, scatta e condividi
6. Facciamo spazio. La memoria del telefono
7. Teniamoci in contatto con whatsapp
8. Un mare di notizie. Scopri come navigare sul web
9. Tutto città in un click
10. La tv a portata di mano
11. Il glossario dello smartphone

**TRUST aWARE**

TITOLO	TRUST AWARE. ENHANCING DIGITAL SECURITY, PRIVACY AND TRUST IN SOFTWARE
DURATA	36 MESI
TERRITORIO	ITALIA, SPAGNA, ROMANIA, FRANCIA, IRLANDA, REPUBBLICA CECA, FINLANDIA
SETTORE	SICUREZZA E PRIVACY
FINANZIATORE	COMMISSIONE EUROPEA
BUDGET	203.125,00 EURO
PARTNER	TREE TECHNOLOGY SA, SPAGNA FUNDACION CIBERVOLUNTARIOS, SPAGNA ASOCIATIA INFOCONS, ROMANIA E-SENIORS: INITIATION DES SENIORS AUX NTIC ASSOCIATION, FRANCIA FONDAZIONE MONDO DIGITALE, ITALIA F-SECURE OYJ, FINLANDIA TRILATERAL RESEARCH LIMITED, IRLANDA FUNDACION IMDEA NETWORKS, SPAGNA UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID, SPAGNA CENTRE NATIONAL DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE CNRS, FRANCIA ABI LAB-CENTRO DI RICERCA E INNOVAZIONE PER LA BANCA, ITALIA IOT LAB, REPUBBLICA CECA
RETE	UNIVERSITÀ, SCUOLE, CENTRI ANZIANI, COMUNI
COORDINATORE	IN2 DIGITAL INNOVATIONS GMBH, GERMANIA
VALUTATORE	TREE TECHNOLOGY SA

Descrizione

SINTESI

Gli utenti sono esposti a innumerevoli rischi quando utilizzano servizi digitali per il social networking, l'intrattenimento, l'home banking, l'istruzione, la salute o persino per la sicurezza domestica.

TRUST aWARE mira a offrire meccanismi e strumenti efficaci per proteggere la libertà, la sicurezza e la privacy (S&P) dei cittadini europei.

ATTIVITÀ

- Costruire un'analisi multidisciplinare delle condizioni quadro che determinano i vari rischi S&P affrontati dai cittadini dell'UE, prendendo in considerazione aspetti tecnici, sociali, economici, etici, di standardizzazione, normativi e legali
- Sviluppare un processo di co-creazione e valutazione incentrato sull'utente in grado di consentire un ciclo di feedback continuo
- Sviluppare ed erogare programmi di formazione per cittadini e stakeholder
- Promuovere metodi di certificazione basati su Europrivacy
- Promuovere azioni di valorizzazione e comunicazione

OBBIETTIVI

- Fornire un "DS&PA Lab online", ossia un framework per l'analisi e il controllo dei rischi e delle minacce di S&P, alla fine esposto tramite un'API
- Fornire una serie di strumenti di miglioramento S&P co-creati dagli utenti, rivolti ai consumatori (individui e organizzazioni), per una maggiore consapevolezza, prevenzione, rilevamento rapido e risposta alle minacce S&P digitali
- Fornire un framework "S&P Cyber Threat Intelligence" collettivo per le parti interessate alla protezione S&P (cittadini, CERT, DPA, sviluppatori e organizzazioni rappresentate dai loro DPO e CISO)
- Ricerca e analisi degli aspetti socio-economici, etici, legali e degli standard che sono condizioni quadro critiche per garantire l'impatto degli strumenti di protezione S&P digitale di TRUST aWARE
- Co-creare, valutare e dimostrare gli impatti di TRUST aWARE attraverso il coinvolgimento di diversi gruppi di cittadini - comprese le popolazioni vulnerabili - di quattro paesi dell'UE
- Sviluppare azioni specifiche per promuovere l'adozione e la sostenibilità del framework TRUST aWARE tra le parti interessate (cittadini, CERT, DPA, sviluppatori) e massimizzarne l'impatto.

