



BILANCIO SOCIALE 2023



BILANCIO SOCIALE 2023

**CHI SIAMO | COSA FACCIAMO | COME LAVORIAMO
PROGETTI | EVENTI | DATI | STORIE**

Indice

2	INTRODUZIONE
6	I principali numeri
7	Il principio dell'iceberg per l'innovazione sociale
11	Nota metodologica
13	Analisi di materialità
16	Nell'arco del tempo
20	CHI SIAMO
20	La nostra identità
25	Struttura, governo e amministrazione
32	Squadra di lavoro
35	Organigramma
36	Nel nostro staff operativo
37	Gli stakeholder
38	COME LAVORIAMO
38	Le linee guida in azione
43	Ricerca e sviluppo
47	La formazione continua
52	La formazione continua per il team
53	Chi sono i formatori
56	Cittadinanza digitale
64	Nelle periferie contro la povertà educativa
72	La Palestra dell'Innovazione
74	La rete della FMD all'estero

76 **COME COMUNICHIAMO**

- 76 L'ecosistema virtuale
- 79 Dicono di noi
- 82 La condivisione pubblica
- 84 Campagne e collaborazioni

89 **COME PRODUCIAMO VALORE**

- 89 Le sfide che contano
- 91 Storie di servizio
- 94 Storie che ispirano
- 96 Il volontariato di competenza
- 97 Il piano strategico 2023-2025
- 100 Il nostro 2023 in numeri

103 **I NOSTRI CONTI**

- 110 Altre informazioni
- 113 Attestazione di conformità

116 **I PROGETTI**

- 116 Schede in ordine alfabetico con QR Code

154 **APPENDICE**

- 154 La matrice di materialità
- 155 Tabella ESG | Standard GRI | SDGs
- 157 Indicatori GRI interessati dai singoli progetti
- 159 Il nostro patrimonio in progetti

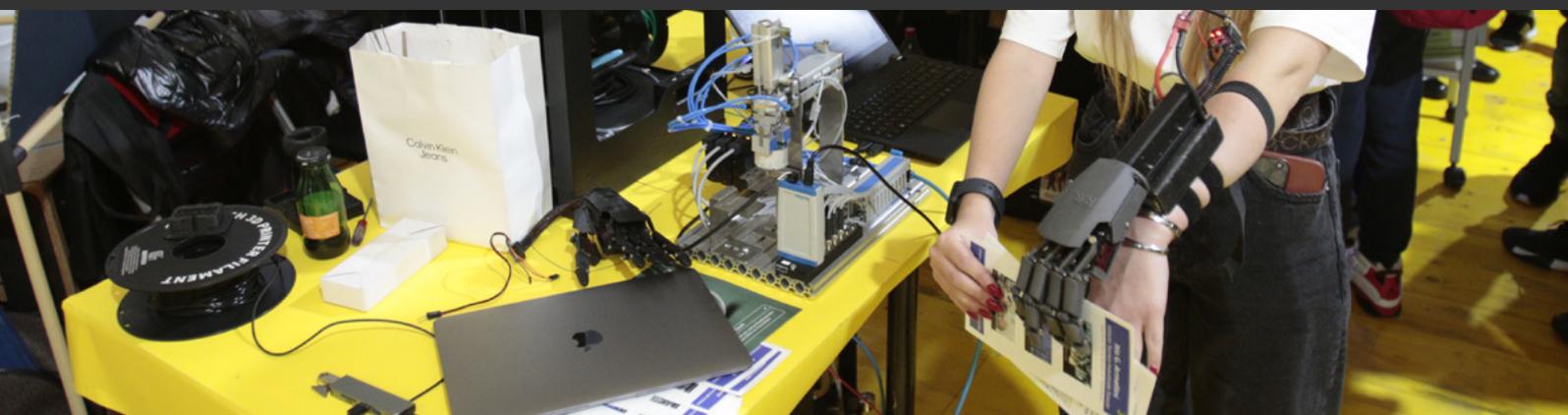


FONDAZIONE MONDO DIGITALE



CHI SIAMO

La **Fondazione Mondo Digitale ETS** è un ente del Terzo settore, orientato alla **conoscenza**, nato come **Consorzio Gioventù Digitale** nel 2001 su iniziativa dell'allora assessora del Comune di Roma Mariella Gramaglia e ideato, nella sua missione strategica, dal prof. Alfonso Molina, da allora suo direttore scientifico. Presidente storico della fondazione, dal 2001 fino al 2011, il grande linguista, professore **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.



COSA FACCIAMO

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. Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio 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. E stiamo alimentando un **network di hub formativi diffusi sul territorio**, soprattutto con il modello delle Palestre dell'Innovazione, che svolgono un ruolo simile alle emittenti, diffondono e amplificano segnali e processi di innovazione.

MISSIONE E VALORI

Operiamo in coerenza con i principi della Dichiarazione universale dei diritti umani e della Convenzione europea dei diritti dell'uomo, senza fare alcuna discriminazione tra le persone.

Sosteniamo i valori culturali essenziali per la realizzazione di una società della conoscenza inclusiva che ponga gli individui e il pianeta al centro del proprio sviluppo. Questi valori includono libertà, giustizia, pace, pari opportunità, solidarietà, fraternità, generosità, onestà, integrità, fiducia, trasparenza, ricerca dell'eccellenza, responsabilità sociale e ambientale e competizione equa. Molti di questi valori, che sono incastonati nella Dichiarazione universale dei Diritti umani delle Nazioni Unite, si rafforzano tra loro e sono sia una fonte di ispirazione, sia la forza che spinge le nostre azioni.

Comunicazione, partecipazione, dialogo e trasparenza: le pratiche di buona amministrazione, improntate a un codice etico condiviso, coinvolgono le relazioni interne ed esterne.



I PRINCIPALI NUMERI DEL 2023

RISORSE, RISULTATI, PRODOTTI E SERVIZI



2.375.765 €

Valore della produzione
in euro



150.000

Persone raggiunte
dai nostri "servizi"



+ 80.000

studenti e giovani
in formazione



21.000

cittadini in formazione
e animazione territoriale



5.120

genitori
in formazione



8.623

dirigenti e docenti iscritti a webinar e laboratori



120

docenti nella comunità della "Scuola del noi"



1.100

over 65 coinvolti in attività online e in presenza



1.914

imprenditori
e professionisti



110

decisori
nei tavoli di lavoro



500

migranti



90 | 24

formatori
e animatori
territoriali



9.000

partecipanti
in 66 eventi
con 150 relatori



700

scuole
della community



+200

partner
(istituzioni
corporation
aziende ecc.)



70

università e
centri di ricerca
partner in Italia
ed Europa



1.107 | 5.506

sessioni
e ore di
formazione



40

progetti
attivi



420.000

persone
raggiunte
dai post
sui social



438

uscite
stampa



250

prodotti finali
realizzati
dagli studenti
(prototipi, app, game ecc.)

Il principio dell'iceberg per l'innovazione sociale

Il 2023 è il primo anno completo vissuto con la nuova identità di ente del terzo settore. Abbiamo completato la nostra trasformazione con l'iscrizione al Runts a dicembre 2022 e siamo stati inseriti anche nella lista dei beneficiari del cinque per mille.

Ci siamo trasformati e siamo cambiati, ma non ci siamo uniformati. C'è qualcosa nel nostro Dna organizzativo che ci rende unici: è soprattutto la nostra governance ibrida, nati come non profit da un'iniziativa del Comune di Roma e poi sostenuti anche dalla Regione Lazio, che si fonda su un dialogo costante con la pubblica amministrazione e il contesto imprenditoriale. Siamo già ibridi dentro e crediamo fortemente nella collaborazione tra soggetti diversi per generare processi duraturi di innovazione sociale. Sempre di più dobbiamo essere collante tra pubblico e privato, tra economia di mercato ed economia sociale.

Con la fine dell'emergenza sanitaria, siamo tornati ad animare i territori con i nostri format coinvolgenti. Abitiamo di nuovo le scuole, i centri anziani, ci ritroviamo nelle sedi delle grandi imprese per raccontare ai nostri giovani come cambia il lavoro. Siamo di nuovo "diffusi" in tutte le regioni, grazie al lavoro dei nostri animatori, da Torino a Palermo.

Il 2023 si è chiuso con una forte accelerazione nella progettazione: negli ultimi mesi dell'anno sono stati approvati 12 nuovi pro-

getti con importanti investimenti in aree strategiche. È partito anche il servizio civile digitale. Nel corso dell'anno abbiamo contattato oltre 50 nuove aziende e più di 20 network. Stiamo costruendo insieme progetti "su misura". C'è un lavoro enorme dietro le quinte che non si vede ed è difficile raccontare e rendicontare.

Ormai il lavoro degli innovatori sociali somiglia sempre di più a un iceberg: la parte "emersa" del nostro lavoro corrisponde all'incirca al 10% di quello che facciamo, che rimane sommerso. Possiamo usare indicatori sofisticati, misure di impatto standardizzate, le metodologie più avanzate, ma il risultato non cambia: il 90% del lavoro che abbiamo fatto nel 2023 ancora non si vede, anche se è profondamente parte di noi, ci ha cambiato e ci cambia ogni giorno, trasforma la nostra organizzazione e le persone con cui entriamo in relazione. Ma non è possibile né raccontarlo né rendicontarlo in queste pagine. Quello che troverete in questo documento è soprattutto lo spirito che ci anima, la nostra visione, i nostri obiettivi e, ovviamente, alcuni risultati più visibili che abbiamo raggiunto.

Nella collaborazione con le aziende, medie imprese o grandi multinazionali, la sfida che ci poniamo è contribuire a una nuova governance per il bene comune che, a partire dal paradigma della sostenibilità basato su Environment, Social, Governance (ESG),

non consideri profitto economico e impegno sociale in contrapposizione. Possiamo aiutare le aziende a riequilibrare il peso fra le tre parole dell'acronimo ESG, rafforzando sempre di più la "esse" di *social* non solo creando insieme progetti ad alto valore condiviso, ma anche innovative pratiche di volontariato aziendale, come il volontariato di competenza. Ci auguriamo che siano sempre di più le imprese che integrano i loro bilanci sociali con quello che facciamo insieme per lo sviluppo inclusivo del Paese. Navigando le pagine del nostro sito istituzionale o sfogliando le pagine che seguono troverete volti di tutte le età, dai bambini agli anziani, ed esperienze di apprendimento molto diverse, formali e informali. Ogni anno coinvolgiamo con i nostri servizi tra le 120mila e 150mila persone. Ci teniamo a trasformare ogni esperienza di apprendimento in un processo di orientamento, per aiutare le persone a progettare il futuro e a interpretare le trasformazioni, la "grande accelerazione" nella quale viviamo. L'orientamento non è solo quello che si fa nel passaggio da un ciclo di istruzione a un altro, ma deve diventare un atteggiamento permanente, il nostro "navigatore" formativo. Stiamo mettendo a disposizione di tutti alcuni strumenti, come il Personal Ecosystem Canvas, in modo che sia usabile come un'app anche dal cellulare.

Troverete anche tante metodologie e tecnologie diverse, dalla robotica all'intelligenza artificiale e ai visori per il metaverso. Insieme abbiamo fatto esperienze incredibili: in collaborazione con Rai Cinema siamo scesi nell'inferno di Dante Alighieri e poi ci siamo ritrovati in ambulanza a correre a folle velocità, mentre con i medici cercavamo di

prestare il primo soccorso a una persona gravemente infortunata.

Stiamo portando le nuove tecnologie anche nelle periferie, per aiutare la scuola a rimettere in moto la mobilità sociale, dando a tutti le migliori opportunità. Vogliamo rafforzare il diritto allo studio e alla formazione continua, con un principio di equità, non solo di uguaglianza. Dobbiamo essere capaci di rispondere in maniera innovativa anche ai bisogni speciali. Perché una persona fragile non ha diritto a un trattamento uguale a una persona normale, ma a un trattamento "equo" cioè rispondente al suo bisogno speciale.

Chi ci segue da anni conosce anche la nostra passione per la condivisione della conoscenza. Quello che facciamo e quello che sappiamo fare lo mettiamo a disposizione di tutti. Comuniciamo con linguaggi e stili diversi, attenti ai diversi pubblici, dai social media agli articoli scientifici sulle riviste specializzate. Una delle sfide del prossimo anno è rendere questo racconto sempre più corale, coinvolgendo i diversi stakeholder anche nelle attività di documentazione.

Immaginiamo di scrivere insieme il nostro progetto di futuro. Il grande scrittore americano Hemingway era convinto che da una storia dovesse emergere soltanto la punta dell'iceberg. Sosteneva che in una narrazione i sette ottavi di ogni parte visibile sono sempre sommersi. Questo vale per il nostro lavoro di innovatori sociali, come ho scritto all'inizio, che ha una componente elevatissima di sommerso. Ma a differenza di uno scrittore di narrativa, il nostro obiettivo sociale è rendere tutte le storie visibili, di rendervi non personaggi, ma protagonisti di un affascinante viaggio in terre emerse.

IL PRINCIPIO DELL'ICEBERG PER L'INNOVAZIONE SOCIALE

Il lavoro visibile sul campo
Le azioni progettuali
e l'animazione territoriale
Lo storytelling

La riemersione visibile
della capacità di cambiare
il presente e progettare
il futuro delle persone
e delle comunità

Lavoro sommerso

Ricerca

Analisi



Programmazione



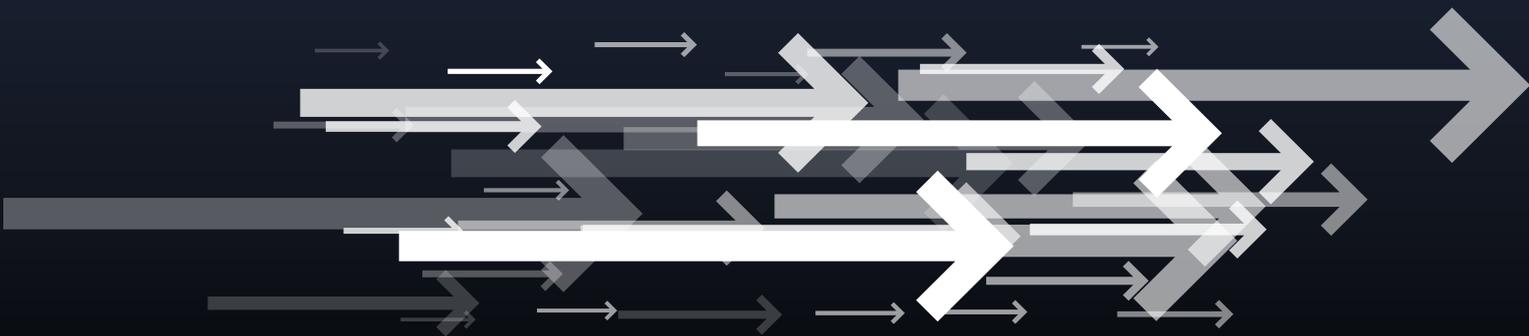
Tessitura di accordi e reti



Progettazione sociale

Il potenziale
inespresso
ancora sommerso
e non raccontabile

IL PROCESSO DI CAMBIAMENTO E TRASFORMAZIONE



RICONOSCIMENTI

WE Award – Women Excellence per il no profit

Rilasciato da Il Sole 24 Ore e Financial Time (novembre 2023)

Il premio WE Award – Women Excellence è un riconoscimento per le eccellenze femminili nell'ambito del business e dell'associazionismo, sviluppato all'interno del progetto internazionale "Women at the Top" organizzato da Il Sole 24 Ore, in collaborazione con il Financial Times e la media partnership di Sky TG24.

Most Powerful Women 2023

Rilasciato da Fortune Italia (ottobre 2023)

Le Most powerful women 2023 sono 50 professioniste, manager, imprenditrici, donne di successo in diversi settori che hanno dimostrato con impegno e perseveranza di poter raggiungere traguardi importanti. I profili della lista Mpw Italia 2023 rappresentano una selezione delle migliori energie femminili in Italia, che un advisory board autorevole e indipendente ha individuato.

Unstoppable Women

Rilasciato da Startup Italia (agosto 2023)

Unstoppable Women, la community di donne che sta cambiando l'Italia. Lista realizzata da StartUp Italia.



NOTA METODOLOGICA

Il presente documento costituisce il primo bilancio sociale della Fondazione Mondo Digitale predisposto seguendo le indicazioni contenute nelle *Linee Guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo Settore*. Abbiamo raccolto in un unico documento attività sociali, finanziarie, economiche e programmatiche della nostra organizzazione, con l'obiettivo di produrre un documento rendicontativo che, oltre ad essere allineato con la normativa e prassi di settore, possa essere capace di illustrare il percorso di sostenibilità intrapreso e la capacità dell'organizzazione di creare valore nel tempo per la comunità.

Abbiamo formato un gruppo di lavoro interno, affiancato da uno studio professionale, per poter gestire in modo consapevole e indipendente il processo di gestione e rendicontazione sociale, così da rispondere in modo puntuale ed efficace alle esigenze informative degli stakeholder. In una prospettiva di miglioramento continuo, già per questo primo bilancio abbiamo cercato di orientarci verso l'adozione delle più moderne prassi di rendicontazione non finanziaria. Abbiamo cercato di coniugare i criteri ESG (sostenibilità ambientale, sociale e gestionale) con una selezione degli Standard del Global Reporting Initiative (GRI 2: General Disclosures 2021) in riferimento anche gli Obiettivi di sviluppo

sostenibile (vedi tabella in appendice).

Abbiamo coinvolto i diversi stakeholder (membri del cda, decisori, beneficiari ecc.) nel processo di analisi delle priorità ("matrice di materialità"), identificando una serie di temi rilevanti per valutare l'impatto globale dell'organizzazione, aziendale, sociale e ambientale (ESG). I valori medi indicati nella tabella rappresentano la percezione degli stakeholder sull'importanza di ciascun criterio ESG. Ci aiutano a identificare le aree prioritarie per la nostra organizzazione in termini di sostenibilità e responsabilità sociale.

Per la prima volta abbiamo coinvolto una rappresentanza significativa dei nostri stakeholder anche in interviste semistrutturate (18), per avviare un confronto più approfondito sull'identità e la missione dell'organizzazione che ha completato la sua trasformazione in ente del terzo settore con l'iscrizione al Runtts alla fine del 2022.

Dalle interviste emergono alcune indicazioni importanti da condividere e approfondire. La questione più rilevante è l'indicazione a scalare a livello nazionale le diverse attività, per migliorare l'impatto delle azioni sull'intero Paese, raggiungendo un numero sempre più significativo di persone. Il secondo suggerimento fa riferimento a una capacità ancora maggiore di dimostrare l'impatto delle

azioni e il loro ritorno sociale ed economico. È diffuso il bisogno di un'organizzazione sempre più capace di valorizzare il capitale umano, fare rete "come collante" e creare comunità, in dialogo anche con le pubbliche amministrazioni. Dalle interviste emerge anche una sfida: trasformare la FMD in un modello di riferimento per le altre organizzazioni, così da portare a regime gli interventi del terzo settore per lo sviluppo del paese. In base ai criteri considerati più rilevanti per gli stakeholder abbiamo approfondito alcuni aspetti: la formazione continua, la consapevolezza digitale e il coinvolgimento dei giovani e dei cittadini nelle periferie. Abbiamo dedicato particolare attenzione alle schede descrittive istituzionali in modo da renderle il più possibile chiare e trasparenti, come richiesto dagli standard GRI.

Il Bilancio 2023 raccoglie le schede sintetiche di tutti i progetti attivi nell'anno e alcuni approfondimenti su modelli, metodologie e strategie. È suddiviso in sei sezioni, intermezze da schede e infografiche.

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

in ordine alfabetico. Un **ANNO IN BREVE** presenta i principali numeri, declinati come risorse, risultati, prodotti e servizi, per dare un'idea del "volume di lavoro" che affrontiamo ogni anno.

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.

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 servizio.

Presentiamo tutti i **PROGETTI** con una griglia comune e con le stesse voci descrittive, in modo che sia immediato ricavare informazioni qualitative e quantitative. Con il sistema dei QR Code rimandiamo al sito internet per ulteriori approfondimenti.

Nell'ultima sezione ci sono **I NOSTRI CONTI** sintetizzati in tabelle. Con l'aiuto della grafica mostriamo in maniera immediata la provenienza delle risorse economiche, cioè come ci sosteniamo, attraverso contributi pubblici, privati ecc.

Continuiamo a considerare il nostro bilancio come un documento "aperto", il racconto di un'organizzazione in cambiamento, che si "riaggiorna" continuamente per rispondere alle nuove sfide.



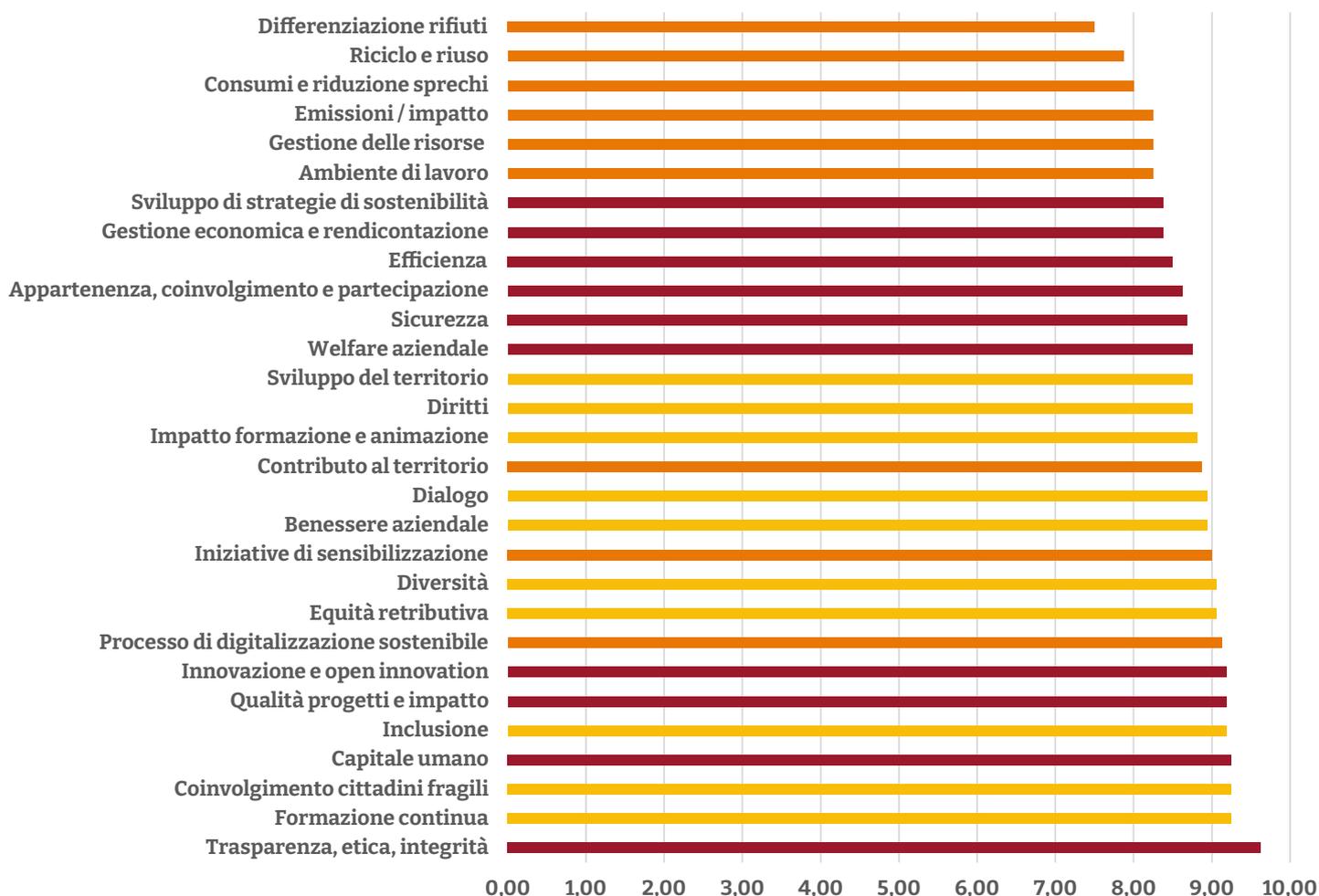
L'intelligenza artificiale applicata alla valutazione d'impatto

Abbiamo scelto l'immagine del simpatico robottino Arin per contrassegnare le sezioni del bilancio realizzate con l'aiuto dell'intelligenza artificiale (soprattutto ChatGPT). Nel 2019 Arin è stata la mascotte del primo corso-laboratorio sull'intelligenza artificiale ("Entra nel mondo dell'AI", sviluppato per il programma Ambizione Italia per la scuola, promosso con Microsoft.