METODOLOGIA

Co-design

DESTINATARI DIRETTI

Cittadini europei

DESTINATARI INDIRETTI

Cittadini europei

INDICATORI

- Capacità di rilevare automaticamente i comportamenti rispetto all'ispezione umana
- Caratteristiche comportamentali (tipo di comportamenti rilevati e prevenuti)
- Set di piattaforme supportate
- Riduzione allarmi
- Adozione da parte degli utenti (10.000 utenti) e grado di soddisfazione
- Usabilità
- Prestazione
- Contributo alla riduzione del digital divide
- Riduzione dell'impatto economico su utenti e stakeholder
- Numero di regolamenti mappati negli strumenti
- Impatto etico
- Cittadini coinvolti nella fase pilota (200 per paese)

RISULTATI

Analisi sull'uso di Internet e dei dispositivi da parte di giovani adulti e anziani e percezione dei rischi associati



Vagone FMD. Da 01 a 100

TITOLO	VAGONE FMD. DA 01 A 100
DURATA	12 MESI
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	TRASFORMAZIONE DIGITALE
FINANZIATORE	FACEBOOK
BUDGET	70.000 EURO
COORDINATORE	MARTINA LASCIALFARI
SITO INTERNET	HTTPS://BINARIOF.FB.COM/IT/

Descrizione

SINTESI

Nell'edizione 2021 il programma supera i confini della capitale per sostenere nuovi modelli di trasformazione digitale a partire dai bisogni delle persone e dei singoli territori. Nel progetto vengono coinvolti enti locali, istituzioni, artigiani e piccole imprese, giovani e operatori del terzo settore: la sfida è aiutare le comunità a stringere alleanze ibride e acquisire strumenti critici e competenze strategiche per progettare insieme la trasformazione e la ripartenza del tessuto produttivo e sociale post pandemia, senza lasciare indietro nessuno.

ATTIVITÀ

- LIVE DIGITAL LAB: laboratori dedicati a piccole e medie imprese, pubblica amministrazione e operatori del terzo settore per sperimentare soluzioni innovative di comunicazione e rafforzare la propria presenza online, dalla creazione di reti all'apertura verso nuovi pubblici e mercati, coinvolgere le comunità e sperimentare nuove modalità di produzione.
- CHECK TALK: sessioni interattive per aiutare studenti e cittadini a padroneggiare strumenti critici per la verifica delle informazioni e la corretta interpretazione dei fatti, in collaborazione con Pagella Politica e Facta.news.
- CIVIC CHALLENGES: percorso di sei sfide in sei comuni italiani per progettare insieme la trasformazione digitale dei territori e la ripartenza del tessuto produttivo e sociale post pandemia. Alle sfide lanciate dalle amministrazioni locali rispondono i community holder del territorio con sessioni di co-progettazione per far emergere priorità, idee di innovazione e partecipazione civica. Al termine delle sei tappe un documento di sintesi raccoglie le principali proposte avanzate dai territori per la costruzione di una visione collettiva e partecipata di rilancio e sviluppo del sistema Paese.
- VIDEO HELP: tutorial facili da condividere e da guardare in ogni situazione per rispondere in modo efficace alla domanda "Come fare per..." sui seguenti temi: podcast, stampa 3D, community engagement, fact-checking, Facebook commerce.

OBIETTIVI

Aiutare le comunità a stringere alleanze ibride e acquisire strumenti critici e competenze strategiche per progettare insieme la trasformazione e la ripartenza del tessuto produttivo e sociale post pandemia, senza lasciare indietro nessuno.