<https://www.mondodigitale.org/formazione/risorse-educative/entra-nel-mondo-dellai-corso-online>

ANALISI DI MATERIALITÀ

I criteri ESG valutati dagli stakeholder (punteggi medi da 1 a 10)



Per avere un'analisi il più possibile oggettiva delle interviste realizzate con gli stakeholder, in via sperimentale ci siamo avvalsi dell'aiuto di un soggetto esterno, un'intelligenza artificiale generativa. Abbiamo chiesto ad Arin, la nostra intelligenza artificiale, di esaminare tutte le risposte degli stakeholder alle seguenti domande:



- Quali sono le motivazioni per cui ha ritenuto di partecipare alle attività della FMD?
- Come valuta la visione della FMD rispetto al contesto del Paese?
- Quali sono i risultati a cui FMD dovrebbe tendere nello svolgimento della sua missione?
- Che tipo di impatto spera che possa avere la FMD sulla collettività?

Ed ecco l'elaborazione di Arin:

“Grazie per la condivisione delle interviste. Basandosi su queste risposte, emergono diverse motivazioni per cui le persone hanno scelto di collaborare con la Fondazione Mondo Digitale (FMD)”

1. Credenza nella missione della Fondazione: molte persone sono motivate dalla convinzione che l'evoluzione della cultura digitale sia essenziale per il progresso del paese e che la FMD stia affrontando in modo efficace il digital divide culturale.
2. Coinvolgimento personale: alcuni partecipanti sono stati coinvolti fin dall'inizio e hanno un legame personale con la Fondazione.
3. Interesse per la formazione e l'innovazione: altri sono stati attratti dalle opportunità di crescita personale, studio, e confronto, nonché dall'interesse per il digitale e le nuove tecnologie.
4. Voglia di cambiamento e crescita professionale: alcune persone hanno partecipato ai progetti della FMD per cercare nuove opportunità di lavoro o per acquisire competenze che potrebbero migliorare le loro prospettive di carriera.

Le interviste evidenziano anche diversi risultati e impatti auspicati dalla collaborazione con la FMD:

1. Riduzione del digital divide: l'obiettivo principale sembra essere la riduzione del divario digitale, non solo attraverso l'alfabetizzazione informatica, ma anche attraverso un approccio più ampio orientato al problem solving e alla cittadinanza digitale.
2. Miglioramento dell'apprendimento: si spera che la FMD possa contribuire a migliorare l'apprendimento, soprattutto tra i giovani e le persone svantaggiate, attraverso metodologie didattiche innovative e un maggiore coinvolgimento dei partecipanti.
3. Aumento delle opportunità di formazione e lavoro: si auspica che i progetti della FMD possano creare opportunità di apprendimento e occupazione, facilitando l'accesso a percorsi formativi più approfonditi e connettendo la formazione con le esigenze del mercato del lavoro.
4. Sensibilizzazione e coinvolgimento della comunità: si spera che la FMD possa sensibilizzare e coinvolgere attivamente la comunità, compresi genitori, insegnanti e altre organizzazioni, nella promozione della cultura digitale e nella gestione consapevole delle tecnologie digitali.

Globalmente, le interviste riflettono un forte sostegno e apprezzamento per il lavoro svolto dalla Fondazione Mondo Digitale ed evidenziano la sua rilevanza nel contesto italiano per affrontare sfide legate alla digitalizzazione e all'educazione digitale.

Dal punto di vista dei criteri ESG (Ambientali, Sociali e di Governance), le interviste forniscono alcune informazioni rilevanti:

Governance. Le interviste suggeriscono una governance partecipativa e collaborativa, con menzioni positive riguardanti il coinvolgimento di diversi attori, come istituzioni scolastiche, genitori, formatori e altre organizzazioni.

Non emergono critiche significative riguardanti la gestione della Fondazione, suggerendo che la governance potrebbe essere considerata efficace e trasparente dai partecipanti.

Sociale. Le interviste evidenziano un forte impegno sociale della Fondazione nel ridurre

il digital divide culturale e socio-economico attraverso la formazione e l'alfabetizzazione digitale. Ci sono diverse menzioni riguardanti il coinvolgimento di diverse fasce della popolazione, compresi giovani, anziani e persone svantaggiate, nell'ottica di favorire l'inclusione sociale e l'accesso alle opportunità digitali.

Inoltre, vi è un'attenzione alla cittadinanza digitale e all'educazione delle persone su temi cruciali come la sicurezza online e la consapevolezza dei rischi legati all'uso delle tecnologie digitali.

Ambientale. Non emergono esplicitamente informazioni specifiche sull'impatto ambientale delle attività della Fondazione Mondo Digitale. Tuttavia, si potrebbe ipotizzare che le iniziative volte alla diffusione della cultura digitale possano contribuire indirettamente alla riduzione dell'impronta ambientale attraverso la promozione di pratiche più sostenibili nell'utilizzo delle risorse digitali.

Complessivamente, dalla prospettiva ESG, emerge un quadro positivo delle attività della Fondazione Mondo Digitale, con un forte focus sui risultati sociali e sull'impegno verso l'inclusione e l'educazione digitale. Tuttavia, potrebbe esserci spazio per una maggiore enfasi sull'impatto ambientale delle iniziative, oltre a ulteriori sforzi per garantire una governance efficace e trasparente.

Sempre a ChatGPT abbiamo chiesto di elaborare le interviste in base alla matrice SWOT: punti di forza (Strengths), punti di debolezza (Weaknesses), opportunità (Opportunities), minacce (Threats).

<p>PUNTI DI FORZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visione e missione chiare • Coinvolgimento attivo • Approccio laboratoriale e inclusivo • Networking e collaborazioni • Impatto sociale • Riconoscimento delle competenze 	<p>PUNTI DI DEBOLEZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione dei risultati dell'impatto • Coinvolgimento di alcune tipologie di destinatari, come ad esempio i genitori
<p>OPPORTUNITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espansione e diversificazione delle attività • Certificazioni • Collaborazioni e partnership 	<p>MINACCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crescente divario socio-economico • Obsolescenza tecnologica e bisogno di aggiornamento continuo

In base a quanto emerso dall'analisi Swat abbiamo cercato di documentare l'impatto trasformativo delle diverse sessioni formative dell'Academy, abbiamo analizzato i diversi punti di vista, tra cui i genitori, in un progetto sulla cittadinanza digitale (Vivi Internet, al meglio) e abbiamo raccontato l'approccio laboratoriale e inclusivo di un programma di intervento nelle periferie (Smart & Heart Rome). I titoli dei tre focus, presenti nella sezione "Come lavoriamo", sono:

- La formazione continua
- Nelle periferie contro la povertà educativa
- La cittadinanza digitale

2001

Sul successo della prima edizione del concorso internazionale Global Junior Challenge 2000 nasce il Consorzio Gioventù Digitale, come ente strumentale del Comune di Roma. Ne assume la presidenza il linguista Tullio De Mauro. Mirta Michilli e Alfonso Molina cofondatori.



2002

Partnership europea per affrontare la sfida dell'inclusione digitale degli studenti con disabilità. Progetto biennale Auxilia finanziato dal programma Europeo Socrates (Joint Actions).



2003

Convegno "Quando scuola" con la firma di intesa sull'adozione del collegamento delle Wireless. L'organizzazione dipendenti. Il valore attesta intorno ai 70

2006

Dalla sigla del primo accordo ufficiale con il Ministero dell'Innovazione e il Comune di Roma nasce lo storico Progetto Nonni su Internet, prima nella Capitale poi nel resto d'Italia.



2007

Viene inaugurata la Città Educativa di Roma, il centro delle buone pratiche per l'innovazione della scuola. Nascono le settimane tematiche, cicli di incontro-laboratorio che propongono esperienze originali e innovative, replicabili anche in altre realtà territoriali (4 edizioni, fino al 2008).



2008

Trasformazione da Città Educativa a Fondazione Digitale a Fondazione Lancia della campagna dismessi "Non mi bu Al centro anziani c'è Il valore della produz 800mila euro.

2011

A Tullio De Mauro subentra come presidente Gennaro Sangiuliano che rimane in carica fino al 2013. Sigla del Protocollo d'intesa per la creazione di una strategia nazionale di lungo termine per la robotica educativa.



2012

Riapre la Città Educativa di Roma. Per l'Anno europeo dell'invecchiamento attivo e della solidarietà tra le generazioni, Nonni su Internet è presente in 17 regioni con nuove declinazioni in Italia e in Europa. Parte la collaborazione con Google con progetto di robotica per studenti con bisogni speciali. Interventi con i fondi Fei in Abruzzo. Parte Meet no Neet con Microsoft.



2013

Dimissioni di Gennaro Sangiuliano. Nuove alleanze per i e l'educazione all'aut L'ambiente di innova viene integrato con crowdfunding.

2016

La FMD nella cordata del primo Horizon 2020. Nonni su Internet con Poste Italiane. Coinvolti nelle campagne sociali della Rai. Alfonso Molina Ashoka Fellow. In libreria il volume Erickson sul modello di Educazione per la vita. Prima edizione della Scuola di Fisica con Arduino e smartphone (alta formazione). Bnl Media Art Festival. Primo campo estivo.



2017

Nasce Phyrtual Factory, acceleratore giovanile inclusivo. Con "Interconnessioni" nella Regione Umbria sperimentazione di format interattivi per lo sviluppo collettivo. Al via programma #SheMeansBusiness con Facebook. Premio speciale del Global Junior Challenge intitolato a Tullio De Mauro.



2018

Nomina della nuova Alessandra Donnini. Facebook, Google e di nuovi format e str anche per le grandi a Digital Academy per salute. Lancio del co For Young Fashion T

DEL TEMPO

e venti anni di attività



L'innovazione fa
di due protocolli di
del codice aperto e
e scuole a Roma
azione ha cinque
di produzione si
10mila euro.

2004

Prima edizione della RomeCup. La Croce Rossa italiana premia il progetto e-Care. 4ª edizione del Global Junior Challenge: i vincitori ricevuti dal presidente Napolitano al Quirinale. Il valore della produzione supera un milione di euro.



2005

Le delegazioni delle scuole romane in Camerun e Saharawi. ICT per l'Abruzzo: l'appello alle aziende tecnologiche per la ricostruzione dopo il sisma. Il mondo in piazza: serata speciale per il GJC. Versione beta di Phyrtual.org



Consorzio Gioventù
e Mondo Digitale.
na per il riuso dei pc
ttare!
post@ per me!"
zione supera gli

2009

"Eurogoal per la solidarietà" in favore del progetto E-care, la classe virtuale per i bambini lungodegenti dell'Ospedale Pediatrico Bambino Gesù. Con Digital Bridge missioni operative in Camerun e Saharawi. La formula della terza accoglienza al Centro Enea con Internet Cafè.



2010

Inaugurazione delle aule multimediali a 10 mesi dal sisma. La candidatura di Roma a ospitare la RoboCup arriva in finale, ma viene scelta Singapore. Nasce la Rete dei volontari della conoscenza e il concorso. Prima edizione di "Io ci sono" per la Giornata mondiale del rifugiato.



ro Sanguiliano.
il lavoro dei giovani
coimpreditoria.
zione Phyrtual.org
una piattaforma di

2014

Nasce la Palestra dell'Innovazione. Accredito Miur come ente di formazione. Prime campagne di crowdfunding delle scuole. Alla Maker Faire sfila il primo vestito intelligente realizzato nel fab lab. In collaborazione con l'Ambasciata Usa prende forma il programma Coding Girls. Organizziamo il primo hackathon.



2015

Nell'Officina dei Nuovi Lavori si formano oltre 10mila giovani in cerca di occupazione. La FMD organizza le prime Olimpiadi di Robotica del Miur. Nascono i campi estivi hi-tech per i giovani. Primo convegno nazionale della didattica capovolta. Prima edizione del Media Art Festival. Con Meet no Neet nasce la campagna "Il mio futuro? Dipende da me!"



presidente
Nuovi progetti con
Microsoft. Sviluppo
umenti formativi
aziende e prima
i professionisti della
ntest "Digital Made.
alents".

2019

Prima sfilata di moda con la tecnologia indossabile. In libreria due volumi della collana "Immaginare Crescere e Sviluppare" pubblicata da Erickson. Con OpenSPACE sperimentiamo il modello di Palestra dell'Innovazione nelle periferie di Milano, Bari, Reggio Calabria e Palermo. On line "Entra nel mondo dell'AI", il primo corso-laboratorio sull'intelligenza artificiale. Parte Operazione Risorgimento Digitale con Tim.



2020

È l'anno del lockdown. Lavoriamo in emergenza sanitaria aiutando le comunità educanti a rimanere connesse. Realizziamo alcune "sfide impossibili", come lo sportello per anziani fragili, Radioincolla e le missioni a distanza per i nonni. Inizia la collaborazione con Ing Italia e Janssen. Il valore della produzione supera due milioni euro.



NELL'ARCO DEL TEMPO

Le tappe degli ultimi anni

2021

Prosegue la pandemia e inizia la guerra in Ucraina. Nuovo presidente Renato Brunetti. Prima audizione in Senato convocati dalla Commissione giustizia. Progettazione delle prime Palestre dell'Innovazione nelle periferie della capitale con Smart & Heart Rome. Avviato il processo di rinnovamento del sito. Con Social Hosting Hub realizziamo FavolApp, prima applicazione per dispositivi mobili per aiutare i bambini a riconoscere le emozioni.



2022

Avvio processo per nuova governance. Trasformazione in Ente del terzo settore con iscrizione al Runts. Prime incursioni nel metaverso con Meta. Offerta formativa sempre più ibrida e virtuale, tra nuovi ambienti fisici per l'apprendimento (Interland Room) e contenuti "tascabili" (card, videopillole ecc.). Online il nuovo sito.



2023

È il primo anno completo con la nuova identità di ente del terzo settore (Runts). Siamo stati inseriti anche nella lista dei beneficiari del 5 x mille. Con la fine dell'emergenza sanitaria, siamo tornati a fare animazione territoriale con i nostri format coinvolgenti. L'anno si è chiuso con una forte accelerazione nella progettazione.





Chi siamo

NOME	Fondazione Mondo Digitale ETS dal 15 dicembre 2022 precedentemente Fondazione Mondo Digitale, dal 3 maggio 2006 precedentemente Consorzio Gioventù Digitale
CODICE FISCALE	06499101001
PARTITA IVA	06499101001
FORMA GIURIDICA	Fondazione, iscritta nel Registro Unico Nazionale del Terzo Settore dal 15 dicembre 2022 con numero 56842 nella Sezione "Altri enti"
SETTORE ATTIVITÀ PREVALENTE	(ATECO): 855990
INDIRIZZO SEDE LEGALE	Roma, via della Bufalotta 374
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 e fino al 20.10.2022). Dal 21.10.2022: via Bergognone 34, presso Burò Base 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). Sono attività di interesse generale (articolo 5 dello Statuto):

- educazione, istruzione e formazione professionale, nonché attività culturali di interesse sociale con finalità educativa
- ricerca scientifica di particolare interesse sociale ed educativo
- organizzazione e gestione di attività culturali di interesse sociale ed educativo
- formazione extrascolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa e del divario digitale
- cooperazione allo sviluppo
- servizi finalizzati all'inserimento o al reinserimento nel mercato del lavoro dei lavoratori e delle persone.

ALTRE ATTIVITÀ

Rientrano tra le attività secondarie, ma strumentali (articolo 6 dello Statuto), per l'anno 2023, i seguenti progetti:

- Computer Science First 2022-2023
- Computer Science First Parents 2022-2023
- Computer Science First Teachers 2022-2023
- Operazione Risorgimento Digitale
- CO.ME - COde&FraME
- CO.ME - COde&FraME 2022
- Vagone FMD. Da 01 a 100 – Binario F (terza edizione)
- Growing Tour
- Fattore J
- Fattore J 2.0
- Fattore J 3.0
- Corso NAI Rizzoli
- People Power
- RomeCup
- RomeCup Ambasciata USA
- TeCom Lazio Innova
- Vagone FMD
- 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
- Burò BASE di Milano
- IMS Camillo Finocchiaro Aprile di Palermo
- Fabula Animations Soc. Coop

CONTESTO DI RIFERIMENTO

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 una realtà 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.

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 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 multisetoriale, 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) è disponibile l’elenco dei corsi, erogati dalla Fondazione Mondo Digitale, che si possono acquistare con la Carta del docente.

Organizzazione con sistemi di gestione certificati

Uni En Iso 9001:2015

Cermet N.6482 dal 26/04/2007

Certificato di conformità servizi di coaching

Uni 11601:2015

Kiwa Cermet N. Acvpr-621-x dal 22/05/2017

I processi di certificazione sono curati dal consulente Tommaso D’Apolito, valutatore di sistemi di gestione, consulente di direzione, formatore e coach. Collabora Valentina Gelsomini.





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. Dal 15 dicembre 2022 l'organizzazione è iscritta al RUNTS (Registro Unico Nazionale del Terzo Settore) e assume la denominazione di Fondazione Mondo Digitale ETS.

SISTEMA DI GOVERNO E CONTROLLO

Con atto del 27 luglio 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
- Organo di controllo
- 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'**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).

Consiglio di Amministrazione

- 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:

- 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.

La direttrice generale della Fondazione Mondo Digitale è **Mirta Michilli**. Nominata con atto del 25/05/2022 fino al 31/07/2027.

La direttrice è stata nominata anche procuratrice con atto del 09/12/2021.

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 ATTIVI

Comune di Roma
 Engineering Ingegneria Informatica spa
 Unidata
 Wind Telecomunicazioni spa
 Microsoft Italia (dal 24/03/2022)
 Google (dal 22/09/2022)
 Ha espresso manifestazione di interesse, in data 04/12/2023,
 Atac Spa.

SOCI NON ATTIVI/DIMISSIONARI

Regione Lazio
 Elea
 Intel Corporation Italia spa
 Unysis spa

Altri stakeholder

- scuole
- istituzioni
- pubblica amministrazione
- finanziatori
- beneficiari
- clienti/utenti
- aziende
- fornitori
- collettività

PERSONALE

Numero medio del 2023

- 16 dipendenti
- 8 collaboratori
- 2 operai
- 2 stagisti
- 59 professionisti (partite Iva)
- 92 prestatori occasionali

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 riconosciuto le dai Soci fondatori e dalla Prefettura di Roma.

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

e 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 2023 lo staff della FMD ha beneficiato di:

- Assistenza sanitaria integrativa
- “Mensa” in sede
- Trasporti (tessera Atac)
- Formazione in servizio
- 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 curriculari ed extracurriculari, 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 2023 sono stati attivati n. 6 tirocini per le seguenti tipologie e aree:

Tirocini extracurricolari formativi e di orientamento:

- Helia Rezae Hagh, che ha svolto un tirocinio (da aprile a luglio 2023 - cessazione anticipata rispetto alla data prevista di fine stage di ottobre 2023) nel settore “Innovazione nella scuola”, collaborando all’implementazione e alla segreteria organizzativa di progetti strategici.
- Tullia Romanelli, che svolge un tirocinio (da settembre 2023 fino a marzo 2024) nel settore “Innovazione nella scuola”, collaborando all’implementazione e alla segreteria organizzativa di progetti strategici.
- Francesco Dipasquale, che svolge un tirocinio (da settembre 2023 fino a marzo 2024) nel settore “Comunicazione e social media”.

Tirocini curricolari:

- Letizia Gigliotti, che ha svolto un tirocinio (dal 12/03/2023 fino al 13/05/2023) nell’ambito della comunicazione e organizzazione di eventi.
- Elisa Patteri, che ha svolto un tirocinio (dall’8/03/2023 al 2/05/2023) nell’ambito della comunicazione e organizzazione di eventi.
- MariaClara Lorusso che ha svolto un tirocinio (dal 15/03/2023 a 15/05/2023) nell’ambito delle attività di ufficio stampa.

VOLONTARI

La FMD si avvale da sempre del contributo dei volontari e, in particolare, dall’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 il 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.

Con alcuni partner (Ing Italia, LinkedIn, Sap, Visa, Intesa San Paolo ecc.) sono state avviate interessanti esperienze di "volontariato di competenza" che hanno coinvolto anche profili molto specializzati. Con Microsoft ha preso forma una vera e propria campagna (Give Campaign), con l'obiettivo di creare una community di educatori per la formazione continua, con il coinvolgimento dei dipendenti Microsoft Italia (volontariato aziendale), che donano tre giornate del loro tempo.

Dal 14 dicembre 2023 la Fondazione ospita **otto operatori volontari di Servizio civile digitale**.

Dall'accordo tra l'Associazione italiana fondazioni ed enti filantropici (Assifero), come ente titolare, e Fondazione Mondo Digitale, come "ente di accoglienza", è nato il progetto di servizio civile digitale è-Semplice... ecity... Etuttaroma. Gli operatori o facilitatori digitali supportano le attività del programma Nonni su Internet, Smart & Heart Rome e Città Educativa di Roma. In particolare si occupano di educazione e facilitazione digitale, tutoraggio, animazione territoriale, segreteria organizzativa, comunicazione e divulgazione delle attività e dei servizi.

I giovani che abbiamo selezionato insieme ad Assifero, l'Associazione italiana Fondazioni e Enti filantropici, sono:

- Domenica Cesena, 26 anni
- Teresa D'Onofrio, 24 anni
- Maria Vittoria Casada Giunta, 22 anni
- Laura Ubaldi, 22 anni
- Simone Grava, 26 anni
- Sabrina Sicilia, 23 anni
- Anna Pia Ambrosio, 20 anni
- Francesco Corsetti, 24 anni

Per la FMD, sono OLP (Operatrici locali di progetto) Cecilia Stajano e Ilaria Graziano.



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. Alcuni collaboratori storici sono ormai diventati veri e propri soci valoriali dell’organizzazione, impegnati insieme al direttivo dell’organizzazione nello sforzo collettivo di rispondere prontamente ai bisogni delle comunità. In questo senso si considerano più parte attiva della governance che stakeholder.

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, come da organigramma 2023, sono le seguenti:

PROGETTAZIONE E SVILUPPO

Responsabile: Ilaria Graziano

- Ilaria Graziano (project manager e referente progettazione nazionale)
- Annaleda Mazzucato (project manager e referente progettazione europea)
- Elisa Amorelli (referente progettazione aziendale)

SVILUPPO E CONSOLIDAMENTO DELLE COMUNITÀ

Responsabile: Cecilia Stajano

- Cecilia Stajano (referente animatori territoriali e Servizio civile digitale)
- Riccardo Russo (referente università)
- Eleonora Curatola (referente scuole)
- Marta Pietrelli (referente USR e PA)
- Francesca Aghemo (referente della comunità dei Docenti della Scuola del noi), da marzo 2023
- Cinzia Diana (referente CCIA e associazioni di categoria)

IMPLEMENTAZIONE

Responsabile: Francesca Meini

- Cecilia Borzese (project manager), da giugno 2023

- Francesca Del Duca (project manager e responsabile grandi eventi), fino a maggio 2023
- Giovanna Cipolla (project officer), fino a dicembre 2023
- Ilaria Graziano (project manager)
- Annaleda Mazzucato (project manager)
- Francesca Meini (project manager)
- Francesca Aghemo (project officer)
- Claudia Belella (project officer)
- Eleonora Curatola (project officer)
- Elisabetta Gramatica (project officer e referente attività a Milano)
- Marta Pietrelli (project officer)
- Riccardo Russo (relazioni esterne), fino a dicembre 2023
- Debora Cavallo (project officer), dal 30 ottobre 2023

COMUNICAZIONE, RELAZIONI ISTITUZIONALI, MARKETING, EVENTI

Responsabile: Elisa Amorelli

- Onelia Onorati (ufficio stampa e social media manager)
- Elisa Amorelli (relazioni istituzionali e marketing sociale)
- Riccardo Russo (relazioni esterne), fino a dicembre 2023
- Cinzia Diana (eventi)

INFRASTRUTTURA TECNICA E FMD ACADEMY

Responsabile: Valentina Gelsomini

- Valentina Gelsomini (referente risorse educative, formatori, autori ed esperti, piattaforma e-learning)
- Lara Forgione (formatrice)
- Elisa Chierchiello (formatrice)
- Daniele Vigo (formatore e referente FabLab)
- Andrea Grillini (sistemista)
- Laura Cribari (operatrice e-learning)

RICERCA E PUBBLICAZIONI

Responsabile: Alfonso Molina

- Francesca Aghemo

SEGRETERIA E SERVIZI AMMINISTRATIVI

Responsabile: Manuela Martina

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 Del Signore
- 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

COLLABORAZIONI ESTERNE

e-IUS Tax & Legal: consulenza ordinaria in materia di Terzo Settore e consulenza per la redazione del bilancio sociale

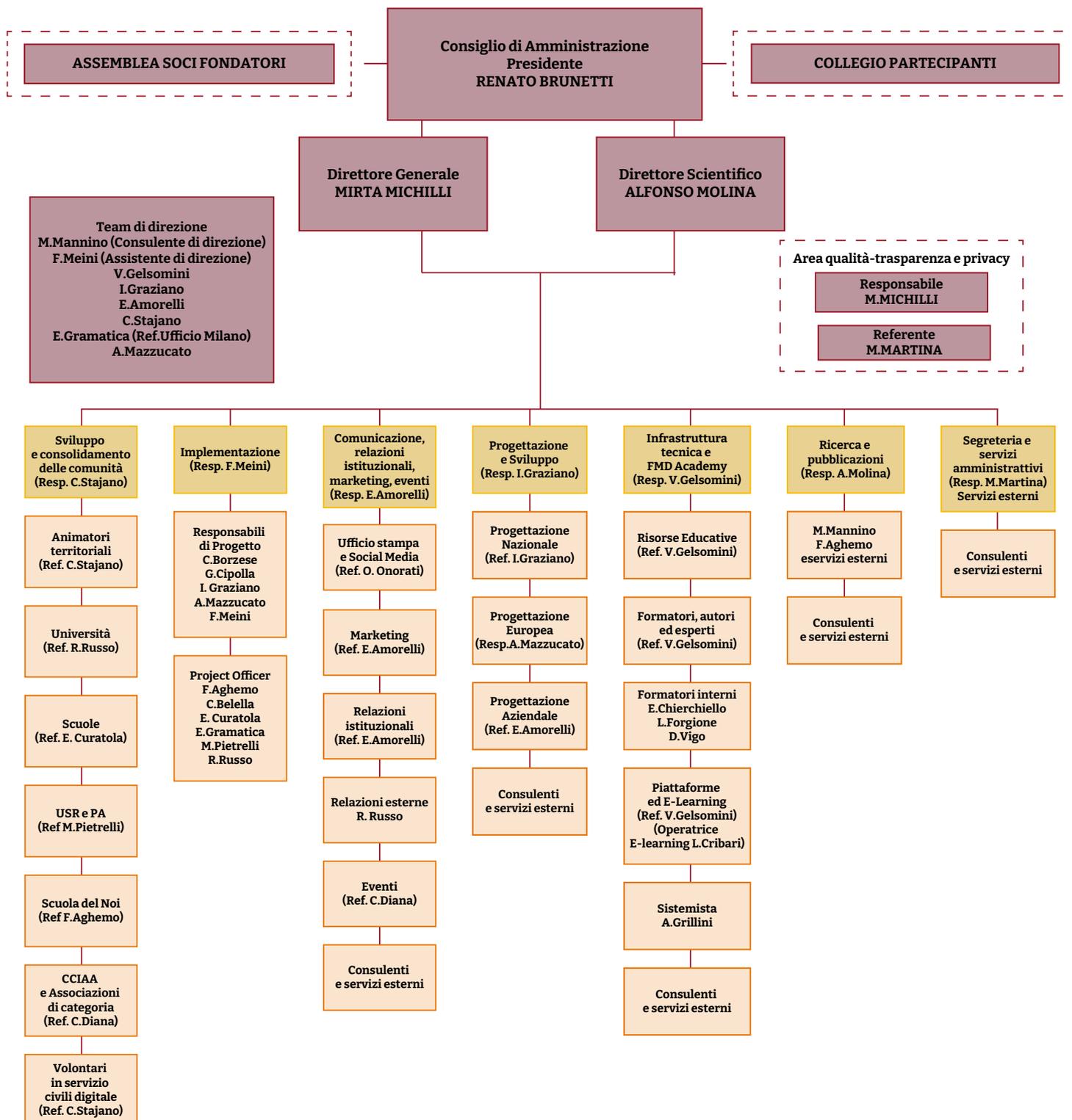
COMUNITÀ

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:

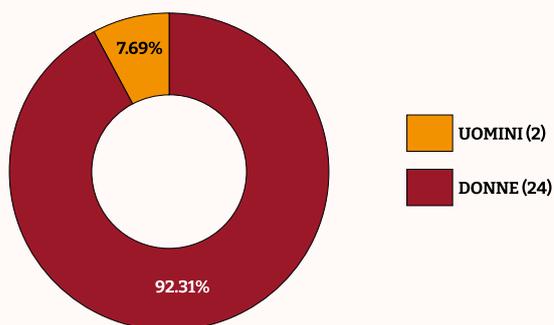
- maker
- artigiani, imprenditori e start up innovative
- formatori
- artisti
- animatori territoriali
- studenti, docenti e dirigenti dalla scuola primaria all'università
- innovatori e inventori
- volontari della conoscenza
- amministratori e decisori
- esperti e studiosi



Organigramma



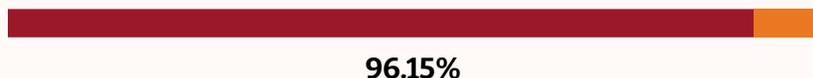
NEL NOSTRO STAFF OPERATIVO



Età media 38 anni



Titolo di studio: 25 persone su 26 sono laureate



88% area umanistica

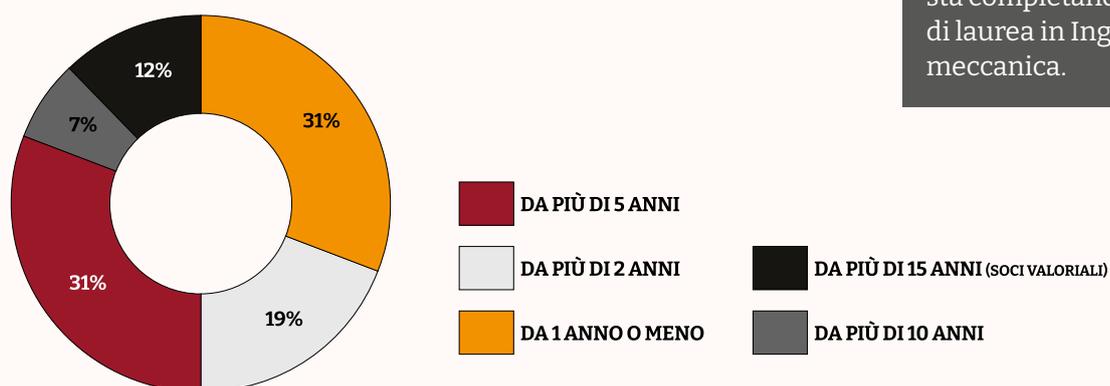


12% area scientifica



Oltre il 30% ha conseguito anche un master

Lavorano nell'organizzazione
(situazione al 31 dicembre 2023)



L'unico diplomato sta completando il corso di laurea in Ingegneria meccanica.

Per i dipendenti è applicato il Contratto collettivo nazionale di lavoro Commercio, Terziario, Distribuzione e Servizi.

Retribuzioni medie del personale

Quadri	74.716,00 €
Impiegati	39.200,00 €

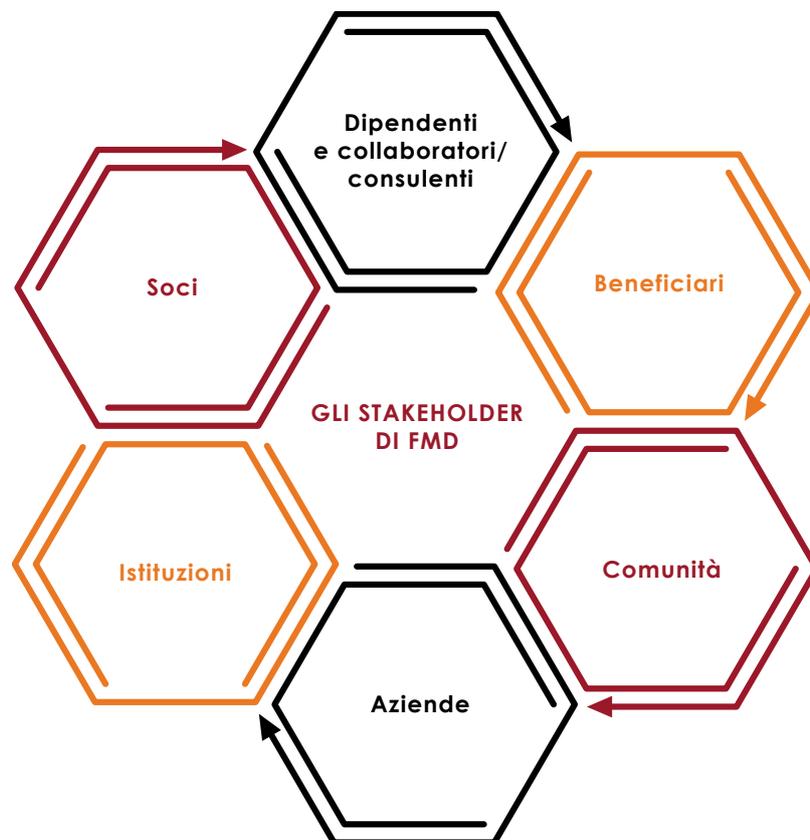
Nel 2023 la Fondazione Mondo Digitale ha rispettato la prescrizione di cui all'art.16 del decreto legislativo n°117/2017 e successive modificazioni ed integrazioni, secondo cui la differenza retributiva tra lavoratori dipendenti non può essere superiore al rapporto uno a otto, da calcolarsi sulla base della retribuzione annua lorda. In particolare, il rapporto tra la retribuzione annua lorda globale più alta e quella più bassa dei lavoratori dipendenti, per il 2023, è pari al 2,85.

Gli stakeholder

Nel percorso di attività ultraventennale, FMD si è costruita nel panorama dell'innovazione sociale un'identità ben definita anche grazie ai rapporti instaurati nel corso del tempo.

In questa logica, anche ai fini di una corretta misurazione delle modalità tramite cui poter perseguire in modo sempre più efficace i propri obiettivi e soddisfare le esigenze e i bisogni dei soggetti coinvolti a vario titolo nell'attività della Fondazione, è stato deciso di effettuare una ricognizione

delle tematiche che risultano di maggior rilievo per gli stakeholder, partendo necessariamente da una mappatura degli stessi. Il bilancio sociale stesso si pone come uno strumento di comunicazione, e prima ancora di strategia e gestione, rivolto alle diverse categorie di stakeholder intercettate. Le categorie di stakeholder primari sono frutto di un processo di ricostruzione e classificazione delle tipologie di persone fisiche e giuridiche con cui quotidianamente la Fondazione viene a contatto.



Un elenco dei principali partner progettuali è disponibile on line all'indirizzo <https://www.mondodigitale.org/partners>

Come lavoriamo

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 ventesima edizione (a.s. 2022-23, 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 nostre linee guida in azione

- 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.

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



FORMAZIONE
GIOVANILE
ACCELERATORE
INCLUSIVO
LAVORI DEL
FUTURO



FORMAZIONE AL,
FEMMINILE
EMPOWERMENT.
IMPRENDITORIA



INNOVAZIONE
NELLA SCUOLA
FORMAZIONE
DOCENTI
ROBOTICA
EDUCATIVA



ALFABETIZZAZIONE
TERZA ETA CON
MODELLO DI
APPRENDIMENTO
INTERGENERA-
ZIONALE



INTEGRAZIONE
MIGRANTI CON IL
MODELLO DELLA
TERZA
ACCOGLIENZA

Nel 2023 abbiamo lavorato in varie aree con azioni di **sistema, di servizio, di impatto e di rete**. Le azioni di sistema si fondano su ampie alleanze ibride, anche istituzionali, con l'obiettivo di generare veri e propri ecosistemi; i progetti di servizio intercettano un bisogno specifico che richiede soluzioni urgenti; i progetti di impatto hanno obiettivi di risultato importanti, con grandi numeri, per fare leva soprattutto sull'effetto moltiplicatore; i progetti di rete sono più legati ai territori e in genere nascono da collaborazioni con la società civile o con organizzazioni di categoria. Ovviamente non mancano le contaminazioni.

Di seguito un riepilogo delle principali azioni progettuali organizzate per aree di intervento:

■ **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, fino a una nuova pubblicazione in libreria "Cittadinanza digitale integrata e sostenibilità alla primaria" (Erickson, 2023).

- CS First con Google
- Growing Tour con Visa
- I docenti della scuola del noi

• JOINclusion (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. Con Smart & Heart Rome abbiamo realizzato sette nuove Palestre nelle periferie romane (Tor Bella Monaca, Ostia, Casal Monastero, Tufello, Tor Pignattara, Primavalle, Corviale).

- Ho avuto un'idea! a Napoli e Palermo, sostenuto da Room to Read
- Mind the gap con ActionAid nel Municipio 4 di Milano
- Orientamento al futuro a Reggio Calabria (Agenzia per la coesione territoriale)
- Peer Sharing su Roma (Con i Bambini)
- Smart & Heart Rome con Roma Capitale
- **BENESSERE E SALUTE**. 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, si è trasformato in un programma per rafforzare fiducia nella scienza e nella ricerca, una corretta comunicazione e orientamento verso le professioni della salute legate alla trasformazione digitale.

- Fattore J con Janssen

- **TRASFORMAZIONE DIGITALE INCLUSIVA** (alfabetizzazione digitale e funzionale). 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, Tim, Unicredit ecc.). Nel 2023 nuova sinergia con il progetto europeo E-engAGED per sviluppare le competenze medial.

- E-engAGED (Commissione europea)

- Nonni su Internet

- Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso con Meta

- Vivi Internet, al meglio con Google

- **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.

- Trust Aware (Horizon 2020)

- Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso

- Vivi Internet, al meglio con Google, Antenas, Altroconsumo e Polizia Postale

- **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.

- Ambizione Italia per il lavoro con Microsoft

- Ambizione Italia per la cybersecurity con Microsoft

- Digital Restart con i COL con Roma Capitale e Microsoft

- Dig4All con il Fondo Repubblica Digitale

- Ital.IA Lab con Microsoft

- Le competenze per ripartire con LinkedIn

- Job Digital Lab con ING Italia

- Swat con il Fondo Repubblica Digitale

- **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

- People Power con Italgas

- Roll Cloud con Google, Intesa San Paolo, Noovle

- Rising 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. Con Italgas e Microsoft abbiamo realizzato un originale Creathon al femminile per costruire chatbot inclusive e rappresentative, capaci di accogliere e riconoscere la diversità.

- Campagna intergenerazionale "Il mio futuro? Dipende da me!"

- Coding Girls con Missione Diplomatica USA in Italia, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Microsoft, Ing
- Coding Girls a Torino con Compagnia di San Paolo
- Coding Girls in Mozambico con Cies e finanziato da Aics
- **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. E ricerca per gestire la diversità culturale in classe.
- Pari (Fami)
- JOINclusion (Erasmus+)
- **ALTRI PROGETTI EUROPEI.** Collaborazione con oltre 25 centri di ricerca ed enti universitari in Europa. Tra i focus dei progetti metodologie di apprendimento aumentate dall'uso delle nuove tecnologie, serious game come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue, strumenti per la navigazione sicura. E ricerca e formazione sulla comunicazione scientifica.
- 2020 Youth Vision (Erasmus+)
- Digi-Breaker+ (Erasmus+)
- Scico+ (Erasmus+)





With PeoplePower
Passing It On 1011

Ricerca e sviluppo

L'attività di ricerca, tra le finalità 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 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.

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, curricoli ecc.

- **Governance e innovazione sociale** Mappatura e governance dell'ibridità multi-settoriale nell'innovazione sociale con sviluppo di strumenti di applicazione pratica come 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 tecnologica, 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. Alfonso Molina fa parte anche parte del Comitato tecnico scientifico di esperti in materia di tecnologie e di innovazione didattica digitale costituito dal Ministero dell'Istruzione nel settembre del 2022, per supportare "la Direzione generale per i fondi strutturali per l'istruzione, l'edilizia scolastica e la scuola digitale nel processo di evoluzione del PNSD e nella definizione di azioni e ambiti di interven-

to che, attraverso un approccio a livello sistemico, consentano di integrare le competenze digitali all'interno dei curricula di scuola e di delineare percorsi strategici in grado di rispondere alla crescente domanda di nuove competenze”.

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. Le figure di indirizzo sono il direttore generale Mirta Michilli e il direttore scientifico Alfonso Molina.

PATRIMONIO

Il patrimonio di conoscenze della FMD è codificato e condiviso in oltre 150 pubblicazioni. In particolare i lavori di Alfonso Molina sono disponibili anche sul sito personale alfonsomolina.info.

Tra i materiali 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 [<https://www.mondodigitale.org/academy/risorse-educative>].

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.

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, ZoomTool, Toobeez, Personal Ecosystem Canvas 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 (format 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.

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 stru-

menti (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, 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.

L'impatto del PNRR sui giovani

Nell'ambito del progetto Fattore J, in collaborazione con Janssen Italia, è stata condotta un'indagine esplorativa **per capire le aspettative dei giovani in merito al PNRR, cosa considerano prioritario e come immaginano la medicina del futuro**. I dati sono stati elaborati dal Politecnico di Torino. Gli studenti non solo dimostrano fiducia e interesse per le sfide della scienza, ma ritengono che la medicina del futuro debba essere prima di tutto avanzata tecnologicamente per offrire soluzioni sempre più personalizzate ed efficaci. È inoltre necessario promuovere l'assistenza "di prossimità", per garantire maggiore equità nell'accesso alle cure, e disporre di una presenza adeguata di specialisti e operatori sanitari [<https://www.mondodigitale.org/notizie/con-fattore-j-i-giovani-sono-attori-del-cambiamento>].

Un premio per la ricerca in robotica e intelligenza artificiale

Quando pensiamo ai luoghi di lavoro automatizzati nell'Industria 4.0, ci immaginiamo robot collaborativi che condividono lo spazio con i lavoratori, ma facciamo fatica a concepire una vera e propria interazione. La ricerca della genovese Marta Lagomarsino, 28 anni, esplora proprio l'interazione socio-fisica tra uomo e robot per migliorare la produttività, la salute e il benessere dei lavoratori. Marta ha vinto la prima edizione del premio Advancing Technology for Humanity. Most promising researcher in Robotics & AI, indetto in collaborazione con l'Università Campus Bio-Medico di Roma (UCBM).



La formazione continua

Uno strumento per lo sviluppo personale, moduli di micro apprendimento per accrescere le occasioni di formazione in ogni momento e in ogni luogo, carte grafiche per memorizzare parole e concetti chiave della cultura digitale, un ambiente fisico di gioco per imparare a stare in rete, video tutorial, laboratori di prototipazione rapida, incontri uno a uno per migliorare curriculum vitae e profilo professionale, debate in stanze virtuali, percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento come virtual service learning, un campo volo droni in una scuola e perfino incursioni nel metaverso: sperimentiamo quotidianamente, con destinatari diversi, la dimensione virtuale della formazione, tra ambienti fisici e virtuali. Perché tutti, da 0 a 100 anni, possano imparare sempre e ovunque.

Con l'emergenza sanitaria, abbiamo messo a punto un originale modello, che abbiamo definito ibrido virtuale, che combina apprendimento formale e informale e contamina contenuti, modalità di partecipazione, metodologie, linguaggi, ambienti e contesti. Abbiamo sviluppato una vera e propria FMD Academy, aperta a tutti, per appassionare alla formazione continua, basata anche su moduli di breve durata, per consentire esperienze di apprendimento intensive, e su strumenti per progettare cambiamenti nella vita personale e professionale. Siamo sempre più convinti che la sfida cru-

ciale per coinvolgere tutti e ciascuno sia la formazione personalizzata, inclusiva anche per chi ha bisogni speciali di apprendimento. La sfida della formazione universale è profondamente radicata nelle nostre radici, impegnati da più di venti anni nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese.

Con il Personal Ecosystem Canvas, ideato dal direttore scientifico Alfonso Molina, abbiamo configurato un unico strumento, una 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 e alla Teoria degli ecosistemi personali per lo sviluppo dell'autoimprenditorialità, basata sulla convergenza di tre ecosistemi: personale, progettuale e di servizio. Uno strumento cruciale per approfondire la dimensione personale, come componente essenziale per costruire una sostenibilità olistica.