METODOLOGIA

Co-progettazione, formazione blended, challenge

DESTINATARI DIRETTI

PMI, terzo settore, amministrazioni locali, istituzioni, enti locali, studenti della scuola secondaria di II grado, cittadini

INDICATORI

- Numero di partecipanti alle sessioni formative (Live Digital Lab e Check Talk)
- Numero di partecipanti alle Civic Challenge
- Numero di partecipanti raggiunti con i Video help

RISULTATI

8 Live Digital Lab con 1.051 partecipanti
 8 Check Talk con 2.030 partecipanti
 4 Civic Challenge con 120 partecipanti
 5 Video Help con 19.541 persone raggiunte

PRODOTTI

Registrazioni webinar disponibili sul canale Facebook di Binario F
 Card con Risultati Civic Challenge
 5 Video help
 1 progetto di rigenerazione urbana presentato alla Regione Puglia per la riqualificazione di uno spazio urbano a Brindisi

Valutazioni

STORIE DI SUCCESSO

Le Civic Challenge si sono rivelate opportunità di brainstorming e co-progettazione bottom up molto interessanti per le amministrazioni comunali e i community holder, fondamentali per dare un segnale di ripartenza e attenzione ai territori che hanno esigenze e priorità specifiche. Abbiamo riscontrato molto interesse dai rappresentanti del tessuto produttivo e sociale locale che sono spinti dalla necessità di conoscere buone pratiche e modelli sperimentati anche in altre zone del territorio nazionale, confrontarsi su temi strategici per il loro territorio e trovare soluzioni integrate e sistemiche.

La modalità blended, con plenaria online e gruppo di lavoro in presenza, è un format molto efficace per ottenere una prospettiva di sviluppo e trasformazione digitale glocal, radicata e attenta alle esigenze del territorio ma con uno sguardo più ampio e orientato ai nuovi mercati. Il progetto di riqualificazione nato nella Civic Challenge di Brindisi

<https://www.agendabrindisi.it/turismo-e-cultura-nuovi-progetti-candidati-alla-ricognizione-pnrr/>

Approfondimenti

RACCONTO SULLA STAMPA

Civic Challenge Brindisi

▸ Civic Challenge: Fondazione Mondo Digitale e Facebook Italia per riqualificare Molo Catene, Brindisi Report, 11 dicembre 2021, www.brindisireport.it/attualita/fondazione-mondo-digitale-facebook-sceglie-brindisi-riqualificare-molo-catene.html

▸ Con Facebook a Brindisi pubblico e privati per immaginare un futuro per il Molo Catene, Nuovo Quotidiano di Puglia, 13 dicembre 2021, www.quotidianodipuglia.it/brindisi/brindisi_iniziativa_facebook_molo_catene-6379664.html

▸ Turismo e cultura: nuovi progetti candidati alla ricognizione PNRR, Agenda Brindisi, 1 febbraio 2022,

www.agendabrindisi.it/turismo-e-cultura-nuovi-progetti-candidati-alla-ricognizione-pnrr
Civic Challenge Rovigo

▸ Rovigo lancia una sfida digitale per il commercio del centro storico, La piazza, ottobre 2021, www.lapiazzaweb.it/2021/10/rovigo-lancia-una-sfida-digitale-per-il-commercio-del-centro-storico/

▸ Parte la sfida digitale Domani l'appuntamento con la Civic challenge, Il Resto del Carlino, 24 ottobre 2021,

www.ilrestodelcarlino.it/rovigo/cronaca/parte-la-sfida-digitale-domani-lappuntamento-con-la-civic-challenge-1.6955318

Vivi Internet, al meglio.

Vivi Internet, al meglio

TITOLO	VIVI INTERNET, AL MEGLIO
DURATA	DA MARZO 2020 A GIUGNO 2022
TERRITORIO	ITALIA
SETTORE	CITTADINANZA DIGITALE, SICUREZZA ONLINE
FINANZIATORE	GOOGLE
BUDGET	700.000 EURO
PARTNER	POLIZIA DI STATO, ALTROCONSUMO, ANTEAS
COORDINATORE	MARTINA LASCIALFARI
VALUTATORE	GOOGLE, MISSION MEASUREMENT
SITO INTERNET	HTTPS://BEINTERNETAWESOME.WITHGOOGLE.COM/IT_IT

Descrizione

SINTESI

“Vivi Internet, al meglio” è il programma creato da Google e promosso in collaborazione con Fondazione Mondo Digitale e Altroconsumo per educare docenti, genitori e studenti ai principi della cittadinanza digitale con l’obiettivo di fornire conoscenze e competenze utili per vivere il web e la tecnologia in modo sicuro e consapevole. Il progetto presenta 5 moduli tematici su benessere e consapevolezza digitale, fake news e phishing, dati e privacy, cyberbullismo e hate speech, dialogo giovani e adulti.