Sono disponibili diverse versioni del Personal Ecosystem Canvas, con vari livelli di complessità per un uso più funzionale in contesti formativi scolastici o professio-

nali. Il modello virtuale è ibrido a più livelli, per contenuti, modalità di partecipazione, metodologie, linguaggi, ambienti e contesti. Combina l'apprendimento formale e informale. Con virtuale, espressione italianizzata di Phyrtual (physical+virtual), intendiamo la multidimensionalità di progetti e interventi che, se pure avvengono su un territorio specifico, quindi prettamente fisici, nascono già interconnessi con altri spazi e proseguono on line grazie all'aggregazione di nuovi contenuti e stimoli.

In ogni scenario possiamo integrare attività sincrone e asincrone

- A scuola o sul luogo di lavoro, negli spazi fisici delle aule
- Negli ambienti "aumentati" delle Palestre dell'Innovazione
- A casa, nello spazio domestico, o durante gli spostamenti nei mezzi pubblici
- Nelle aule virtuali e in altri spazi digitali (escape room, metaverso ecc.)

Proponiamo

- Didattica attiva, collaborativa e coinvolgente
- Processi di apprendimento esperienziali, immersivi e trasformativi
- Animazione inclusiva di attività modulari e flessibili
- Supporto nella realizzazione di nuovi ambienti di apprendimento
- Guida nell'uso delle piattaforme

Oggetti e strumenti formativi sono molto diversi per attività, generi, temi, contenuti, tecnologie e aree disciplinari. Le diverse attività formative si integrano e si rinforzano a vicenda.

ACADEMY. UNO SPAZIO DI SERVIZIO PUBBLICO SULLA TRASFORMAZIONE DIGITALE

La nostra Academy è aperta a tutti per appassionare alla formazione continua. Moduli di breve durata e percorsi più articolati

(anche mooc) consentono esperienze di apprendimento intensive e strumenti per progettare cambiamenti nella vita personale e professionale. Offrono risposte puntuali ai bisogni formativi di ogni cittadino, dall'alfabetizzazione digitale di base alle competenze specialistiche più richieste nel mercato del lavoro, fino alla trasformazione digitale dell'impresa.

La piattaforma di formazione a distanza [<https://formazione.mondodigitale.org>] è sviluppata con Moodle, un ambiente di apprendimento a codice aperto. Continuiamo a lavorare per migliorare l'accessibilità e rendere l'interfaccia più "amichevole" per le persone meno esperte.

Giovani, adulti in cerca di riqualificazione professionale, genitori, docenti, professionisti, over 60 ecc. tutti possono trovare corsi e percorsi su misura per arricchire la propria formazione e sviluppare nuove competenze. Proponiamo esperienze di apprendimento coinvolgenti e trasformative che partono dalla consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità. Per diventare attori del cambiamento a tutte le età.

La maggior parte delle sessioni formative sono proposte sotto forma di **webinar** (seminari sul web), quindi in modalità **sincrona**: formatori e partecipanti si collegano alla stessa ora e comunicano attraverso un'unica piattaforma da luoghi distanti. Per garantire la più ampia partecipazione possibile, gli stessi contenuti rimangono disponibili anche in modalità **asincrona**, in modo che siano accessibili secondo i tempi e i ritmi di ciascuno.

È previsto il rilascio di attestati di partecipazione, open badge e micro certificazioni.

Per i progetti, Swat e Dig4All, le competenze acquisite vengono attestate con il rilascio di certificazioni in conformità con il sistema di certificazione e competenze professionali, nell'ambito del sistema di classificazione Atlante del Lavoro, in collaborazione con

l'Università Roma Tre e IT LogiX.

“Certificare le competenze” significa che i percorsi sono disegnati, sin dalla fase della progettazione, per offrire una formazione con competenze in uscita realmente spendibili sul mercato del lavoro. Due gli obiettivi:

- adottare uno standard di attestazione della formazione come il digital badge individuale, inalterabile e portabile
- ottenere una validazione della formazione effettuata secondo il sistema il più coerente possibile con i sistemi di classi-

ficazione nazionali ed europei.

Al termine dei corsi si avrà quindi una certificazione di competenze classificate secondo il Quadro europeo per le competenze digitali (DigComp-2) e correlate al Sistema nazionale di classificazione delle qualificazioni e delle professioni (Atlante del lavoro).

Per i due progetti sono stati codificati e validati 14 open badge (altri sono in definizione).

I NUMERI E LE VALUTAZIONI DELL'ACADEMY

63	Corsi live
79	Corsi on demand
11.000	Attestati di partecipazione rilasciati
12.537	Nuovi utenti alla FMD Academy (+ 17%)

Chi sono gli utenti

53%	Uomini, 47% donne
72%	Ha tra 15 e 19 anni. Quote uguali, poco più del 10%, per la fascia di età 30-39 anni e 40-49 anni
46%	Ha la licenza media
34%	Ha il diploma di scuola superiore
20%	Ha la laurea
80%	È venuto a conoscenza dell'opportunità formativa tramite scuola, associazioni, enti, istituzioni

Come valutano l'esperienza formativa

90%	Giudica ottima l'attività a cui ha partecipato
67%	Ritiene eccellente o buona la capacità del formatore. Per un 30% ci sono aspetti ancora migliorabili
85%	Ha intenzione di condividere l'esperienza in famiglia o con amici
92%	Ritiene di aver migliorato il proprio profilo professionale
55%	Ha intenzione di aggiornare il CV
66%	Progetta di inviare candidature spontanee
80%	Si sente più preparato ad affrontare i cambiamenti del mondo del lavoro
92%	È sicuro di mettere in pratica quanto imparato
88%	Ritiene di aver partecipato attivamente
86%	Intende partecipare a nuovi corsi

<p>COMPETENZE DIGITALI DI BASE</p> <p>Capacità di distinguere e valutare le caratteristiche e le prestazioni di device diversi. Capacità di utilizzare le più importanti applicazioni d'ufficio quali elaborazione di testo, fogli di calcolo, strumenti presentazione. Capacità di condividere e collaborare online con consapevolezza tecnica e consapevolezza di rischi e aspetti normativi. Capacità di perseguire un utilizzo salubre e green delle tecnologie informatiche.</p> <p>DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE</p>	<p>COMPETENZE DIGITALI AVANZATE</p> <p>Competenze sulla sicurezza informatica, la ricerca di informazioni in rete e la loro corretta valutazione. Verranno trattati i sistemi per la gestione delle basi di dati e le loro funzioni fondamentali, skill di livello avanzato essenziali per l'utilizzo di software di produttività, in linea con quanto definito dall'UE in tema di skill per gli utenti ICT.</p> <p>DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE</p>	<p>COMPETENZE TRASVERSALI DI BASE</p> <p>Abilità di autogestione e capacità di apprendere. Approccio proattivo. Autoriflessione. Gestione dello sviluppo professionale personale.</p> <p>DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE</p>
--	---	--



Con l'aiuto di Arin abbiamo analizzato **circa 10mila stringhe di commenti** alle diverse proposte formative sulla FMD Academy per evidenziare punti di forza e debolezza. La quasi totalità dei partecipanti ha espresso un forte apprezzamento per l'esperienza formativa in generale, per la qualità dei contenuti e la preparazione dei formatori. Abbiamo tuttavia raccolto anche critiche e suggerimenti, attribuendo lo stesso peso, nonostante siano in forte minoranza. Con l'analisi Swot abbiamo messo tutti commenti sullo stesso piano, perché l'obiettivo è quello di migliorare sempre di più. In conclusione, l'analisi SWOT rileva che l'Academy ha solide basi e potenzialità di miglioramento. Affrontando le debolezze individuate e capitalizzando sulle opportunità, è possibile rendere l'esperienza formativa ancora più efficace e soddisfacente per gli studenti.

<p>PUNTI DI FORZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viene elogiata la competenza e la chiarezza espositiva dei relatori • Gli argomenti trattati sono considerati interessanti e utili, fornendo una vasta gamma di conoscenze ai partecipanti • I partecipanti hanno trovato i contenuti del corso utili e applicabili nella vita quotidiana e professionale. • Feedback positivo sulla struttura delle lezioni, considerate chiare ed esaustive • Le attività formative sono giudicate coinvolgenti e interessanti 	<p>PUNTI DI DEBOLEZZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alcuni partecipanti hanno notato una mancanza di interattività durante le lezioni e hanno suggerito un maggiore coinvolgimento • Sono stati segnalati problemi tecnici durante le lezioni, come interruzioni della connessione o difficoltà nell'uso delle piattaforme online • Alcuni partecipanti hanno notato una certa ripetitività nei contenuti o nelle modalità di presentazione • Alcuni hanno suggerito che le lezioni potrebbero essere più brevi o suddivise in moduli per una maggiore fruibilità • Alcuni hanno richiesto maggiori risorse o materiali di supporto per approfondire gli argomenti trattati.
<p>OPPORTUNITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare l'interattività • Espandere gli argomenti trattati • Ottimizzare la struttura delle lezioni • Migliorare l'esperienza tecnica 	<p>MINACCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esistono altre offerte formative sul mercato che potrebbero attirare gli studenti se non vengono implementate migliorie significative • I rapidi cambiamenti nel campo della tecnologia potrebbero rendere obsolete alcuni contenuti se non vengono costantemente aggiornati • Necessità di adattamento a bisogni diversi e di personalizzazione

INNOVAZIONE E ALTA FORMAZIONE PER LA SCUOLA

È stata avviata una collaborazione con Dirscuola, Associazione Impara digitale, Fondazione Golinelli, Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo per co-progettare un percorso di alta formazione dal titolo "Digitrainer: alta formazione - formare i formatori".

Il percorso è composto da 10 moduli formativi, autoconclusivi ma collegati tra loro, per un totale di 250 ore di formazione di cui 120 in modalità sincrona e 130 in asincrona. Le attività si svolgono a partire dal prossimo novembre.

Con Digitrainer i promotori, in partnership, mettono a disposizione delle scuole italiane il proprio know how per supportare i processi di innovazione che migliorino l'esperienza didattica, innalzino le competenze, e sostengano il successo formativo delle studentesse e degli studenti, in coerenza con l'Agenda 2030 per lo Sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite (Obiettivi 4 e 10), del Piano di azione per l'istruzione digitale 2021-2027 della Commissione europea e dei quadri europei di riferimento DigComp e DigCompEdu, della Strategia nazionale per le competenze digitali, del Piano Scuola 4.0 e del PA digitale 2026.

Un percorso formativo d'eccellenza rivolto a insegnanti di ogni ordine, grado e disciplina, con competenze digitali medie, affinché rafforzino le proprie capacità di

supportare altre colleghe e altri colleghi nell'adozione di strumenti didattici innovativi, favorendo così processi di miglioramento nei propri contesti scolastici e territoriali.

Grazie ai contenuti dei moduli formativi, i partecipanti sono supportati:

- nella realizzazione di percorsi didattici per individuare le criticità delle studentesse e degli studenti e le modalità con cui risolverle;
- nell'individuazione di metodologie didattiche con cui favorire l'apprendimento delle competenze digitali e le modalità migliori per applicarle nella didattica giornaliera;
- nella creazione di griglie per il monitoraggio e la valutazione del lavoro svolto dalle studentesse e dagli studenti e del loro processo di apprendimento.

La FMD in particolare ha curato i seguenti moduli:

- Intelligenza artificiale (AI) e AI generativa: l'integrazione in ambito educativo
- Le professioni digitali del futuro: conoscenze, competenze e progettazione di percorsi formativi.

L'acquisto delle proposte di Digitrainer è rivolto alle scuole, poli formativi, reti di ambito e non ai singoli docenti. Ogni modulo prevede un minimo di 15 partecipanti e un massimo di 30 per poter partire.

DIGITRAINER

ALTA FORMAZIONE – FORMARE I FORMATORI



La formazione continua per il team

Le campagne social (sponsorizzate) con Susanna Bulgheroni, social media manager e formatrice

19 gennaio 2023

- La strategia di una campagna di adv social
- Obiettivi che si possono scegliere
- La struttura di una campagna adv social
- Come funzionano i pubblici
- Il copy di un post sponsorizzato: tecniche di copy (accenno breve) e call to action - differenze
- Copy sponsorizzato e non sponsorizzato
- Hashtag (come e quali scegliere, come monitorarli, app utili) e tag
- Tempi e costi
- Metriche e risultati che si possono ottenere da una campagna
- Problemi di una campagna: cosa si può e non si può scrivere e/o pubblicare + contenuti sociali
- Perché non vedo il post sponsorizzato? Dark post e perché si usa

Tecniche di Project Management con Furio Gramatica, direttore Sviluppo Innovazione della Fondazione Don Gnocchi

19 -20 gennaio 2023

- Definizione di progetto e di project management, ciclo di vita, attività e ruoli, obiettivi e vincoli. Come un committente, un valutatore e un manager vedono un progetto.
- Analisi del progetto: ABS, PBS, WBS, RBS, OBS, SKILLS, RACI(P).
- Pianificazione del progetto: diagramma di PERT, diagramma di Gantt.
- Stime e durata dei task.
- CPM: percorsi critici al più presto, al più tardi.
- Risk assessment, contingency plan
- Tracking del progetto ed esempi di re-scheduling.
- Descrizione sommaria di software per il project management.
- Questionario di apprendimento e customer satisfaction.

ONLINE

Career Essentials in Generative AI by Microsoft and LinkedIn

I concetti fondamentali dell'intelligenza artificiale e delle funzionalità dell'IA generativa
6 moduli per un totale di 4 ore e mezza
con certificazione LinkedIn.

CHI SONO I FORMATORI



90 FORMATORI



56% DONNE

Età media 30 anni

Titolo di studio donne

69% laurea magistrale (il 4% ha un master e il 14,6% un dottorato)

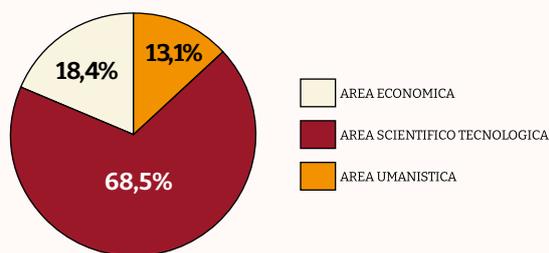
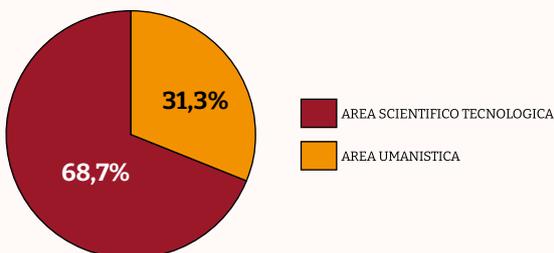


44% UOMINI

Età media 33 anni

Titolo di studio uomini

63,3% laurea magistrale (il 5,3% ha un master, il 7,9% un dottorato, il 2,6% docenza universitaria)



Le prime regioni di provenienza



Lazio **31,3%**
Campania **18,8%**
Calabria **10,4%**



Lazio **34,2%**
Lombardia **15,8%**
Campania **7,9%**
Sicilia **7,9%**

Stiamo raccogliendo tutti i profili dei formatori qui
<https://www.mondodigitale.org/formazione/docenti-formatori>

SCHEDA | IL MODELLO DI EDUCAZIONE PER LA VITA

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

sempre più preziosa.

Il concetto di educazione per la vita, in particolare, comprende sei aspetti, tre di contenuto (conoscenze standardizzate, competenze e valori fondamentali) e tre modalità di apprendimento (Lifelong learning, Lifewide learning, Lifedeeep learning), integra e sviluppa diversi approcci.

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).





M. FARADAY

Rome

CRUCIALI P

GUCCI

Mr. G. Amending
Senior Science Educator, Science

Cittadinanza digitale

Siamo entrati nel 2020 nell'alleanza formativa di "Vivi Internet, al meglio", il progetto che Google dedica a docenti, studenti e genitori per sperimentare come vivere il web in maniera responsabile. Nel partenariato anche Polizia Postale, Altroconsumo e Anteat. L'obiettivo è aiutare docenti, studenti e genitori a vivere online in maniera responsabile. Genitori e docenti sono coinvolti anche con il ruolo di "formatori", come attori dell'effetto moltiplicatore per coinvolgere sempre più preadolescenti e adolescenti, a scuola e in famiglia. Il programma base è strutturato in cinque moduli formativi online disponibili su beinternetawesome.withgoogle.com/it

- Utilizza la tecnologia con buon senso
- Impara a distinguere il vero dal falso
- Custodisci le tue informazioni personali
- Diffondi la gentilezza
- Nel dubbio, parlane

Nel corso degli anni sono stati sviluppati anche nuovi moduli per arricchire l'offerta formativa e nuovi strumenti didattici. Dal 2021 il progetto coinvolge anche gli over 65, a partire dai nonni degli alunni. Il valore della diversità e la sfida dell'inclusione sono al centro della nuova edizione, che coinvolge anche i minori affetti da disturbo dello spettro autistico ad alto funzionamento con deficit di pragmatica del linguaggio. Alla stesura dei materiali ha contribuito l'Unità operativa di Neuropsichiatria dell'Infanzia

e dell'Adolescenza dell'Ospedale pediatrico Bambino Gesù. Con la Fondazione Don Carlo Gnocchi è stato sviluppato Interland4All, una versione riabilitativa del gioco Interland per bambini con bisogni speciali [demo <https://youtu.be/1aiLJVVoNyo>].

CONTESTO IN SINTESI

L'Italia mostra un ritardo significativo nelle competenze digitali rispetto alla media europea, con solo il 46% dei cittadini che possiede competenze digitali di base. Tuttavia, il numero di dispositivi connessi a Internet nelle abitazioni è aumentato notevolmente, passando da poco meno di 74 milioni nel 2017 a 93 milioni e 200.000 nel periodo recente, indicando un aumento di circa 20 milioni di dispositivi in cinque anni. Il bullismo online è diffuso tra i giovani, con oltre il 50% dei ragazzi tra gli 11 e i 17 anni che ne è stato vittima. Anche i bambini e i ragazzi con disabilità sono soggetti a rischi online: oltre il 35% che ha subito almeno un episodio di violenza tramite social media, messaggistica o giochi online. I cyberbulli tendono a prendere di mira soprattutto coloro che hanno disturbi mentali o difficoltà cognitive. La formazione dei docenti per supportare gli studenti con bisogni speciali attraverso tecnologie educative specifiche è ancora limitata: solo una scuola su 10 ha insegnanti per il sostegno adeguatamente formati.

SINTESI DELLA CATENA DEL VALORE E IMPATTO				
RISORSE	ATTIVITÀ	PRODOTTI/ SERVIZI	RISULTATI	PRIMO IMPATTO
<ul style="list-style-type: none"> • 5 percorsi interattivi per vari destinatari • Staff di 12 formatori • Partenariato • Spazio fisico della Palestra dell'Innovazione per Interland Room • FMD Academy • Piattaforme webinar • Consulenti e professionisti esperti 	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione online e in presenza per docenti, genitori, studenti e over 65 • Workshop intergenerazionali • Laboratorio didattico "Interland Room" • Distribuzione libro Interland: avventure digitali • 2 Pcto • 1 evento nazionale e 1 locale • Social media 	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco online • Libro cartaceo e online • Gioco da tavolo • Interland Room • Percorso per bambini affetti dallo spettro autistico ad alto funzionamento e i loro caregiver • Gioco, "Via-m4All", fisico e online, per bambini con bisogni educativi speciali 	<p>90 scuole coinvolte</p> <p>Personne formate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.944 insegnanti • 2.175 genitori • 15.863 studenti direttamente • 79.540 studenti "a cascata" • 100 over 65 	<p>Oltre il 95% di docenti e genitori formati si sente in grado di affrontare con studenti e/o figli il tema della sicurezza online.</p> <p>Il 73% degli studenti è in grado di agire contro un contenuto dannoso e/o una falsa informazione.</p>
Fattori abilitanti				
<p>Ricerca e sviluppo. Alleanze ibride. Collaborazioni di prestigio con Fondazione Don Gnocchi e Ospedale pediatrico Bambino Gesù per sviluppare il programma in modalità inclusiva per alunni con bisogni speciali.</p> <p>Creazione di un gruppo di psicologi.</p> <p>Coinvolgimento di associazioni.</p>				

Monitoraggio e valutazione in tempo reale

Il monitoraggio viene effettuato nel corso delle attività online e in presenza. Al termine di ciascuna sessione formativa viene somministrato un questionario finale per valutare l'andamento e il gradimento delle attività progettuali. Si aggiungono questionari in entrata e in uscita personalizzati per ogni corso formativo e tipologia di destinatari.

Train the trainer

I formatori (docenti e genitori) coinvolti nei diversi percorsi sono soprattutto donne (75%) e circa il 20% per condizioni familiari sono da considerarsi a basso reddito:

- sicurezza online 3.914
- alfabetizzazione ai media 1.927
- Sicurezza online e alfabetizzazione ai media 1.670

Dopo la formazione 95% di docenti e genitori è pronto a dialogare con studenti e/o figli sul tema della sicurezza online

73% degli studenti è in grado di agire contro un contenuto dannoso

Al termine di ogni formazione, insegnanti e genitori hanno compilato il questionario di valutazione e hanno ricevuto un certificato di partecipazione.

Dopo la formazione oltre il 95% di docenti e genitori formati si sente in grado di affrontare con studenti e/o figli il tema della sicurezza online.

Il 78% ha maggiore fiducia nella capacità di insegnare la sicurezza online agli altri.

Il 96% ritiene di usare i media in modo più efficace e sicuro e si sente in grado di valutare criticamente le informazioni.

Più dell'80% ritiene di aver conseguito un'adeguata padronanza in entrambi gli aspetti (sicurezza e media).

Con l'aiuto di Arin abbiamo analizzato tutti i questionari e sintetizzato i commenti dei diversi destinatari del programma formativo in base alla matrice SWOT.

Alcuni commenti, già in fase di progetto, sono stati utili per migliorare in tempo re-

ale l'efficacia della formazione (ad esempio migliorare l'interattività). Riportiamo comunque tutte le osservazioni perché sono utili per una nuova progettazione.

STUDENTI

Nei questionari post formazione, oltre il 90% degli studenti (59% ragazze e 41% ragazzi) formati ha dichiarato di voler modificare il proprio comportamento e intraprendere nuove azioni per identificare ed evitare meglio i contenuti dannosi online, reagire al cyberbullismo e vivere il web in modo più equilibrato.

In particolare il 73% ha conseguito un'adeguata capacità mediatica, è in grado cioè di valutare un'informazione, risalire alla fonte e di agire contro la disinformazione (ad es. fare una segnalazione). Sempre il 73% è consapevole di quali contenuti possono essere pubblicati online, è in grado di riconoscere un contenuto dannoso e di agire di conseguenza.



PUNTI DI FORZA

- Variegata gamma di argomenti trattati, inclusi bullismo, cyberbullismo e sicurezza online
- Coinvolgimento attivo dei partecipanti attraverso quiz e attività interattive
- Chiarezza ed esposizione dettagliata degli argomenti da parte dei formatori
- Utilizzo efficace di strumenti online come sondaggi e questionari
- Capacità di approfondire argomenti complessi in modo comprensibile per i partecipanti.

PUNTI DI DEBOLEZZA

- Alcuni partecipanti hanno segnalato difficoltà a seguire le lezioni online a causa di distrazioni
- Richiesta di maggior coinvolgimento e interattività da parte di alcuni partecipanti
- Possibili problemi tecnici, come la qualità audio e le interruzioni delle lezioni online
- Alcuni suggerimenti di miglioramento riguardano la necessità di maggiore chiarezza e coinvolgimento durante le lezioni.

OPPORTUNITÀ

- Possibilità di espandere ulteriormente la conoscenza e la sensibilizzazione sugli argomenti trattati
- Potenziale per coinvolgere ulteriormente i giovani su temi attuali e rilevanti per la loro vita quotidiana
- Opportunità di implementare nuove attività e approcci per rendere le lezioni più coinvolgenti e interattive
- Spazio per approfondire ulteriormente argomenti specifici, come la sicurezza dei dati personali online e la gestione del tempo online.

MINACCE

- Possibili difficoltà nell'attirare l'attenzione e mantenere l'impegno dei partecipanti online
- Rischio di perdita di interesse da parte dei partecipanti a causa di possibili problemi tecnici o di fruibilità delle lezioni online
- Minacce legate alla sicurezza online, come il cyberbullismo e le truffe, che richiedono una maggiore consapevolezza e di valutare.

GENITORI

Complessivamente, i commenti dei genitori mostrano un'apprezzamento per l'iniziativa e la qualità del materiale fornito, insieme a una richiesta di ulteriori risorse e approfondimenti. Le opportunità includono la possibilità di espandere il coinvolgi-

mento dei genitori e sviluppare ulteriori risorse per migliorare l'esperienza del corso. Tuttavia, è importante affrontare le sfide legate alla disponibilità dei genitori e alla trasformazione delle conoscenze acquisite in azioni concrete nella vita quotidiana.

PUNTI DI FORZA

- Apprezzamento per la qualità del materiale fornito, inclusi giochi, link e pdf, che aiutano a comprendere meglio gli argomenti trattati
- Soddisfazione per la chiarezza e completezza della presentazione, con un relatore abile nello spiegare gli argomenti
- Riconoscimento dell'utilità del corso nel fornire consigli pratici per affrontare situazioni di cyberbullismo e gestire l'uso delle tecnologie da parte dei figli
- Desiderio di approfondire ulteriormente argomenti specifici, come l'uso dei social media e le modalità di difesa online
- Apprezzamento per la possibilità di usufruire del corso anche in differita, attraverso registrazioni o sintesi del materiale.

PUNTI DI DEBOLEZZA

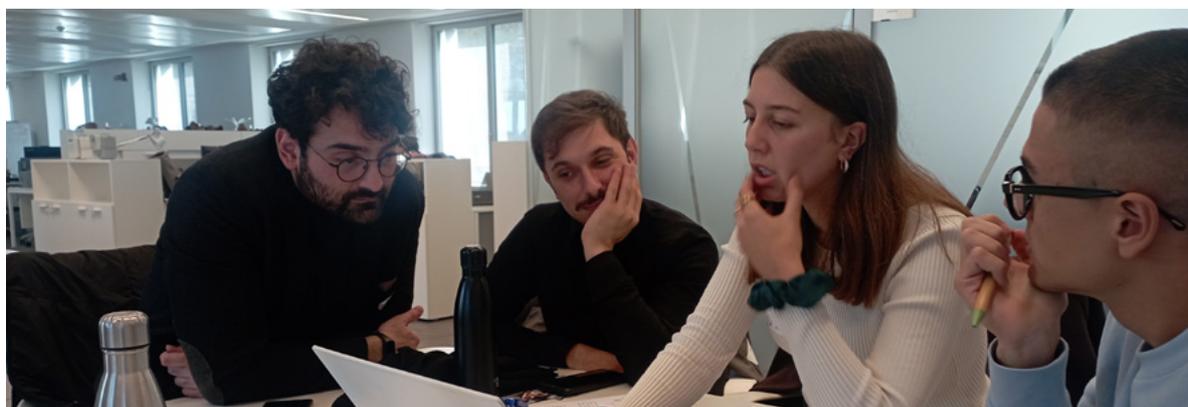
- Alcuni genitori desiderano una maggiore durata del corso e una maggiore interattività con il relatore
- La mancanza di registrazione dei webinar o la disponibilità di slide potrebbe essere percepita come una limitazione nell'accesso al materiale.

OPPORTUNITÀ

- Possibilità di organizzare corsi simili nelle scuole, coinvolgendo un pubblico più ampio e contribuendo alla sensibilizzazione sui temi trattati
- Spinta per coinvolgere sempre più genitori in iniziative di formazione sulla sicurezza digitale, soprattutto considerando l'importanza della consapevolezza digitale all'interno delle famiglie
- Potenziale per sviluppare ulteriori materiali e risorse, come sintesi del corso o dispense, per migliorare l'esperienza dei partecipanti.

MINACCE

- Ostacoli derivanti dalla resistenza dei genitori nel partecipare o supportare iniziative di sensibilizzazione sulla sicurezza digitale, come evidenziato dalla difficoltà nell'organizzare attività simili all'interno delle scuole
- Il rischio che i genitori non implementino effettivamente le conoscenze acquisite nel corso nella vita quotidiana potrebbe limitare l'efficacia dell'iniziativa nel promuovere una maggiore sicurezza online per i figli.



DOCENTI

In generale, i commenti indicano un apprezzamento per il contenuto e la presentazione dei corsi, ma anche la possibilità di miglioramenti attraverso un ulteriore approfondimento di tematiche specifiche

e l'inclusione di più professionisti nel dialogo. La preoccupazione per la sicurezza online emerge come una minaccia potenziale, suggerendo la necessità di affrontare queste questioni in modo più dettagliato e rassicurante durante i corsi.

PUNTI DI FORZA

- Apprezzamento per la chiarezza e completezza del corso
- Competenza e chiarezza della relatrice
- Alta competenza (Polizia postale)
- Uso di strumenti interattivi come Mentimeter
- Ambiente di apprendimento accogliente
- Utilità del corso per insegnanti e genitori
- Approccio dialogico
- Riconoscimento della necessità di trattare il cyberbullismo anche con bambini più giovani
- Molti spunti e riflessioni utili

PUNTI DI DEBOLEZZA

- Problemi tecnici durante il webinar
- Richiesta di maggiori informazioni sulle implicazioni legali
- Poca interazione durante il webinar
- Desiderio di più suggerimenti pratici su come affrontare il cyberbullismo in classe
- Richiesta di più esempi pratici in contesti scolastici
- Rischio di ripetitività dei contenuti
- Richiesta di affrontare temi specifici come il dark web o la dipendenza

OPPORTUNITÀ

- Possibilità di migliorare il corso risolvendo i problemi tecnici segnalati e ampliando interattività
- Espansione del corso per includere argomenti come le implicazioni legali e le strategie per coinvolgere i bambini più giovani
- Feedback dei partecipanti come opportunità di miglioramento
- Coinvolgimento dei genitori e approfondimento delle dinamiche del gruppo classe come opportunità per arricchire ulteriormente la formazione
- Ruolo dell'adulto come guida per i giovani

MINACCE

- Possibili influenze negative sull'esperienza dei partecipanti a causa dei problemi tecnici durante il webinar
- Potenziale riduzione dell'efficacia del corso e diminuzione dell'interesse e della partecipazione futura
- Esposizione del corso a critiche per la mancanza di approfondimenti sulle implicazioni legali e limiti nella completezza nell'affrontare la tematica del cyberbullismo
- Tema in continua evoluzione che richiede aggiornamenti continui





Fabrizio Testa

docente diritto ed economia politica
Savigliano (Cuneo)

L'efficace formazione di Viam mi ha reso ancora più sensibile, come docente ma anche come cittadino, a questi temi: non solo i nostri studenti, ma anche tutti noi, siamo immersi nel digitale e dobbiamo conoscerne i rischi per poterne apprezzare al meglio le potenzialità.



Eleonora Conte 18 anni

studentessa Savigliano (Cuneo)

Ho ricevuto un messaggio dove mi è stato richiesto di pagare una tassa doganale cliccando su un link per sbloccare un pacco in arrivo. In passato avrei cliccato istintivamente anche solo per curiosità, ma grazie alle informazioni apprese durante i webinar di Viam non ci sono cascata!



Aurelia Cassar

Docente di lettere

È stato un grande risultato perché ha coinvolto alunni in un'età molto delicata ed esposta ai pericoli della rete e dei social. Una mia alunna è stata vittima di uno stalker in età adulta. Ne siamo usciti anche grazie alla polizia postale. Dopo questa esperienza siamo stati ben contenti di intraprendere un percorso che tuteli i giovani fornendo strumenti da usare in via preventiva.



Vanna De Candia

Genitore (Roma)

Il percorso ha dato strumenti per aiutare i miei figli, adolescenti e preadolescenti, a sfruttare la tecnologia senza farsene fagocitare e non mettendosi in pericolo. E per consentire l'accesso dei figli ai social bisogna avere degli strumenti di conoscenza.



Eugenio Trucco 19 anni

studente Savigliano (Cuneo)

Mi hanno colpito i rischi relativi alla scarsa sicurezza del web. Ora quando navigo presto più attenzione alla loro sicurezza, controllo che sulla barra degli indirizzi ci sia il lucchetto ed effettuo gli altri controlli suggeriti durante il percorso, anche per evitare virus informatici o truffe.



Nicoletta Vulpetti

formatrice (Roma)

Viam aiuta a creare contesti facilitanti anche per far emergere casi di cyberbullismo all'interno della scuola, che poi possono essere affrontati in modalità condivisa come comunità educante.

BREVE NOTA SU MONITORAGGIO E VALUTAZIONE SECONDO CRITERI ESG, STANDARD GRI e SDGs

IMPATTO AMBIENTALE	<p>Le formazioni si sono svolte online e in presenza, localizzate nei territori, riducendo al minimo l'impatto nei trasporti. Quasi tutti i materiali, disponibili anche on line, non hanno bisogno di essere stampati su supporti cartacei. L'ambiente didattico dell'Interland Room è stato progettato e realizzato nel fab lab della Palestra dell'Innovazione con strumenti e macchine della fabbricazione digitale, per ottimizzare il consumo dei materiali e ridurre gli scarti. Il risultato è un sistema modulare adattabile ad ambienti diversi, grazie ad arredi facili da trasportare, assemblare e smontare.</p>	3.3 306.3 306.1 301.2	
GOVERNANCE DI PROGETTO	<p>Il progetto si avvale di un partenariato forte e di prestigio, con ruoli e competenze ben definite. In corso d'opera si sono aggiunte nuove collaborazioni scientifiche (Fondazione Don Gnocchi e Ospedale pediatrico Bambino Gesù) per aumentare qualità e inclusività della proposta, grazie alla possibilità di rispondere in modo più efficace ai bisogni educativi speciali. L'uso della metodologia della valutazione in tempo reale e il dialogo costante con i formatori, hanno permesso di potenziare l'efficacia formativa anche in corso d'opera (come ad es. migliorare l'interattività nei webinar). L'ingaggio di scuole e docenti avviene attraverso accordi con gli uffici scolastici regionali e attività di mailing e recall alle scuole da parte dello staff. La partecipazione alle attività è gestita sulla piattaforma Moodle. Per quanto riguarda i destinatari è ampiamente rappresentata la quota femminile, con una netta maggioranza per i formatori (75% di donne tra docenti e genitori) e un maggiore equilibrio per gli studenti (59% le ragazze). Oltre a riunioni periodiche con lo staff, sono stati realizzati aggiornamenti mensili con il finanziatore del progetto e inviate rendicontazioni periodiche. Massimo rispetto dei regolamenti europei in materia di privacy e protezione dei minori.</p>	2.9 3.3 2.29 2.22 405.1 2.12	
IMPATTO SOCIALE	<p>Il progetto aiuta le scuole e le comunità educanti anche a dotarsi di efficaci ePolicy, per promuovere un uso positivo della rete e delle tecnologie digitali, a partire dagli strumenti offerti da Google, periodicamente aggiornati. Con Viam continuiamo a rispondere alla sfida dell'alfabetizzazione digitale più inclusiva con nuovi strumenti, competenze e attività. Accompagniamo i più giovani negli spazi in cui vivono con attenzione alle fragilità multidimensionali (anche disfunzioni, disturbi, disabilità). Sosteniamo famiglie e caregiver nel ruolo educativo in rete. Continuiamo a sviluppare nuove dimensioni del gioco Interland per imparare a stare bene "in rete", costruendo relazioni sane e costruttive anche su Internet. È stata posta particolare attenzione, come richiesto dal finanziatore, alle aree con meno opportunità formative e in situazione di disagio economico e sociale, coinvolgendo almeno il 20 dei destinatari in contesti a basso reddito. Promuoviamo l'effetto moltiplicatore anche a garanzia della sostenibilità del progetto. Vedi catena del valore e dell'impatto.</p>	2.9 2.6 3.3 413.1 413.2	



Nelle periferie contro la povertà educativa

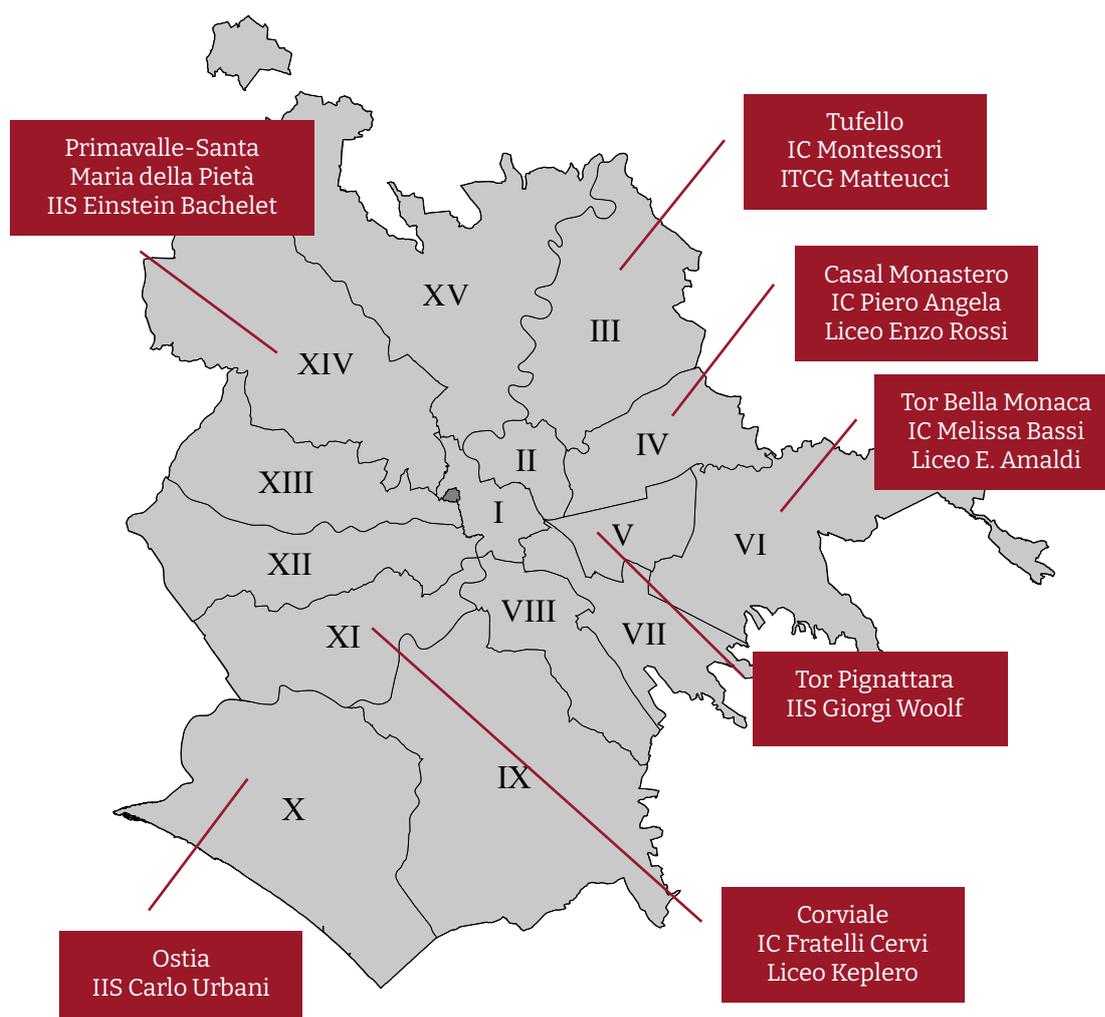
Smart & Heart Rome è un programma triennale, supportato dal Dipartimento Trasformazione Digitale di Roma Capitale, per l'animazione della Città Educativa di Roma e la realizzazione di sette nuove Palestre dell'Innovazione nelle periferie della città. Ne abbiamo curato la progettazione, l'allestimento e l'animazione, fino alla progressiva autonomia a garanzia della sostenibilità futura. Le Palestre sono 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.

Tra le esperienze realizzate: il campo di volo per i droni nel liceo Edoardo Amaldi di Roma (Tor Bella Monaca) insieme ai ricercatori del Dipartimento di Ingegneria dell'Università Tor Vergata, corner dedicati alla realtà mista con Rai Cinema in cui è possibile calarsi nel racconto della Divina Commedia nell'IC Maria Montessori (Tufello). Poi ci sono i *tutorial real life* per accompagnare i cittadini meno esperti all'uso dei servizi di e-gov. Al Giorgi-Woolf, inoltre, gli studenti hanno sperimentato tecnologie per misurazioni di indici di salubrità dell'aria nelle aule scolastiche, fondamentali nel

monitoraggio del benessere psicofisico. Al Liceo artistico Enzo Rossi le attività hanno riguardato, in particolare, un originale percorso formativo, in collaborazione con il master in Fashion Studies della Sapienza Università di Roma, per cimentarsi nell'uso di nuove tecnologie per la realizzazione di abiti e accessori etici e intelligenti.

Il contesto in breve

A Corviale (Municipio XI) la durata media degli studi è di dieci anni. Per oltre il 50 per cento dei residenti il titolo di studio più alto è la licenza media. Il Tufello è tra le zone con l'indice di disagio sociale più alto. Nei "quartieri delle torri" (Tor Bella Monaca, Tor Vergata, Tor Cervara, Torre Angela, Tor Pignattara) la percentuale di Neet è il doppio rispetto a Salario o Trieste (mappa-roma.info). Fare leva sui giovani e sulla comunità educante per affrontare e ridurre disuguaglianze, divari territoriali, povertà, vulnerabilità, fragilità multidimensionali e conflitti è il punto di forza del progetto Smart & Heart Rome, per rimettere in moto la mobilità sociale, creando nuove opportunità di formazione, lavoro, inserimento sociale e sviluppo con le attività della Palestra dell'Innovazione.



Il docu-video del progetto Smart & Heart Rome, realizzato dal videomaker Francesco Faralli, racconta l'impatto del progetto sulle periferie romane (Tor Bella Monaca, Ostia, Casal Monastero, Tufello, Tor Pignattara) e dei suoi innovatori sociali, che stanno "ricucendo" e rigenerando i territori creando nuove connessioni e relazioni di valore. Insieme costruiscono una nuova città capace di sviluppare non solo capitale umano, ma anche sociale, di legame e di scambio. Comunità forti, con senso di appartenenza, che si confrontano, imparano, condividono, crescono.



<https://youtu.be/NXNO1R-SSyY>

SINTESI DELLA CATENA DEL VALORE E IMPATTO

RISORSE	ATTIVITÀ	PRODOTTI/ SERVIZI	RISULTATI	PRIMO IMPATTO
<ul style="list-style-type: none"> • Ambienti di apprendimento innovativi • 30 formatori • 5 animatori • Academy • 3 atenei 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratori • Pcto • Progettazione partecipativa • animazione territoriale 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 nuovi ambienti di apprendimento • 9 videopillole • 3 prodotti Pcto • 3 aree Academy • 4 percorsi tematici • 6 eventi aperti ai cittadini • 1 docu-video 	<ul style="list-style-type: none"> • 11 istituti protagonisti • 7 Palestre polo • 4 satellite • 26.000 destinatari coinvolti in attività laboratoriali "firtuali" • oltre 600 sessioni formative • più di 1.100 ore di formazione online e in presenza 	<p>Più formazione diffusa e partecipazione. Più opportunità per tutti.</p> <p>Per la prima volta le scuole della periferia diventano più attraenti per le famiglie. Sono considerate di qualità e inclusive.</p> <p>Il caso Tufello: per la prima volta nell'a.s. 2023-24 si formano 15 classi. Per il nuovo anno le iscrizioni sono aumentate del 15%.</p>

Fattori abilitanti

Il modello della Palestra dell'Innovazione contro la povertà educativa. Le alleanze ibride a partire dagli atenei, tavoli di lavoro e protocolli operativi. Eventi territoriali.

AL TUFELLO

Il docente Giambattista Reale, animatore digitale e primo collaboratore dell'Istituto comprensivo Maria Montessori, scuola guidata dalla dirigente Angela Gallo con la sede principale a Montesacro, ci segnala che per la prima volta nella storia i genitori vogliono visitare la sede del Tufello, a via Monte Ruggero, attratti dai nuovi spazi di apprendimento come il fab lab e il laboratorio di robotica. "È un grande successo che abbiamo ottenuto", dice il docente.