ATTIVITÀ

Sviluppo di materiali e format per la formazione di docenti e genitori

- Sviluppo di materiali formativi per studenti della scuola primaria, secondaria di I e II grado e over 60
- Webinar formativi per docenti e genitori sui 5 moduli tematici del progetto
- Webinar formativi per studenti della scuola primaria, secondaria di I e II grado sui moduli del progetto, in particolare sicurezza online con Polizia Postale, comunicazione gentile, fact-checking, storytelling, benessere digitale.
- Webinar formativi per over 60 su fake news e truffe, dati e privacy, storytelling, storytelling tra generazioni, le app che migliorano la vita, il digitale per la socialità
- Corso online per docenti disponibile on demand con rilascio di attestato
- Realizzazione del gioco da tavolo Interland e distribuzione a 50 istituti comprensivi a livello nazionale. Trasposizione del videogame Interland in un gioco da tavolo per bambini e adolescenti nella fascia di età 6-14 anni. 5.000 copie distribuite
- Realizzazione del libro “Interland: avventure digitali” e distribuzione a 90 istituti comprensivi a livello nazionale. Libro per bambini di età 6-10 anni, in collaborazione con Google, Scuola Holden, Wearesocial, Polizia Postale, da distribuire a docenti della scuola primaria. 4.500 copie distribuite
- Evento di presentazione del libro “Interland: avventure digitali” alle istituzioni con la partecipazione dei partner del progetto

OBIETTIVI

Sensibilizzare e formare docenti, genitori, giovani e over 60 sui temi della cittadinanza digitale e della sicurezza online per imparare a vivere la tecnologia e il web in modo consapevole e responsabile.

METODOLOGIA

Learning by doing, peer to peer learning, gamification, apprendimento intergenerazionale

DESTINATARI DIRETTI

Genitori e docenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado
 Studenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado
 Over 60

DESTINATARI INDIRETTI

Studenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado, formati a cascata dai docenti, e comunità educante.

INDICATORI

- Numero di docenti e genitori formati
- Numero di studenti formati
- Numero di over 60 formati
- Numero di studenti formati indirettamente
- Numero di materiali sviluppati per la formazione
- Numero di webinar erogati
- Acquisizione di conoscenze e competenze in materia di cittadinanza digitale e sicurezza online

RISULTATI

numeri del 2021:

4.247 docenti

2.946 genitori

17.994 studenti

228 over 60

84.940 studenti formati indirettamente.

1 gioco da tavolo, progettato e sviluppato

5.000 copie del gioco da tavolo prodotte e distribuite

4.500 copie del libro prodotte e distribuite

140 istituti comprensivi che hanno aderito al progetto

Evento online per il lancio del libro “Interland: avventure digitali” sul canale Youtube di Feltrinelli con la partecipazione di The Pozzoli’s Family.

Evento di presentazione del libro e lancio della partnership con Antea per il coinvolgimento degli over 60 presso Palazzo Ferrajoli a Roma con la partecipazione della Ministra Bonetti e dei partner del progetto.\

PRODOTTI

- RegISTRAZIONI DEI WEBINAR
- Presentazioni moduli formativi
- Gioco da tavolo
- Libro
- Video di sensibilizzazione con oltre 4.000 visualizzazioni su Youtube https://youtu.be/xeS_ukEVhb4
- Corso online
- Questionari di valutazione per docenti, genitori e studenti
- Curriculum per docenti da usare a scuola con Kids e Teens
- Guida per le famiglie
- Videogioco Interland (versione italiana)

Valutazioni

CRITICITÀ

I contenuti proposti a docenti e genitori devono essere periodicamente aggiornati e contestualizzati con nuovi dati e trend.

Non abbiamo inoltre evidenze dirette riguardo al raggiungimento degli studenti non formati direttamente.