A TOR BELLA MONACA

Visconti e Righi al top, l'Amaldi riscatta Torbella giù il tecnico Caffè: chi scende e chi sale tra le scuole di Roma

di Valentina Lupia

La Repubblica, 22 novembre 2023

CINQUE PUNTI DI VISTA				
Studenti del liceo Amaldi	Alessandro Nasetti, presidente del centro anziani Piazza G. Ronca di Ostia	Elena Tropea, dirigente IIS Giorgi Woolf	Alessandra Scamardella, dirigente IC Melissa Bassi	Simone Mattogno, Università Tor Vergata di Roma
<p>L'esperienza del Pcto non solo è stata utile per imparare a programmare un controller o un volo autonomo per un drone, ma ci ha insegnato qualcosa di più importante ovvero la capacità di lavorare in squadra e mettersi in competizione imparando a confrontarci, ascoltarci, condividere, accettare suggerimenti, apprezzare il lavoro dell'altro. Noi tutti siamo consapevoli che le capacità apprese non ci saranno utili solo tra i banchi di scuola, ma anche nel nostro futuro di studio e lavoro.</p>	<p>Al territorio manca proprio la possibilità di aggregarsi. Siamo stati contenti di avere l'opportunità di partecipare ai corsi di alfabetizzazione digitale. I corsi sono stati seguiti da oltre 50 persone. Non era mai successo. Molti anziani si rifiutano totalmente di usare il cellulare o lo utilizzano solo per chiamare, ma è riduttivo perché il mondo va avanti e ci dobbiamo adeguare, visto che facciamo parte di questa comunità.</p>	<p>Un contesto territoriale così complesso come la periferia di Roma raccoglie tutta una serie di fragilità a cui bisogna dare una risposta. È fondamentale dare ai ragazzi quei prerequisiti, quelle competenze che gli serviranno a prescindere. Il cittadino di domani non può non avere competenze digitali, a prescindere dall'ambiente in cui andrà a lavorare. Noi abbiamo la responsabilità come educatori di formare i futuri cittadini. Aderire a Smart&Heart Rome è stata una grande opportunità, una grande risorsa in questo senso.</p>	<p>Un progetto come S&HR parte da temi che sono fondanti rispetto alla crescita dei ragazzi, un ampliamento dell'offerta formativa per l'innovazione curricolare attraverso un'attività costante nel tempo, che superi il concetto del laboratorio sporadico o di singolo evento. Nel momento in cui la digitalizzazione e i concetti ad essa legati sono parte integrante dell'apprendimento degli alunni, possiamo pensare a un successivo coinvolgimento attivo delle famiglie. Solo così è possibile agganciare una platea più vasta, la comunità completa. Attenzione, la scuola può essere un buon punto di partenza, ma da sola non può fare da traino, senza collaborazioni con realtà attive sul territorio e che lavorino per l'inclusione.</p>	<p>Spesso è difficile tirar fuori la conoscenza dai laboratori dell'università. Grazie a Smart&Heart Rome siamo riusciti a portare fuori quello che è il nostro lavoro quotidiano, facendolo conoscere ai ragazzi di un liceo, ispirandoli (speriamo) nelle loro scelte future e nel loro modo di vivere.</p>



LA FORZA ATTRATTIVA DELLE SCUOLE DI PERIFERIA

LE SCUOLE SI APRONO AL TERRITORIO

LA FORMAZIONE CON TESTA E CUORE



Un esperimento al fab lab

Con l'aiuto di Arin abbiamo cercato di analizzare l'impatto su bambini, preadolescenti e adolescenti delle attività di fabbricazione digitale nel fab lab della Palestra dell'Innovazione alla Città Educativa di Roma. Abbiamo scelto un gruppo casuale di 150 studenti, assortiti per età, da 5 a 19 anni. Solo il 20% aveva già partecipato ad attività simili.

Abbiamo così avuto conferma che anche brevi attività, ma intensive e immersive, sono in grado di produrre cambiamenti nella autoconsapevolezza e negli atteggiamenti. Possono influenzare il rendimento scolastico e contribuire a orientare scelte di studio: per l'86% il laboratorio ha aiutato ad approfondire le materie curriculari. Il fab lab si rileva un ambiente di apprendimento facilitante, motivante e inclusivo. Oltre a domande chiuse, con un punteggio da assegnare, abbiamo posto un interrogativo aperto: "Indica quali qualità di te stesso/stessa hai scoperto?"

Molti partecipanti hanno evidenziato una maggiore fiducia nelle proprie capacità e una maggiore consapevolezza delle proprie inclinazioni e interessi. Ma a sorpresa sono emerse anche una grande varietà di "scoperte":

- Creatività e fantasia
- Abilità nell'uso di software di modellazione
- Sorpresa nel constatare di essere più bravi in tecnologia di quanto immaginato
- Abilità nella costruzione tecnologica
- Interesse e piacere nel progettare
- Abilità nel programmare, modificare e tagliare figure
- Scoperta di nuove passioni
- Capacità di divertirsi e apprendere rapidamente
- Interesse nel mondo 3D e nella stampa
- Miglioramento delle competenze informatiche
- Talento nella grafica e nella modellazione
- Desiderio di esplorare e creare mondi 3D
- Capacità manuali e manipolative
- Apprezzamento per la stampante 3D
- Versatilità e intraprendenza
- Ispirazione creativa per nuove idee e progetti
- Conoscenza e utilizzo delle figure geometriche
- Capacità di utilizzare il computer

Per l'86% degli studenti il laboratorio ha aiutato anche a studiare le materie curriculari

I laboratori didattici del progetto Smart & Heart, che si svolgono nella Città Educativa di Roma, sono inseriti nella Mappa della Città educante a.s. 2023-24, un'iniziativa dell'Assessorato alla Scuola, Formazione e lavoro e del Dipartimento Scuola, Lavoro e formazione professionale di Roma Capitale. È prevista la possibilità di attivare Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento.



BREVE NOTA SU MONITORAGGIO E VALUTAZIONE SECONDO CRITERI ESG, STANDARD GRI e SDGs			
IMPATTO AMBIENTALE	<p>Impatto ambientale. Non solo l'impatto ambientale del progetto è molto ridotto, perché localizzato nelle varie periferie, ma il problema della sostenibilità olistica è centrale anche nella formazione. Gli studenti hanno sviluppato soluzioni innovative per il monitoraggio ambientale e si sono cimentati sulla sfida della sostenibilità olistica. Gli allestimenti dei diversi spazi di apprendimento sono stati progettati e realizzati con le macchine della fabbricazione digitale (prototipazione rapida) nel fab lab della Città Educativa di Roma, con risparmio di materiali e scarti.</p> <p>Impatto sulla definizione delle tematiche materiali (3.3) Rifiuti prodotti (306-3) Produzione di rifiuti e impatti significativi connessi (306-1) Materiali riciclati usati per il progetto (301-2)</p>	3.3 306.3 306.1 301.2	
GOVERNANCE DI PROGETTO	<p>Governance del progetto. Un gruppo di lavoro misto, formato dalle diverse professionalità (management, comunicazione, marketing territoriale ecc.) di FMD si è mantenuto in costante contatto (canale sempre aperto) con le scuole e con Roma Capitale per risolvere le diverse criticità, soprattutto in tempo di pandemia, e ottimizzare i risultati. Lo staff operativo è praticamente al femminile. Risultano bilanciati tra donne e uomini sia i destinatari delle attività, sia professionisti, formatori e role model. Originale il coinvolgimento dei docenti e ricercatori degli atenei del territorio per la progettazione e realizzazione dei Pcto (terza missione). Sono stati prodotti periodicamente documenti di rendicontazione condivisi con Roma Capitale.</p> <p>Impatto sulla definizione delle tematiche materiali (3.3) Coinvolgimento degli stakeholder (2.29) e gestione (2.22) Struttura di governance (2.9) Catena del valore (2.6) Conformità con leggi e regolamenti (2-27) Diversità di genere nei soggetti impiegati nel progetto (405-1)</p>	2.9 3.3 2.29 2.22 405.1 2.12	
IMPATTO SOCIALE	<p>Le Palestre dell'Innovazione nascono come centri di innovazione nei quartieri più complessi della capitale per mettere in rete le forze innovative e trasformative delle comunità, a partire dalle scuole. E diventano un volano per la trasformazione digitale inclusiva della città. Punti di forza sono formazione, collaborazione, partecipazione e coprogettazione. E il coinvolgimento di cittadini di tutte le età.</p> <p>Aiutano a rigenerare i territori creando nuove connessioni e relazioni di valore. Insieme si costruisce una nuova città capace di sviluppare non solo capitale umano, ma anche sociale, di legame e di scambio. Comunità forti, con senso di appartenenza, che si confrontano, imparano, condividono, crescono. E modificano progressivamente la percezione della periferia.</p> <p>Vedi catena del valore e dell'impatto.</p>	2.9 2.6 3.3 413.1 413.2	

QUEI ROBOT CHE NON HANNO PAURA

Buongiorno Regione, 22 gennaio 2024

Spettatori: 610.000

Share: 11,6%



A Corviale nasce la Palestra dell'Innovazione, un laboratorio aperto al territorio per favorire la diffusione della cultura digitale. Creatività e tecnologia come risposta a dispersione scolastica e criminalità

Genitori e figli attorno a un tavolo per imparare insieme a usare correttamente il cellulare, a conoscere il coding e la robotica, a disegnare vestiti ecosostenibili. All'Istituto Comprensivo Fratelli Cervi di Corviale, un quartiere in cui per oltre la metà dei residenti il titolo più alto di studio è la scuola media, creare una palestra dell'innovazione significa innanzitutto dare una risposta concreta alla dispersione scolastica e agli episodi di violenza, come quello che è costato la vita a un 33enne, a pochi metri di distanza dalla scuola. A realizzare la palestra dell'innovazione di Corviale, una realtà di sperimentazione aperta al territorio è stata la Fondazione Mondo Digitale. Un'esperienza che ha già dato ottimi risultati in altri quartieri della capitale, come Tor Bella Monaca e Tufello.



DALLA PERIFERIA ROMANA AD ARGHILLÀ: "IO CI SONO"



UN CALCIO AL DEGRADO



Guarda
il servizio

Dopo gli anni della pandemia, nel 2023 siamo tornati a giocare fisicamente la "partita del rifugiato", in un luogo simbolico di Reggio Calabria, a 200 chilometri da Cutro, teatro di una terribile strage di migranti. I ragazzi volontari delle associazioni e delle parrocchie, rifugiati ospiti nelle strutture di accoglienza, minori in stato di messa alla prova, studenti, atleti delle società sportive del territorio e operatori delle associazioni del terzo settore, si sfidano in un triangolare di calcio a squadre miste.

"Grazie allo sport si creano occasioni di incontro tra i giovani e i rifugiati inseriti nei progetti

di integrazione". Ad Arghillà, periferia estrema di Reggio Calabria, la parola futuro è difficile da immaginare per i ragazzi nati fra le case popolari: un quartiere ghetto con discariche ai bordi delle strade".

"Ad Arghillà un calcio al degrado" è il titolo del servizio del notiziario regionale della Rai, andato in onda il 26 giugno 2023. La troupe del TGR Calabria ha seguito la partita di calcio solidale "Io ci sono", organizzata in occasione della Giornata mondiale del rifugiato [vedi la notizia La sfida dell'accoglienza].



La Palestra dell'Innovazione

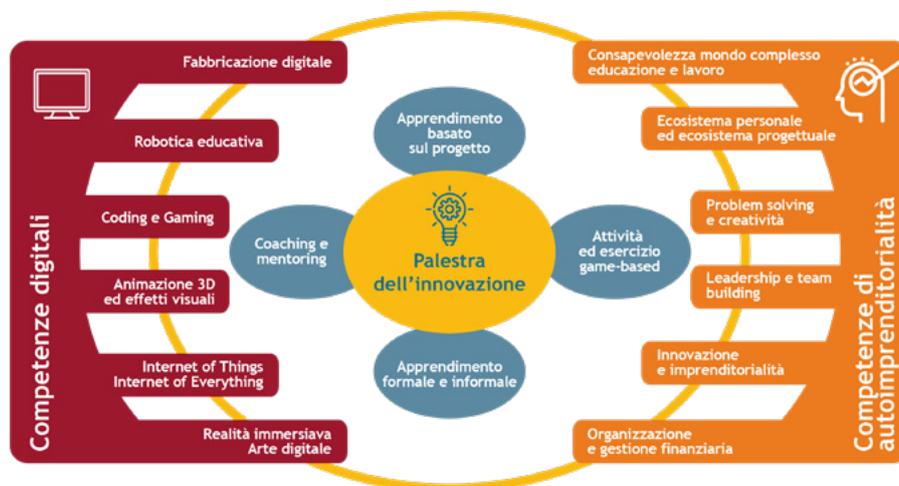
La prima Palestra dell'Innovazione è nata nel 2014 da una idea del direttore scientifico Alfonso Molina: è il luogo dove si sperimenta il modello di Educazione per la vita, si investe sulle nuove generazioni e si combattono fenomeni cruciali della nostra epoca quali abbandono scolastico, disoccupazione 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.

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.

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.

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.



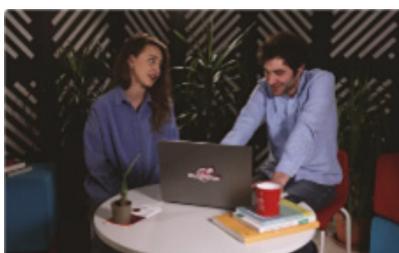
I VIDEO TUTORIAL REAL LIFE

Come funziona la Casa digitale del cittadino (My Rhome)? Dal primo ingresso ai principali servizi, lo spieghiamo nei brevi video, realizzati con il format dei tutorial real life alla Palestra dell'Innovazione nell'ambito del programma Smart & Heart Rome, promosso con il Dipartimento Trasformazione Digitale di Roma Capitale.

La casa digitale del cittadino
Iscrizione all'asilo nido
L'identità digitale

La firma elettronica con CIE
Come si fa una segnalazione
Come fare un pagamento

Come succede nel Municipio
Come si richiede un certificato
Come si cambia la residenza



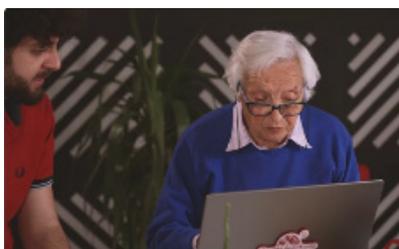
LA CASA DIGITALE DEL CITTADINO



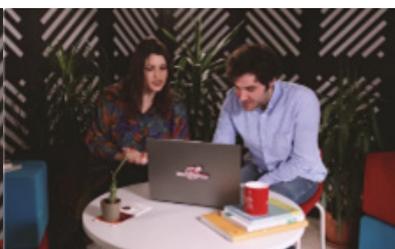
BENVENUTI A CASA!



COME ACCEDERE AI SERVIZI DI E-GOV?



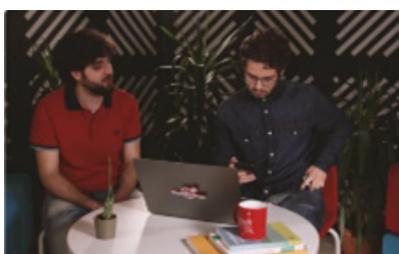
MY HOME, COME FARE UNA SEGNALAZIONE



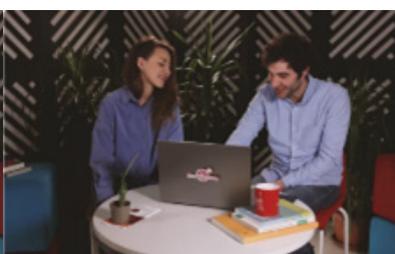
MY HOME, COME RICHIEDERE E OTTENERE UN CERTIFICATO



MY HOME, COME PAGARE UNA MULTA



CHE COS'È LA FIRMA ELETTRONICA



COSA SUCCEDDE NEL MIO MUNICIPIO?



COME FUNZIONA L'ANAGRAFE DIGITALE

REGNO UNITO

AUXILIA, COME ON, ENACT, ENLIGHT, INTI, MATHISIS, MLEARN, MSLEUROPE, PATH TO A JOB, KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL, ROBODIDACTICS, SILVER, THE KNOWLEDGE VOLUNTEERS, WOMEN IN LOCAL DEVELOPMENT

GERMANIA

ACCORD
BIBLIOMAKERS
EDU4AI
E-UROPA
KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL
MAF
MATHISIS
ROBODIDACTICS
WELCOME

BELGIO

ACCORD
DIGI-BREAKER+
E-ENGAGED
E-UROPA
IDEAL
FLIP IDEAL
MATHISIS
SILVER
SONETBULL
WELCOME
WOMEN IN LOCAL DEV.

PAESI BASSI

COME ON, EUROPEAN RESOURCES MANAGER, FLIP IDEAL, GEM, IDEAL, INTI, MATHISIS, M-LEARNING, ROBODIDACTICS, LOCAL DEVELOPMENT

IRLANDA

DISABUSE
FLIP IDEAL
GEM
IDEAL
SCICO+
SONETBULL
TRUST AWARE

AUSTRIA
ACCORD

SVIZZERA
ACTING
THE KNOWLEDGE VOLUNTEERS

FRANCIA
MATHISIS
E-ENGAGED
EUREKA
MEDIA ART FESTIVAL
TRUST AWARE
2030 YOUTH VISION

USA
CODING GIRLS
MEDIA ART FESTIVAL

PORTOGALLO
DISABUSE, ISEV, KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL, 2030 YOUTH VISION, SCICO+

ECUADOR
MEDIA ART FESTIVAL

PERÙ
DIGITAL MADE
FAB LAB

MAROCCHO
IPRIT

SPAGNA
ACCORD, ACTING, AUXILIA, CANVASS, COMEON, DIGITAL MADE, DISABUSE, EDU4AI, ENACT, EUROPEAN RESOURCES MANAGER OF SCHOOL CITIES, GEM, HOLOMAKERS, INTI, KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL, LEIPS, MAF, MATHISIS, MEDIA ART FESTIVAL, MLEUROPE, PATH TO A JOB, REFUGIS, SILVER, TRUST AWARE, WELCOME, WOMEN IN LOCAL DEVELOPMENT, 2030 YOUTH VISION

SAHARAWI
DIGITAL BRIDGE

CILE
ACUERDO DE INTENCION
MEDIA ART FESTIVAL





EUROPEAN
MANAGER OF SCHOOL
INCLUSION,
WOMEN IN
MENT

DANIMARCA
E-UROPA
EUROPEAN RESOURCES
MANAGER OF SCHOOL
CITIES
LEIPS

LETTONIA
E-UROPA
MLSEUROPE

LITUANIA
DIGI-BREAKER+
E-UROPA
MATHISIS

SVEZIA
AUXILIA
DIGI-BREAKER+
LEIPS
MLSEUROPE
SCICO+

ESTONIA
E-UROPA

POLONIA
E-UROPA
HOLOMAKERS
ROBODIDACTICS
WOMEN IN LOCAL DEV.

REPUBBLICA CECA
ISEV
THE KNOWLEDGE
VOLUNTEERS
TRUST AWARE

NORVEGIA
ENLIGHT
IDEAL

FINLANDIA
IDEAL
FLIP IDEAL
TRUST
AWARE

UNGHERIA
COME ON, INTI, WOMEN
IN LOCAL DEVELOPMENT

SLOVENIA
ROBODIDACTICS
2030 YOUTH VISION

CROAZIA
EUREKA

ROMANIA
ACTING CANVAS, COME
ON, E-UROPA, SCICO+,
SILVER, TRUST AWARE,
EUREKA

SERBIA
E-UROPA

BULGARIA
DIGI-BREAKER+

GIAPPONE
FAB LAT KIDS

ALBANIA
E-UROPA
EUREKA

INDIA
ACCORDO PER
INCLUSIONE SOCIALE

CAMERUN
DIGITAL BRIDGE

TURCHIA
ENACT

ISRAELE
HOLDING HANDS,
MEDIA ART FESTIVAL

KUWAIT
FAB LAB
DIGITAL MADE

MOZAMBICO
CODING GIRLS
IN MOZAMBICO

TUNISIA
IPRIT

EGITTO
DIGITAL MADE

GRECIA
CANVAS
EDU4AI
HOLOMAKERS
MATHISIS
M-LEARN
SONETBULL
THE KNOWLEDGE VOLUNTE-
ERS WELCOME, E-ENGAGED
JOINCLUSION

KENYA
FAB LAT KIDS

Come comunichiamo

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.

Con l'agenzia Macaronibros (opera nel settore delle ong a livello internazionale da oltre dieci anni) abbiamo avviato il processo di rinnovamento della nostra presenza on line. Il nuovo sito, online dalla 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.

Il sito www.mondodigitale.org viene aggiornato quotidianamente e documenta lo stato di avanzamento delle attività e i progetti della FMD. Rispetto al 2022 c'è stato un incremento degli utenti di circa il 15%. Siamo infatti passati da 64.000 utenti del 2022 a 76.000 del 2023. Il dato conferma la direzione intrapresa con l'engagement in crescita e un buon tempo medio trascorso sulle pagine, circa due minuti a sessione. Per quello che riguarda le sorgenti di traffico, al contrario del 2022, nel 2023 è in testa Google con circa il 47% e il traffico diretto al 35%. Il dato indica un incremento di vi-

sibilità sui motori di ricerca che ha di conseguenza portato all'aumento degli utenti generali sul sito. Le altre sorgenti di traffico sono per circa un 10% referral e 8% da canali social, soprattutto Facebook. Buono il traffico in entrata sul sito per quello che riguarda le campagne mail da Brevo (ex Sendinblue) che da luglio a dicembre hanno portato sul sito circa 2.000 utenti.

Tra le pagine più visitate oltre alla homepage c'è la "campagna" per le iscrizioni al progetto Swat [<https://www.mondodigitale.org/iscrizioni-swat>], la sezione dei progetti e quella delle notizie. Anche questo è da annoverare tra i risultati positivi, in linea con gli obiettivi che ci siamo posti con l'operazione di rinnovamento e indice del fatto che il banner in homepage è cruciale per dare risalto a una determinata sezione del sito. Anche il download delle risorse è un dato molto positivo: il sito ha registrato circa 10.000 download di file in formato pdf su 40.000 utenti: almeno un utente su quattro è davvero interessato ai contenuti che trova sul sito. Le sorgenti di traffico rispetto al 2022 si sono ribaltate: ora abbiamo un 55% di utenti mobile rispetto al 37% del 2022. Il dato, in linea con i trend generali, è anche un indice positivo sull'usabilità della versione mobile, novità del 2022 (il precedente sito non era otti-

+ 15% di utenti
Nel 2023
10.000 download

1 utente su 4 scarica un contenuto
per approfondire

mizzato) che si è consolidata nel 2023. Per quanto riguarda la geolocalizzazione abbiamo un 88% dall'Italia e un 8% dall'Europa. Più nel dettaglio tra gli utenti europei gli unici sui quali riusciamo a creare engagement sono quelli del Regno Unito. Il restante 4% è traffico di rimbalzo da Cina e Stati Uniti, poco significativo a fini statistici.

Tra i siti gestiti da organizzazioni del terzo settore 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.

La newsletter periodica aggiorna sulle principali attività della FMD scuole, docenti, partner, collaboratori, istituzioni. Viene inviata in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento (circa 15.000 contatti), con una buona percentuale di apertura e lettura, che sfiora spesso il 30%. 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. Le diverse figure che partecipano ai nostri progetti diventano così anche portavoce.

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

Usiamo tutti i generi del racconto video, dallo spot alla docu-fiction, dal reportage al reality learning. Cerchiamo anche di abitare i diversi spazi social, anche se non sempre ne condividiamo lo stile comunicativo. Ad esempio siamo su X 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? Il videomaker Francesco Faralli ha accettato la sfida di presentare l'organizzazione in un video di tre minuti¹.

Spendere poco e comunicare molto: la nostra scelta social

Secondo un'analisi di DataMediaHub e Ansa sugli investimenti pubblicitari delle organizzazioni non profit su Facebook, "le ong spendono molto in comunicazione ma comunicano poco" e non attivano relazioni di valore (Ansa, 30 marzo 2021). Come ci comportiamo noi su Facebook e sugli altri social? Comuniciamo di più (circa due post al giorno), raccontiamo storie, facciamo micro formazione (learning card) e investiamo in modo misurato in inserzioni pubblicitarie, soprattutto per ampliare il bacino di utenti per la formazione continua.