Approfondimenti

VOCE DEI PROTAGONISTI

ROBERTA BARBARO

insegnante di tecnologia nella scuola secondaria di I grado dell'istituto comprensivo Foligno 3

"Gli alunni sono stati molto coinvolti dalla formazione proposta da Vivi Internet, al meglio, tanto che quasi tutti hanno scelto come argomento dell'esame conclusivo del primo ciclo d'istruzione uno dei temi affrontati in educazione civica", racconta la docente. "Durante il lockdown, con la

didattica a distanza e, rispetto ad altri temi, i ragazzi sono stati decisamente più partecipi".

<https://www.mondodigitale.org/it/news/storie-in-rete>

RACCONTO SULLA STAMPA

Scuola, formare alla cittadinanza digitale globale, Agenda digitale, 8 novembre 2021, www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/cittadinanza-digitale-per-formare-al-futuro-non-si-guarda-al-passato-le-sfide-per-la-scuola/

La “misura” del cambiamento

Il 96% dei docenti e genitori afferma che la loro consapevolezza riguardo ai rischi di Internet è aumentata dopo la formazione.

Il 94% dei docenti e il 91% dei genitori afferma che la loro capacità di educare i bambini sui temi della sicurezza online è aumentata dopo la formazione.

Il 97% dei docenti e il 95% dei genitori intende affrontare gli argomenti sulla sicurezza online trattati durante la formazione con i propri studenti e figli.

Progetti in attesa di valutazione nel 2021

- Interventi di assistenza ai rifugiati (8xmille a gestione statale 2020) budget totale 332.418,68 | Fmd 56.577,48
- Mind the Gap (Agenzia per la coesione territoriale) budget totale 498.545,60 | Fmd 150.796,80
- Interventi di assistenza ai rifugiati (8xmille a gestione statale 2021) budget 375.108,68 | 56.577,48
- Book-cast. Lettura solidale e crossmedialità (Cepell) budget totale 34.000,00 | Fmd 25.000,00
- Coding Girls – Tackling the Gender and Geographic Divide in the ICT sector in Mozambique (AICS) budget 1.248.421,05 | Fmd 130.260,00
- PeerSharing - Comunità educante diffusa (Con i Bambini) budget totale 99.999,12 | Fmd 11.128,00
- Molte Voci, Tanti Libri. Letture intergenerazionali per tutti, ovunque (Cepell) budget totale 37.900,00 | Fmd 20.000,00
- Telefono-casa (Fondazione TIM) budget totale 83.020,00 | Fmd 27.800,00
- Coding Girls Europe (Erasmus+ KA2) Budget totale 264.817 | Fmd 66.362
- BreakingBarriers and Building Community foranEffectiveDigitalizationofAdultGuidanceServices (Erasmus+ KA220-ADU) Budget totale 311.602 | Fmd 50.642
- JOINclusion - Joint problem-solving strategy towards social inclusionofchildrenwith a migrant background (Erasmus+ KA220-SCH) Budget totale 274.425 | Fmd 52.970
- REAL - RE-usableAI-driven Learning (Horizon-CL2-2021-Transformations-01-05) Budget totale 2.947.875.00 | Fmd 338.750
- TrustworthyHuman-RobotInteraction (Horizon-CL4-2021-Digital-Dmerging-01-1) Budget totale 4.999.672 | Fmd 243.750



ROMECUP



CO.ME.SE



APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE



GROWING TOUR



FATTORE J



OPEN SPACE



AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI



JOB DIGITAL LAB



SMART & HEART ROME



7. I nostri conti

266

CONTO GESTIONALE
SINTETICO

268

RENDICONTAZIONE
SOCIALE: LAVORI IN
CORSO

269

SISTEMA DI
GESTIONE E
CONTROLLO

270

INDICE ALFABETICO
DEI PROGETTI

Conto gestionale sintetico

STATO PATRIMONIALE		2020	2021
ATTIVO		6.269.496	6.269.496
PASSIVO		6.269.496	7.266.174

CONTO ECONOMICO		2020	2021
VALORE DELLA PRODUZIONE		2.494.009	2.395.294
COSTO DELLA PRODUZIONE		2.447.083	2.322.061
PROVENTI E ONERI FINANZIARI E STRAORDINARI		5.743	198
IMPOSTE		44.944	48.023
AVANZO / DISAVANZO ESERCIZIO		7.725	25.408

Dalla Relazione del comitato di vigilanza, 22 febbraio 2021

Per il bilancio completo al 31.12.2021 si rimanda alla sezione <amministrazione trasparente> del sito mondodigitale.org alla voce <bilanci>.

"Il bilancio dell'esercizio chiuso al 31.12.2021 è stato redatto con i medesimi criteri di cui all'art. 2426 c.c. adottati per i precedenti bilanci ed è conforme alle risultanze delle scritture contabili. Il relativo schema è aderente alle previsioni di cui agli artt. 2424 e 2425 c.c.

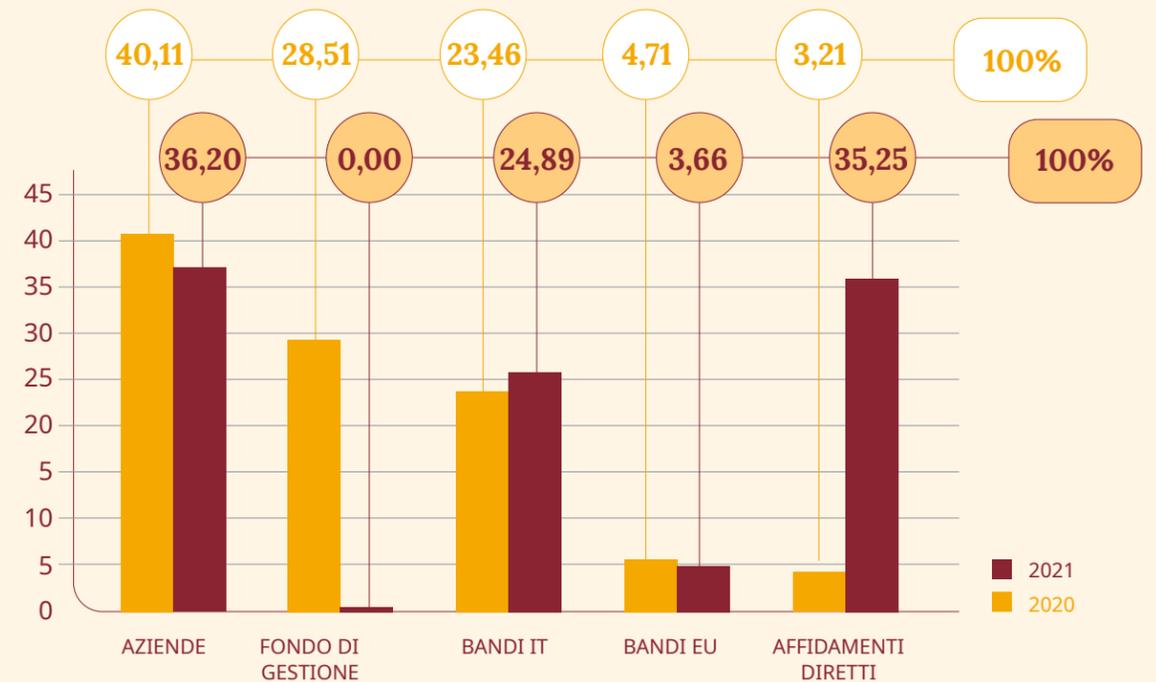
Il risultato di periodo fa emergere che anche nel corso del 2021 il perseguimento degli obiettivi istituzionali della Fondazione è avvenuto migliorando notevolmente la consistenza della tesoreria.

La significativa crescita dei volumi dei proventi, in rapporto al precedente esercizio, e le prudenti svalutazioni, così come motivate in nota integrativa, hanno permesso di gestire le risorse in modo da garantire la partecipazione positiva della gestione operativa all'autofinanziamento. Deve quindi essere valutata positivamente l'attività svolta nel corso del 2021 che ha visto coniugare il perseguimento degli obiettivi strategici con i principi di funzionamento della Fondazione".