Ecco i nostri numeri complessivi:

- copertura (persone raggiunte): 931.529
- visualizzazioni totali dei post: 3.649.136
- interazioni con i post: 226.494
- importo speso: 6.693 euro (5.266,94 Facebook & Instagram, 1.427,41 LinkedIn)

¹ <https://youtu.be/m-Jd6NR31uk>



Il sito ufficiale **www.mondodigitale.org**, online dal 2008, è realizzato con la piattaforma Drupal. Nel 2023, nonostante lavori di ottimizzazione in corso, gli utenti sono cresciuti del 15%. Un utente su quattro scarica file per approfondire.



Su LinkedIn, anche se talora in modo discontinuo, implementiamo una comunicazione sia di tipo B2B che B2C per un pubblico di 6.226 follower, cresciuti del 24% nell'ultimo anno.



La pagina **Facebook** racconta quotidianamente con parole e immagini le attività della FMD. Online anche varie pagine tematiche. Rispetto al 2022 aumentano di poco le persone che seguono la pagina istituzionale (17.073), aumenta la copertura in organico e diminuisce quella legata alle inserzioni. Crescono le interazioni (+46,8%).



Il profilo **X** racconta le attività in poche righe. Hanno profili attivi anche le persone dello staff, direttore generale e direttore scientifico. Nel 2023 i follower sono 5.226 con un lieve aumento.



Nel canale **YouTube** sono visibili quasi 4.000 video (interviste, corsi ecc.). Nel 2023 le visualizzazioni, sono 163.448 (+14% - non è stata lanciata nessuna campagna video), sono aumentati gli iscritti pari a 7.253.



Su **Instagram** siamo online più di recente con il profilo mondo_digitale. Condividiamo immagini, video e storie. Abbiamo intensificato progressivamente la presenza fino ai 3.701 follower del 2023 (+12%) con un aumento significativo delle interazioni.



Flickr raccoglie oltre 40.000 foto. È l'immagine pubblica, costantemente aggiornata, evento dopo evento. Tutto il materiale, anche con immagini ad alta risoluzione, è di libero accesso. A oggi le visualizzazioni sono oltre 2,5 milioni.



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/area-stampa/rassegna-stampa

I numeri della rassegna stampa 2023

Agenzie di stampa	170
Quotidiani	84
Periodici	6
Web	169
Radio-tv	9
Totale	438



<p>Buongiorno Regione Lazio nella periferia romana. In diretta.</p> <p>TGR, Rai 3, 24 gennaio 2023, 7.30-8</p> <p>Spettatori: 69.000</p> <p>Share: 16,9%</p>	
<p>Inaugurazione della Palestra dell'innovazione presso l'IC Maria Montessori di Roma (programma Smart & Heart Rome) "La scuola del futuro" di Gemma Giovannelli TGR Lazio, 28 marzo, edizioni 14.25 e 19</p> <p>Spettatori 1.212.000 e 1.748.000</p> <p>Share 10,5% e 12,7%</p>	
<p>La troupe del TGR Lazio a RomeCup 2023</p> <p>Il servizio "Il futuro è adesso" di Cleto Romantini</p> <p>TGR, 3 maggio 2023, edizione delle 14</p> <p>Spettatori: 2.046.000 spettatori</p> <p>Share: 16,4%</p>	
<p>La troupe del Tg2, guidata dal giornalista Giorgio Pacifici, tra gli stand della RomeCup 2023. Il servizio "Robot in fiera"</p> <p>Tg2, Rai, 9 maggio, notiziario delle 8.30</p> <p>Telespettatori: 201.000</p> <p>Share 4%</p>	
<p>"Un percorso di digitalizzazione utile per gli anziani" di Francesca Beolchi tra i banchi del liceo scientifico Isacco Newton di Roma</p> <p>Elisir, Rai 3, 3 ottobre 2023</p> <p>Telespettatori 666.000</p> <p>Share 6,15%</p>	

Il Tempo, 25 aprile 2023 | Reach: 175.000

Il Sole 24 Ore, 27 settembre 2023 | Reach: 713.000

FUTURO INNOVAZIONE
 Dal 3 maggio panel di esperti e competizioni tra studenti al campus Biomedico. I vincitori saranno premiati in Campidoglio

Talenti in campo a RomeCup

Nella prossima edizione la sfida tra capitale umano e intelligenza artificiale



AMARO BENEDETTO
 Talenti in campo a RomeCup. La sfida tra capitale umano e intelligenza artificiale. La sfida risale per un anno al nostro biennio di studi. In questi giorni, a Roma, per il maggio alumnus, si svolge la competizione tra studenti del campus Biomedico. I vincitori saranno premiati in Campidoglio.

Parlerà
 L'evento sarà moderato da...
 L'evento sarà moderato da...
 L'evento sarà moderato da...



Formazione digitale e autoimprenditorialità per donne e Neet

Allarme giovani. Un quinto di chi ha 15-29 anni è Neet: non studia né lavora

La formazione digitale e l'autoimprenditorialità sono le due leve principali per affrontare la disoccupazione giovanile. Il progetto DigAll ha invece come destinatari 250 giovani tra i 16 e i 34 anni Neet, si svolge in sei regioni del Centro e Nord Italia (Lombardia, Liguria, Piemonte, Emilia Romagna, Umbria e Lazio). Il partenariato è formato da Fondazione Albero della Vita e Fondazione Mondo Digitale, con il sostegno dell'Its Academy Angelo Rizzoli per le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e di Webhelp Enterprise Sales Solutions Italy Srl. «Da oltre vent'anni lavoriamo per l'inclusione usando le tecnologie digitali come acceleratore sociale», ha sottolineato Mirta Michilli, direttrice generale di Fondazione Mondo Digitale. «In tutti i nostri progetti cerchiamo di promuovere un rafforzamento della capacità di costruire un'ecosistema personale» e allmentarlo nel tempo, che definiamo «autoimprenditorialità». Svate e DigAll partono da questa convinzione: orientamento e formazione personalizzata sono due componenti centrali.

L'iniziativa
 Fondazione Mondo Digitale lancia oggi a Roma due progetti dedicati

Claudio Tucci
 L'allarme è sotto gli occhi di tutti. Oggi, sono gli ultimi dati Istat, 4,7 milioni di giovani, quasi un quinto di chi ha tra i 15 e 29 anni è Neet, vale a dire non studia, non lavora e non è inserito in percorsi di formazione. Una quota superiore alla media europea di oltre sette punti e che interessa in misura maggiore le ragazze (20,5%) e, soprattutto, i residenti nelle regioni del Mezzogiorno (27,9%) e gli stranieri (28,8%). A ciò si aggiunge il fatto

Mirta Michilli
 «Lavoriamo sull'inclusione usando la tecnologia come acceleratore sociale»

Il Messaggero, 27 settembre 2023 | Reach: 1.061.000

Lazio, più donne assunte, il 58,1% ha un lavoro: ma c'è troppo gap digitale

► Dal 2014 a oggi crescono le impiegate: due su 10 hanno un contratto a tempo determinato, mentre il 29% ha un'occupazione part-time



IL FIGLIO
 L'azienda di Roma che ha assorbito più donne nel 2022 è stata la società di servizi a domicilio. Le assunzioni sono cresciute del 30% a oggi e si stima che entro il 2025 si raddoppino.

7%
 Le assunzioni di nuove donne nel 2022 sono cresciute del 7% rispetto al 2021.

4,4%
 Le assunzioni di nuove donne nel 2022 sono cresciute del 4,4% rispetto al 2021.

Piscina delle Rose all'Eur: ecco il bando per il rilancio

LA CASA PER TORNARE IL NUOVO CENTRO

Il Messaggero, 27 settembre 2023 | Reach: 1.061.000

Formazione digitale e autoimprenditorialità per donne e Neet

L'iniziativa
 Fondazione Mondo Digitale lancia oggi a Roma due progetti dedicati

Claudio Tucci
 L'allarme è sotto gli occhi di tutti. Oggi, sono gli ultimi dati Istat, 4,7 milioni di giovani, quasi un quinto di chi ha tra i 15 e 29 anni è Neet, vale a dire non studia, non lavora e non è inserito in percorsi di formazione. Una quota superiore alla media europea di oltre sette punti e che interessa in misura maggiore le ragazze (20,5%) e, soprattutto, i residenti nelle regioni del Mezzogiorno (27,9%) e gli stranieri (28,8%). A ciò si aggiunge il fatto

Mirta Michilli
 «Lavoriamo sull'inclusione usando la tecnologia come acceleratore sociale»

La condivisione pubblica

PUBBLICAZIONI DI CARATTERE SCIENTIFICO

- M. Michilli e A. Molina, La palestra dell'innovazione come fabbrica di divulgazione scientifica, Nuove frontiere nella comunicazione della scienza, magazine SciCo+, dicembre 2023
- M. Michilli e A. Molina, Le sfide dell'editing del genoma umano: tutto è lecito per salvare vite?, Agenda Digitale, 13 ottobre 2023
- M. Michilli e A. Molina, Genomica, una visione non antropocentrica: i grandi problemi da risolvere, Agenda digitale, 27 settembre 2023
- M. Michilli e A. Molina, Editing del genoma, come orientare un'evoluzione etica: sfide e rischi, Agenda Digitale, 10 luglio 2023
- M. Michilli e A. Molina, Neuroscienze: le sfide per il mondo dell'educazione, Agenda Digitale, 25 maggio 2023
- M. Michilli e A. Molina, La tecnologia si sta prendendo le nostre vite: ci serve una nuova educazione, Agenda digitale, 4 aprile 2023



ARTICOLI

- M. Michilli, La pratica delle competenze digitali: oltre le discipline Stem nella scuola, Annual Report Fpa 2023, dicembre 2023
- C. Maurizio, Coding Girls: abbattere i pregiudizi di genere nelle Steam si può e si deve, 17 luglio 2023
- C. Stajano, La scuola romana che fabbrica campioni nell'ecosistema dell'innovazione, Rome Future Week, 16 giugno 2023
- M. Michilli, Per una scuola davvero inclusiva serve più formazione e pratica in tecnolo-

gie educative, Agenda digitale, 23 marzo 2023

- M. Michilli, Otto marzo, che disagio le quote rosa: così la forza delle donne può fare la differenza, agenda digitale, 8 marzo 2023
- A. Molina, L'interprete LIS e il suo gemello, HuffPost, 7 marzo 2023
- M. Michilli, Formazione personalizzata: la sfida si sposta nell'eduverso, Agenda digitale, 24 febbraio 2023

PARTECIPAZIONE A EVENTI

- Strade d'Innovazione. Presentazione dei risultati dell'indagine "La mappatura dell'innovazione educativa". Con Alfonso Molina. Camera dei deputati, 14 dicembre 2023
- MPW - Most Powerful Women Fortune Italia, 21 giugno 2023
- Fare rete per abbattere le disuguaglianze: il futuro passa da qui, ForumPA, 16 maggio 2023
- Sharing the future, Cnr, 17 febbraio 2023

INTERVISTE

- Robot in fiera, Tg2, 9 maggio 2023. Mirta Michilli
- Robot a Roma, Corriere della Sera, 24 aprile 2023, Mirta Michilli
- Raccontare ai giovani le sfide dell'intelligenza artificiale (e umana). Michilli sulla RomeCup, Formiche.net, 23 maggio 2023
- RomeCup, confronto tra scienziati e studenti sull'etica nell'intelligenza artificiale, VaticanNews, 23 maggio 2023. Alfonso Molina



Campagne e collaborazioni



OPENDIAG A SAPIENZA



PORTE APERTE AL CNR



ROMPIAMO GLI SCHEMI!



IL DANTEDÌ NELLE PERIFERIE ROMANE



I DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI A SFIDE



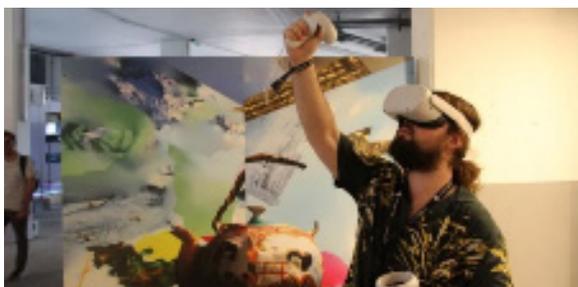
SCUOLE APERTE IN CAMPIDOGLIO



EVENTO FINALE DI G4GRETA



GLI AMBIENTI DIGITALI PER L'ORIENTAMENTO



A PASSEGGIO NEL QUADRO CON L'ARTISTA



OGGI SI APRE ROME FUTURE WEEK



PREMIO NAZIONALE SULL'INNOVAZIONE DIGITALE



TRE GIORNATE DI PORTE APERTE AL CPIA3



INNOVATORI COME NOI



CAREER DAY ALL'UNIVERSITÀ DEL SANNIO



**UN MASTER INTERATENEVO PER IMPARARE
A PROGETTARE**



L'INNOVAZIONE SOCIALE A SCUOLA



L'ASSEMBLEA DI ESPERTI DI SIOS23 WINTER



UN'APP PER IL LAVORO DELLE DONNE

ALL DIGITAL

FMD è parte di All Digital, l'organizzazione che rappresenta le più importanti reti europee che operano con le nuove tecnologie. Anche per il 2023 ha promosso la campagna All Digital Weeks, che copre più settimane, dal 17 aprile al 7 maggio.

GENERAZIONI CONNESSE

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

GIVE CAMPAIGN

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.



1° CLASSIFICATO
56° Trofeo Internazionale Città di Roma di robotica
Categoria Robotics Junior - Categorie Preliminary
"2030 OCTOPUS STORY ROBOT" IC NITTI ROMA

STITUTO M
ICVN
1° Classificato
56° Trofeo Internazionale Città di Roma di robotica
Categoria Robotics Junior - Categorie Preliminary
"2030 OCTOPUS STORY ROBOT" IC NITTI ROMA

Come produciamo valore

Gli standard rendicontativi, a cui progressivamente ci stiamo uniformando, restituiscono solo in parte l'impatto reale delle nostre azioni, perché hanno il forte limite di essere pensati per le aziende o per le pubbliche amministrazioni. Risultano forzate alcune metodologie in voga, come l'approccio controfattuale, perché non contemplano contesti fortemente contaminati come quelli sociali (impossibile creare gruppi di controllo). Allora come possiamo dare valore sociale a quello che facciamo? 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** e la **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.

In particolare, 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 anche nella produ-

zione di contenuti, 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. Usiamo tutti i generi del racconto video, dallo spot alla docu-fiction, dal reportage al reality learning. Cerchiamo anche di abitare i diversi spazi social, anche se non sempre ne condividiamo lo stile comunicativo: da noi sono tutti attori, partecipanti, non ci interessano i follower. Non siamo fanatici delle presentazioni patinate con immagini Stock. Ci piace anche la foto mossa se cattura un istante, un'idea, una parola che può farci pensare. Raccontiamo anche con strumenti mobili, sempre a portata di mano, con 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. Nello schema che segue abbiamo provato a sintetizzare la "catena logica del valore" e le principali metodologie collegate. Lo schema può diventare un efficace strumento di progettazione che aiuta lo staff a orientarsi sempre di più verso i risultati.



CAMBAMENTO | INNOVAZIONE SOCIALE

RISORSE	ATTIVITÀ	PRODOTTI/SERVIZI	RISULTATI	IMPATTO
<ul style="list-style-type: none"> • modelli • strumenti • formatori e tutor • animatori territoriali • ambienti • metodologie 	<ul style="list-style-type: none"> • laboratori • webinar • format innovativi • eventi • animazione territoriale • campagne 	<ul style="list-style-type: none"> • formazione di base • alta formazione • sensibilizzazione • orientamento • tutoraggio • mooc 	<ul style="list-style-type: none"> • acquisizione di competenze • padronanza nell'uso dei servizi • valorizzazione di talenti • assunzione di ruolo e responsabilità 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 delle tecnologie	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

- di nicchia (destinatari specifici)
- integrati (servizi)
- istituzionali (advocacy)

CAMBIAMENTI

- individuali
- organizzazione
- società, sistema, politiche



Storie di servizio

Nel Bilancio sociale 2022 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, come inizio di un ecosistema di conoscenza circolare. Quest'anno procediamo nella stessa direzione ma con una chiave diversa, diamo spazio a dieci storie di servizio, che in molti casi nascono già come esperienze collettive. La versione integrale è disponibile sul nostro sito.

I materiali realizzati dalle ragazze del Liceo delle Scienze umane Vittorino da Feltre di Taranto, con il percorso "Phyrtual Service Learning: i nativi insegnano le competenze agli immigrati digitali", sono disponibili sul sito dell'Azienda Sanitaria Locale della provincia di Taranto. Ai giovani "nativi digitali" è stato chiesto di accompagnare gli adulti 'immigrati digitali' nelle operazioni di attivazione dello Spid e del Fse, per redere un servizio alla comunità.

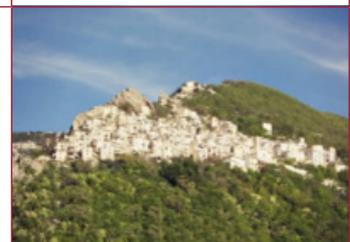
<https://www.mondodigitale.org/notizie/mettiamoci-fase-4-episodi>



METTIAMOCI IN FASE IN 4 EPISODI

Lisa Di Bello e Guido Ramini, animatori territoriali e formatori della FMD, sono tra i promotori del progetto Tech Camp Back to the rural, nei territori di Pennapiedimonte e Roccalegna, in provincia di Chieti, grazie al contributo dell'Ambasciata americana a Roma. L'obiettivo è favorire l'aggiornamento professionale dei giovani (15-35 anni) che vivono nei villaggi rurali (operatori, amministratori locali, volontari e membri delle Pro loco), per generare un impatto a lungo termine sul marketing territoriale e culturale.

<https://www.mondodigitale.org/notizie/il-futuro-dei-giovani-nelle-zone-rurali>



**IL FUTURO DEI GIOVANI
NELLE ZONE RURALI**

L'idea di startup proposta dal team del "Volta" prende il nome di "Walle" e nasce per risolvere il problema dello smaltimento dei rifiuti tecnologici, cosiddetti Raee, rifiuti speciali, con elevata presenza di sostanze tossiche per l'ambiente. Gli allievi, nel contesto del progetto CO.ME.SE, hanno pianificato la propria idea progettuale, sulla base di un modello di economia circolare, in cui si sfrutta il potere rigenerativo delle risorse e si riduce al minimo la produzione di rifiuti a salvaguardia dell'ambiente.

<https://www.mondodigitale.org/notizie/limpresa-di-tre-studenti-sulla-stampa-locale>



**L'IMPRESA DI TRE STUDENTI
SULLA STAMPA LOCALE**

Nell'edizione del 2017 del Global Junior Challenge la dirigente Rosalba Rotondo, da 40 anni a Scampia, ha ricevuto una menzione speciale per le storie di innovazione e di inclusione nel contesto del Premio speciale intitolato a Tullio De Mauro. Nel 2019 ha ricevuto l'onorificenza al Merito della Repubblica Italiana "per la sua totale dedizione alla formazione delle giovani generazioni all'insegna della tutela del diritto allo studio e della piena inclusione delle minoranze". Nel 2023 leggiamo ancora di lei sul Venerdì di Repubblica.

<https://www.mondodigitale.org/notizie/la-dirigente-che-cura-il-territorio>



**LA DIRIGENTE CHE
CURA IL TERRITORIO**

Con il progetto di un sintetizzatore vocale il team di quattro studenti del Pirelli di Roma ha vinto l'hackathon TE.COM (progetto con Lazio Innova): Smart Belt è un congegno in grado di trascrivere mediante un dispositivo recettivo e un'app per smartphone in 5G tutto ciò che viene detto da una persona a un'altra non udente con parametri di espressione emotiva, in base allo stato d'animo della persona che parla, così da favorire la comprensione ad un pubblico più ampio.

<https://www.mondodigitale.org/notizie/il-racconto-innovativo-delle-eccellenze>



**IL RACCONTO INNOVATIVO
DELLE ECCELLENZE**

Le sessioni formative sono animate dai dottorandi della macroarea Ingegneria dell'università Tor Vergata di Roma, bravissimi, appassionati e dediti. Riescono a parlare di cose difficilissime, come la teoria dei grafi, senza annoiare gli studenti più giovani. E a motivare i liceali c'è sicuramente la necessità di prepararsi al meglio al momento più atteso, il pilotaggio della flotta di droni.

<https://www.mondodigitale.org/notizie/la-formazione-con-testa-e-cuore>



**LA FORMAZIONE
CON TESTA E CUORE**

Tra i trenta "eroi civili" scelti dal presidente della Repubblica, Sergio Mattarella, c'è Felicia Giagnotti, presidente della Fondazione Progetto Itaca, organizzazione che sin dalla prima edizione fa parte della cordata educativa di Fattore J. Felicia, 73 anni, è Commendatore dell'Ordine al Merito della Repubblica Italiana: "Per aver creato una rete nazionale a favore delle persone che soffrono di patologie della salute mentale offrendo loro l'opportunità di un percorso di inserimento nella società civile".

<https://mondodigitale.org/notizie/un-partenariato-di-valore>



UN PARTENARIATO DI VALORE

Sono partiti dalle loro esigenze di studenti pendolari per ideare startup innovative sul fronte della mobilità, ma anche della solidarietà. I ragazzi e soprattutto le ragazze dell'istituto alberghiero Pietro Piazza di corso dei Mille, la scuola più popolosa d'Italia che supera i 2 mila alunni più tutto il personale docente e i collaboratori scolastici, hanno lavorato per un anno su alcuni progetti che sperano adesso possano diventare realtà. Progetti antispreco, dal cibo da donare alla Missione Speranza e Carità di Biagio Conte al riciclo delle bottiglie di plastiche e di vetro.

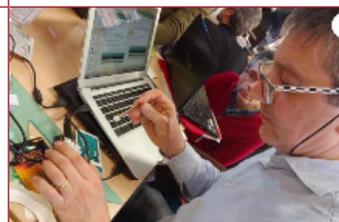
<https://www.mondodigitale.org/notizie/le-startupper-solidali-di-palermo>



LE STARTUPPER SOLIDALI DI PALERMO

Il percorso di 20 ore, ideato con il contributo del Dipartimento di Fisica della Sapienza Università di Roma, consente a 21 studenti della classe quarta AC, di cimentarsi nella realizzazione di progetti per misurare la qualità dell'ambiente urbano (aria, acustica, illuminazione, temperatura ecc.). L'obiettivo è scoprire la dimensione olistica della sostenibilità, dalla persona al sistema, e sviluppare nuove competenze in settori professionali in fortissima espansione basati sull'alleanza tra tecnologie digitali e cura del pianeta.

<https://www.mondodigitale.org/notizie/tecnologie-digitali-la-cura-del-pianeta>



TECNOLOGIE DIGITALI PER LA CURA DEL PIANETA

Con il fotoromanzo Match Point gli studenti della IV E dell'Istituto alberghiero Vittorio Veneto di Napoli hanno avuto il coraggio di affrontare un tema molto complesso e delicato, la violenza di genere. Hanno realizzato il fotonovel nell'ambito del laboratorio di narrazione fotografica del Pcto inserito nel progetto Ho avuto un'idea! promosso da Room to Read (ong statunitense attiva nell'empowerment delle ragazze e delle bambine) con Fondazione Mondo Digitale, FEduF e L'Altra Napoli.