Il Comune di Roma, vista la natura di ente strumentale e la valenza pubblica dell'organizzazione non profit, ha garantito nel corso degli anni un fondo di gestione annuo. Ora, con l'attivazione del Runts, la FMD ha avviato le pratiche per la trasformazione in "Ente del terzo settore". Roma Capitale non è più "ente controllore", ma resta "socio fondatore". La FMD si sostiene grazie alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d'impresa delle grandi multinazio-

nali tecnologiche. Le attività sono gratuite, siano esse rivolte ai giovani, alle scuole, agli insegnanti, agli anziani o ai cittadini di origine straniera. Nonostante il perdurare della crisi e l'emergenza sanitaria il 2021 è stato chiuso con un bilancio di quasi 2,5 milioni di euro.

Le attività finanziate negli ultimi due anni in percentuale:



Rendicontazione sociale: lavori in corso

Di fatto il nostro codice etico è già incastonato nel nostro metodo di lavoro ed è il motore di tutte le attività. I principi etici generali - onestà, lealtà, correttezza, solidarietà, non discriminazione, trasparenza e responsabilità - sono i nostri valori presenti in ogni attività.

Ad esempio, le “pari opportunità” tra sessi, che rappresentano un elemento importante dei codici etici, sono da sempre presenti nell’organizzazione. Le donne nello staff operativo superano l’80 per cento. In FMD, infatti, non è mai esistito un problema di “quote rosa”. Da giovani stagiste a figure con professionalità più definite, le donne interpretano con naturalezza ruoli di coordinamento, progettazione e comunicazione, grazie all’esperienza maturata sul campo. Peraltro le donne sembrano entrare subito in sintonia con lo stile di un’organizzazione non profit orientata alla conoscenza: condividono conoscenze e competenze, promuovono l’apprendimento cooperativo e favoriscono la crescita di relazioni trasversali.

Comunque politiche inclusive e per la parità di genere sono ora inserite all’interno del Codice etico approvato dal CDA nel maggio del 2020, unitamente al MOG 231, Modello di Organizzazione e Gestione. Nel Codice etico, in particolare, sono elencati 37 Principi fondanti per l’organizzazione

[vedi mondodigitale.org/sites/default/files/codice_etico_04-05-2020_1.pdf].

Il tema dell’impatto ambientale è oggetto di monitoraggio da parte di Roma Capitale (con invio modulo su inquinamento), anche se non siamo sottoposti a verifica e controllo per la gestione ambientale.

Le diverse misure di adeguamento sono state trattate nel corso delle riunioni annuali: 3 riunioni del Consiglio di amministrazione.

► 04/03/21. Presenti: presidente, 3 consiglieri Comune, 3 soci fondatori, direttore generale, 2 sindaci. Odg: Approvazione Bilancio Consuntivo 2020; Trasformazione della Fondazione in ente del terzo settore; approvazione delle modifiche statutarie necessarie alla trasformazione.

► 27/07/21 CDA straordinario alla presenza del Notaio. Presenti: presidente, 3 consiglieri comune, 3 soci fondatori, direttore generale, 2 sindaci. Odg: Modifiche dello statuto (come da deliberazione Assemblea Capitolina n.30 del 13 aprile 2021).

► 30/11/21. Presenti: presidente, 3 consiglieri, 3 sindaci, direttore generale. Odg: Presentazione dei punti all’ordine del giorno, Renato Brunetti, Presidente; Presentazione del piano delle attività 2022-2024 e del piano economico triennale, Mirta Michilli, DG; Approvazione del Bilancio di previsione 2022-2024; Previsionale di chiusura 2021 e situazione economico finanziaria; Procura speciale al Direttore Generale; Autorizzazione ad operare nei conti correnti della FMD alla segretaria Manuela Martina; Strategia adesione Soci partecipanti; Situazione sull’accordo con Roma Capitale; Definizione delle prossime riunioni del Cda.

L’assemblea dei soci nel corso del 2021 oltre ad esprimere parere positivo sul bilancio consuntivo al 31/12/2020 e alle modifiche statutarie per la trasformazione della Fondazione in ente del terzo settore ha deliberato in data 11/10/2021 la composizione del nuovo organo della Fondazione Mondo Digitale.

► 04/03/21. Presenti: presidente, 3 soci fondatori, direttore generale, 2 sindaci. Odg: Approvazione Bilancio Consuntivo 2020; Trasformazione della Fondazione in ente del terzo settore; approvazione delle modifiche statutarie necessarie alla trasformazione

► 27/07/21. Presenti: presidente, 3 soci fondatori, direttore generale, 3 sindaci. Odg: Parere su modifiche statutarie proposte dall’assemblea capitolina

► 08/09/21. Presenti: Presidente, 3 soci fondatori, 1 sindaco, direttore generale. Odg: presa d’atto delle dimissioni di tutti gli organi della Fondazione: Presidente, consiglio di amministrazione, organo di controllo; Nomina dei nuovi organi della Fondazione: Presidente, consiglio di amministrazione, organo di controllo

► 11/10/21. Presenti: Presidente, 3 soci fondatori, presidente comitato di vigilanza, direttore generale. Odg: Nomina dei nuovi organi della Fondazione: Presidente, consiglio di amministrazione, organo di controllo.

Sistema di gestione di controllo

Mentre è in redazione il presente bilancio sono in corso diverse azioni per ottimizzare il sistema di gestione, alcune appena completate, altre in dirittura di arrivo.

In data 16/12/2021 è stato rinnovato l’incarico al Responsabile della Protezione dei Dati.

Per quanto riguarda la sicurezza sul lavoro è stato approvato il Documento per la valutazione dei rischi (DVR) e sono state effettuate le relative nomine:

- RSPP Marcella De Bianchi (incarico rinnovato anche per 2022)
- medico del lavoro Sergio Fantini (incarico rinnovato anche per 2022).

Sono in corso gli aggiornamenti per le certificazioni di qualità, seguiti dal direttore Mirta Michilli come responsabile e da Manuela Martina come referente.

► Certificazione del sistema di gestione qualità ISO 9001:2015
Campo di applicazione: progettazione ed erogazione di corsi di formazione ed attività di ricerca e consulenza finalizzata alla diffusione di tematiche legate all’innovazione e ICT. Erogazione servizi coaching. Audit previsto in data 31 maggio 2021 per il conseguimento dell’aggiornamento della certificazione.

► Certificato di conformità del servizio UNI 11601:2015 - Coaching
Campo di applicazione: progettazione ed erogazione servizi di coaching. Con audit di sorveglianza in data 26 maggio 2020 è stato ottenuto il rinnovo del certificato.

Nel 2022 la FMD sarà sottoposta all’audit di rinnovo per la ISO 9001:2015 e sorveglianza per la UNI 11601:2015 e intende adottare la prassi di riferimento UNI/PDR 42:2018 “prevenzione e contrasto del bullismo”.

Scouting the Future	
Scuola di fisica con Arduino e smartphone (quattro edizioni)	
Scuola del noi	pag. 219
Scuola di Internet per tutti	pag. 223
Scuole on line	
Sei. Scuola di educazione civica e italiano	
Settimane tematiche	
Share School	
She Means Business	
SI Forma	
Si. Scuola di italiano (2 edizioni)	
Silver	
Small Funds Awards	
Smart & Heart Rome	pag. 229
Smart for Europe	pag. 234
Social Hosting Hub	pag. 238
SoftBot	pag. 243
Sonetbull	
Studiare è sostenibile	
Summer Camp	
Supporto tecnico PNSD	
Talent's Tour	pag. 246
Telemouse	
Teo: terza età online	
The Italian Makers	
The Knowledge Volunteers	
Tra generazioni: l'unione crea il lavoro	pag. 249
Tribes	
Trust Aware	pag. 251
Tutti a scuola	
Tutti su internet	
Un'app per il nuovo anno	
Vagone FMD	pag. 254
Viral but Healthy	
Vivere digitale	
Vivi Internet al meglio	pag. 257
Volontari del 21° secolo	
Welcome	
Women in Local Development	
Women in Technology	



FONDAZIONE MONDO DIGITALE

info@mondodigitale.org tel. 06 42014109

www.mondodigitale.org Roma, via del Quadraro 102