<https://www.mondodigitale.org/notizie/il-maschio-alfa-e-la-violenza-di-genere>



IL MASCHIO ALFA E LA VIOLENZA DI GENERE

Le storie che ispirano

Nel corso delle diverse edizioni del programma formativo Job Digital Lab, ideato con ING Italia, abbiamo sviluppato 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. Con l'aiuto di Nicoletta Vulpetti, appassionata di racconti d'identità, abbiamo arricchito anche la terza edizione con le storie delle persone protagoniste di un cambiamento, personale e di comunità, interpretando in modo originale la **responsabilità socio-territoriale d'impresa** (RST).

 <p>"Con il digitale, clienti e prodotti più vicini"</p> <p>Emanuela Labruna</p> <p>09/03/2023</p> <p>IL FUTURO È GIÀ QUI</p>	<p>BARI</p>  <p>"Artigiani della tecnologia sostenibile"</p> <p>Giuseppe Stella</p> <p>30/03/2023</p> <p>ARTIGIANI DELLA TECNOLOGIA SOSTENIBILE</p> <p>MATERA</p>
 <p>"Una start up per innovare la consulenza legale"</p> <p>Manfredi Domina</p> <p>06/04/2023</p> <p>QUESTIONI DI DIRITTO, TRA DIGITALE E ANALOGICO</p>	<p>PALERMO - MILANO</p>  <p>"Il digitale per nutrire la relazione con il cliente"</p> <p>Viviana Fabbri</p> <p>Job Digital Lab @Bologna</p> <p>18/05/2023</p> <p>COME NUTRIRE LA RELAZIONE CON IL CLIENTE</p> <p>BOLOGNA</p>

 <p>"Portiamo il delivery dove prima non c'era"</p> <p>Gerardo Catapano Job Digital Lab @Napoli</p> <p>11/05/2023</p> <p>IL DELIVERY DOVE PRIMA NON C'ERA</p>	<p>NAPOLI</p>	 <p>"La tecnologia per un mercato senza confini"</p> <p>Daniele Di Gregoli Job Digital Lab @Palermo</p> <p>02/05/2023</p> <p>LA TECNOLOGIA PER UN MERCATO SENZA CONFINI</p>	<p>PALERMO</p>
 <p>"L'impresa di rendere bella la tecnologia"</p> <p>Vito Santarcangelo Job Digital Lab @Matera</p> <p>08/05/2023</p> <p>IL BELLO DELLA TECNOLOGIA</p>	<p>MATERA</p>	 <p>"Grazie al digitale, le barriere si abbattano"</p> <p>Giorgio Santamauro</p> <p>21/03/2023</p> <p>CON IL DIGITALE SI ABBATTANO LE BARRIERE</p>	<p>PALERMO</p>
 <p>"La tecnologia per la salute delle persone"</p> <p>Isa Cafogna</p> <p>15/03/2023</p> <p>LA TECNOLOGIA PER LA SALUTE DELLE PERSONE</p>	<p>BARI</p>	 <p>"Con il digitale, l'agrifood entra nell'era 4.0"</p> <p>Antonella Fasano Job Digital Lab @Bari</p> <p>23/03/2023</p> <p>CONTA PIÙ LA PASSIONE DELL'AMBIZIONE</p>	<p>BARI</p>



Il volontariato di competenza

L'esperienza di volontariato rende "i dipendenti più consapevoli e responsabili verso la comunità, facendoli incontrare con un mondo che non conoscono, facendoli superare i pregiudizi inconsci e rendendoli partecipi del cambiamento della società" [Sodalitas, Volontariato d'impresa: l'esperienza delle aziende in Italia].

Già da alcuni anni sperimentiamo con successo numerose pratiche di volontariato aziendale: dipendenti di aziende e grandi corporation che mettono a disposizione esperienze e competenze per contribuire al successo dei progetti, in particolare attraverso attività di formazione e testimonianze di eccellenza.

La formula che ci piace di più è quella che combina volontariato di competenza, ossia la messa a disposizione di competenze professionali, con il volontariato in team fatto di attività pratiche a servizio delle comunità locali (hackathon, civic challenge, campagne di sensibilizzazione, partite di calcio solidali ecc.). È un'esperienza formativa di qualità che segue i framework europei (DigCom, DigCompEdu, DigCompConsumers) e alimenta una community di professionisti per una formazione continua e di valore. Nel corso dell'ultimo anno più progetti hanno coinvolto diverse figure professionali delle piramidi aziendali, dal-

le posizioni apicali ai ruoli più specialistici, quasi sempre profili senior:

- Ambizione Italia con Microsoft
- Coding Girls con Microsoft e Ing Italia
- Fattore J con Janssen
- Growing Tour con Visa
- Job Digital Lab con Ing Italia
- LinkedIn. Le competenze per ripartire
- Rising Youth con Sap
- Roll Cloud con Intesa San Paolo, Google Cloud, Tim Enterprise
- Vagone FMD con Meta

Il volontariato di competenza ha assunto forme diverse, dall'animazione di uno o più webinar o sessioni formative in presenza all'affiancamento come mentor ai team in sfida in maratone di sviluppo (hackathon o creathon).

Ad esempio per il progetto Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso si sono alternati negli incontri "immersivi" a Binario F oltre una decina di manager e professionisti di aziende come Meta o Engineering.

Particolarmente strategico, soprattutto per i lavoratori in condizioni di fragilità, è il tempo messo a disposizione dagli esperti LinkedIn, soprattutto con i ruoli di *senior customer success manager* e *account director* (sette professionisti).

Il piano strategico 2023-2025

Con l'iscrizione al Runts per FMD ETS si è aperto un nuovo scenario con confini incerti e in continua mutazione, per ragioni interne (non più ente strumentale di Roma Capitale) ed esterne all'organizzazione (evoluzioni normative). La nuova fase richiede un livello alto di attenzione non solo per monitorare lo stato di attuazione del nuovo codice, ma anche gli assestamenti del settore non profit, i modelli di successo emergenti, la presenza di nuovi attori, il complesso rapporto con le pubbliche amministrazioni, senza trascurare il perdurare della crisi, definita ormai "permacrisi", e l'alternarsi di vecchie e nuove emergenze.

A febbraio 2023 è stato elaborato e presentato al cda una prima bozza di piano di sviluppo per il successivo triennio, basata sulla perso-

nalizzazione di un "business model canvas sociale e sostenibile". Il piano di sviluppo, realizzato secondo un modello sintetico per cinque progetti-piattaforme (Coding Girls, RomeCup, Palestra dell'Innovazione, Nonni su Internet e Global Junior Challenge), è un documento dinamico, da aggiornare insieme agli stakeholder in base all'evolversi della situazione della Fondazione e dei contesti in cui opera. L'idea è quella di avviare un processo partecipato per mettere a punto un piano di investimento straordinario, da sottoporre a revisione annuale, così da accompagnare la fase di assestamento e di ulteriore sviluppo. Punto di partenza è l'analisi Swot, elaborata internamente, soprattutto con il contributo dello staff operativo, e la solida situazione economico-finanziaria.



PUNTI DI FORZA

- Oltre 20 anni di lavoro in un settore oggi centrale nelle politiche di investimento pubbliche e private
- Collaborazioni con grandi player privati
- Forte reputazione del brand sia in ambito pubblico che privato
- Vasto network di alleanze e partnership
- Elaborazione originale di contenuti e modelli
- Progetti storici da poter trasformare in piattaforme
- Team storico fortemente motivato
- Liquidità disponibile importante
- Non debiti né prestiti

PUNTI DI DEBOLEZZA

- Introiti basati solo sui progetti
- Pochi grandi finanziatori
- Staff sottodimensionato
- Poche figure senior nello staff
- Debole visibilità istituzionale
- Debole capacità di lobbying

OPPORTUNITÀ

- Momento storico favorevole perché trasformazione digitale e competenze digitali al centro di politiche ed investimenti pubblici e privati
- Trasformazione in ETS opportunità di allargare la rete di finanziatori/donatori coinvolgendoli come soci partecipanti
- Background solido, anche intellettuale, risultato di 20 anni di lavoro nel campo, che rappresenta un vantaggio competitivo rispetto a competitor emergenti
- Liquidità importante da poter valorizzare per la crescita

MINACCE

- Pochissimi grandi finanziatori, tra cui alcuni in crisi di identità (es. Meta)
- Competitor emergenti con grande peso istituzionale e disponibilità finanziaria che entrano nel settore delle competenze digitali per le risorse oggi disponibili (es. Save the Children, Action Aid, Junior Achievement etc)
- Staff sottodimensionato e con poche figure senior strategiche

SITUAZIONE ECONOMICO FINANZIARIA a febbraio 2023

- Patrimonio: nell'ordine di 2,2 milioni di euro
- Fatturato atteso annuo: nell'ordine dei 2 milioni di euro
- Liquidità disponibile: nell'ordine dei 5,6 milioni di euro
- Crediti: nell'ordine del 1 milione di euro
- Debiti: nell'ordine dello 0,5 milioni di euro

Componenti del piano

- Trasformazione di progetti strategici in piattaforme
- Rafforzamento del team con inserimento di figure chiave
- Posizionamento della Fondazione come ETS di carattere nazionale
- Rinnovo concessione sede di via del Quadraro
- Ricerca di una sede centrale di rappre-

sentanza

- Consolidamento di un evento aziendale annuale per stakeholder e istituzioni

Obiettivi

- Raddoppiare le entrate in 5 anni
- Differenziare le entrate
- Avere almeno 10 finanziatori/donatori importanti in 5 anni
- Trasformare i progetti strategici storici in piattaforme con capacità di generare entrate continuative da donatori/finanziatori

Progetti da trasformare in piattaforme

- Coding Girls
- RomeCup
- Palestre dell'Innovazione
- Nonni su Internet
- Global Junior Challenge

IL "VALORE" DEI PROGETTI COINVOLTI IN BREVE				
CODING GIRLS	ROME CUP	PALESTRE DELL'INNOVAZIONE	NONNI SU INTERNET	GLOBAL JUNIOR CHALLENGE
Un programma completo che promuove la parità di genere con attività esperienziali e coinvolgenti per superare stereotipi e luoghi comuni. E rimettere in moto la mobilità sociale con il protagonismo delle ragazze e delle donne.	Un originale modello di acceleratore verticale per lo sviluppo, che coinvolge scuole, atenei, centri di ricerca, startup, pmi e distretti produttivi. Strategico anche per le politiche di smart specialization.	Progettare e realizzare ambienti innovativi di apprendimento esperienziale e immersivo (fab lab, robotic lab ecc.), per avviare processi incrementali di innovazione didattica.	Usare la "piattaforma" di Nonni su Internet (apprendimento intergenerazionale, manuali facilitati, video pillole, tutorial ecc.) come modello di intervento nazionale.	Educazione e formazione dei giovani come traino per tutti gli SDGs. Enfasi sulla scuola inclusiva e di qualità, grazie alle tecnologie. Valorizzazione delle migliori pratiche (progetti funzionanti).
Approccio sistemico e multidimensionale che coinvolge le diverse generazioni, con interventi anche su mentalità e stili educativi.	Un'esperienza immersiva straordinaria sul presente e il futuro dell'uomo per incentivare la ricerca e lo sviluppo di tecnologie di servizio. Diffonde i benefici della robotica sociale, inclusiva e sostenibile. Orientamento.	La Palestra è un ecosistema inclusivo, che sviluppa una capacità generativa per l'intero ambiente circostante, anche nei contesti più complessi come le periferie. Service creativo.	Apprendimento intergenerazionale con scambio di conoscenze e competenze, anche professionali. Solidarietà. Arricchimento culturale. Invecchiamento attivo. Riduzione divari.	Ribadire la centralità dell'istruzione per lo sviluppo sostenibile. Valorizzare il ruolo delle comunità educanti e dei docenti innovatori. Premio intitolato a Tullio De Mauro.

Il piano straordinario è attualmente in revisione.



I PRINCIPALI NUMERI DEL 2023

RISORSE, RISULTATI, PRODOTTI E SERVIZI



2.375.765 €

Valore della **produzione**
in euro



150.000

Persone raggiunte
dai nostri "servizi"



+ 80.000

studenti e giovani
in formazione



21.000

cittadini in formazione
e animazione territoriale



2.460

genitori
in formazione



8.623

dirigenti e docenti iscritti
a webinar e laboratori



8

Volontari del servizio civile



120

docenti nella comunità
della "Scuola del noi"



1.100

over 65 coinvolti in attività
online e in presenza



1.914

imprenditori
e professionisti



110

decisori
nei tavoli di lavoro



500

migranti



90 | 24

formatori
e animatori
territoriali



78 | 47

role model
e professionisti
pro bono
(volontariato di competenza)



9.000

partecipanti
in 66 eventi
con 150 relatori



700

scuole
della community



+200

partner
(istituzioni
corporation
aziende ecc.)



70

università e
centri di ricerca
partner in Italia
ed Europa



1.107 | 5.506

sessioni
e ore di
formazione



40

progetti
attivi



420.000

persone
raggiunte
dai post
sui social



3.649.136

visualizzazioni
dei post social



+15%

Utenti sul sito
mondodigitale.org



438

uscite
stampa

ALTRI NUMERI DELLA FORMAZIONE

11.000	12.537	250	10
attestati di partecipazione	nuovi utenti alla FMD Academy (+ 17%), 64% sono donne	prodotti finali realizzati dagli studenti (prototipi, app, game ecc.)	Storie multimediali e 8 pillole formative per il progetto PARI
25	1	19	17
Sfide tra hackathon e Jam Session	Gioco virtuale Interland4All per bambini con bisogni speciali	Card formative per Job Digital Lab	Videocorsi per Job Digital Lab
13	9	1	7
Storie di cambiamento raccontate per Job Digital Lab	Tutorial real life per la casa digitale del cittadino	Web app per il Personal System Canvas	Palestre dell'Innovazione nelle periferie
1	2	1	1
Manifesto del Cambiamento con People Power	Fotoromanzi per il progetto Ho avuto un'idea!	Indagine esplorativa per Fattore J	Pubblicazione in libreria (Cittadinanza digitale integrata e sostenibilità alla primaria, Erickson)

TECOM
TECnologia
& COMunicazione



Fattore J

#FATTOREJSALUTE
FATTOREJ.ORG

Più fiducia, più salute, più futuro

MAGGIO 2023



I nostri conti

Si riepilogano di seguito i macro-dati che emergono dal bilancio d'esercizio 2023, predisposto secondo le norme ministeriali.

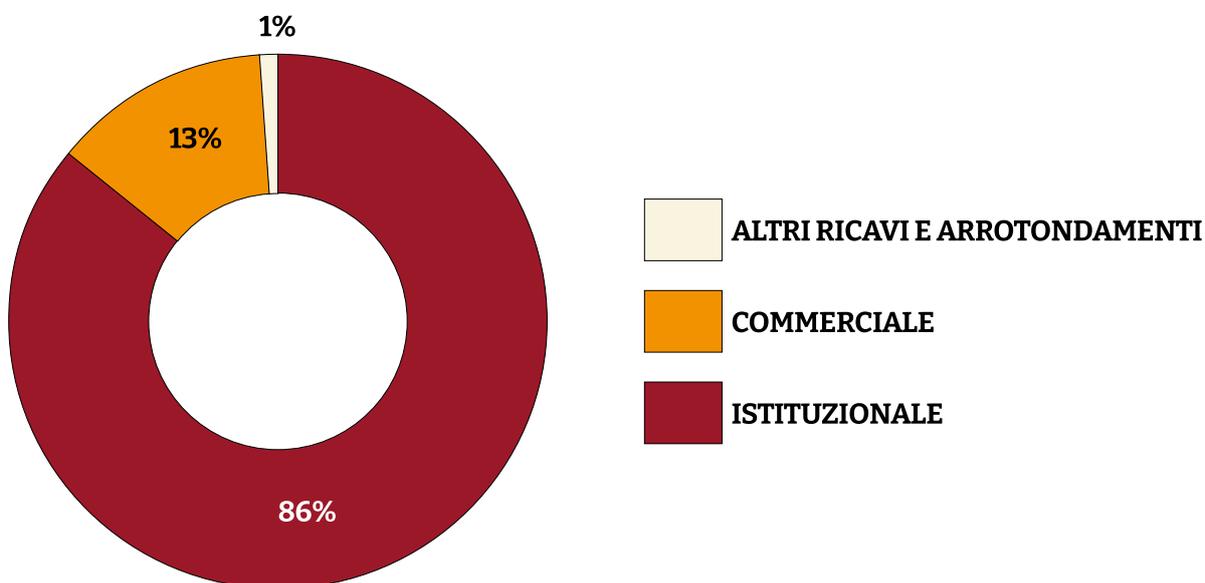
Sia il documento di Stato patrimoniale, che esprime la situazione patrimoniale e finanziaria al 31.12.2023, sia il Rendiconto gestionale, che evidenzia proventi e oneri e sintetizza il risultato di gestione conseguito, riportano il confronto con il precedente esercizio. Per il bilancio completo al 31.12.2023 si rimanda alla sezione <amministrazione trasparente> del sito mondodigitale.org alla voce <bilanci>.

CONTO ECONOMICO IN SINTESI		
	2023	2022
Valore della produzione	2.375.765	2.201.391
Costo della produzione	2.323.439	2.164.296
Proventi e oneri finanziari e straordinari	65.805	43.339
Imposte	54.117	49.655
Avanzo / disavanzo esercizio	64.014	30.779

Una lettura generale dei dati economici evidenzia come il valore della produzione sia aumentato dell'8% con un correlato incremento del 7% dei costi della produzione. L'attività si chiude con un avanzo economico (circa 64mila euro) che incrementa il patrimonio a disposizione dell'ente.

IL VALORE DELLA PRODUZIONE PER TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ	
ATTIVITÀ	valore in euro
Istituzionale	2.054.262
Commerciale	307.057
Altri ricavi e arrotondamenti	14.446
TOTALE	2.375.765

IL VALORE DELLA PRODUZIONE PER TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ



I ricavi da attività commerciale rappresentano poco più di 1/7 dei proventi complessivi. Le tabelle che seguono forniscono un dettaglio dei proventi originati dai progetti finanziati e commissionati.

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 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 multinazionali tecnologiche. Le attività sono gratuite, siano esse rivolte ai giovani, alle scuole, agli insegnanti, agli anziani o ai cittadini di origine straniera.

NEGLI ULTIMI ANNI LE ATTIVITÀ SONO STATE FINANZIATE DA (PERCENTUALI)				
	2020	2021	2022	2023
Aziende	40,11	36,20	33,10	30,24
Fondo di gestione	28,51	0,00	0,00	0,00
Bandi IT	23,46	24,89	18,95	26,41
Bandi europee	4,71	3,66	4,67	6,60
Affidamenti diretti	3,21	35,25	43,28	36,75
	100,00	100,00	100,00	100,00

VALORE DELLA PRODUZIONE PER AREE DI ATTIVITÀ	VALORE IN EURO
Progetti europei*	155.891,35
Inclusione (fragilità e lavoro)	233.950,45
Terza età	70.950,00
Innovazione nella scuola	314.927,53
Giovani e lavori del futuro	271.010,00
Competenze digitali dei cittadini e partecipazione attiva	752.000,00
Formazione delle aziende/riqualificazione professionale dei lavoratori	56.371,43
Parità di genere	506.217,78
TOTALE	2.361.318,54

(*) i progetti europei sono raggruppati perché fanno riferimento a sfide trasversali con più destinatari, come la comunicazione scientifica, la sicurezza informatica ecc.

Aree di attività





FMD opera in un contesto di creazione del valore per la comunità di riferimento. Anche le componenti economiche acquisiscono, per questo, una valenza sociale. L'utilizzo delle risorse economiche è un elemento di particolare attenzione per l'ente.

Il principale destinatario delle risorse finanziarie della Fondazione è rappresentato dalla "forza lavoro" dell'ente che assorbe circa il 90% delle risorse. E non poteva essere che in questo modo visto il modello di operatività dell'ente che eroga i propri servizi per tramite dell'attività posta in essere dai propri dipendenti e collaboratori. L'indicatore evidenza, quindi, come le disponibilità in capo all'ente non siano disperse in attività non istituzionali, non deviando quindi dalla missione per la quale l'ente è stato costituito.

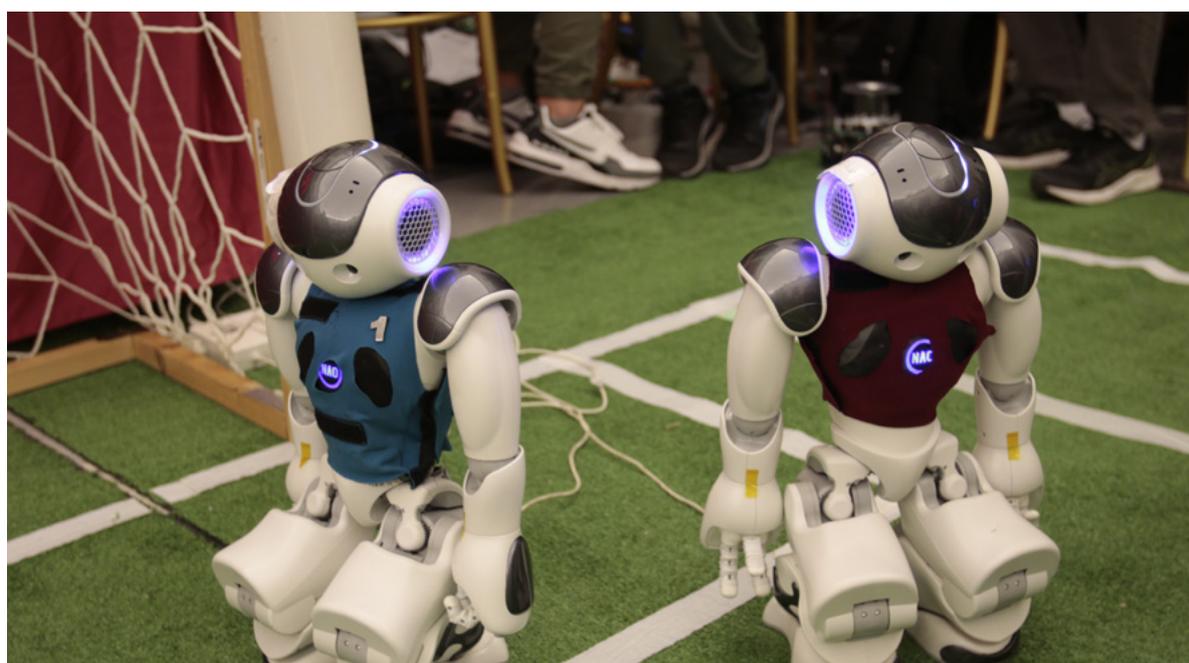
A livello gestionale, non ci sono segnalazioni da parte degli amministratori in merito a criticità emerse nella gestione ed evidenziazione delle azioni messe in campo per la mitigazione degli effetti negativi. L'organizzazione non ha posto in essere nell'esercizio specifiche campagne pubbliche di raccolte di fondi.



	al 31/12/2023	al 31/12/2022
STATO PATRIMONIALE ATTIVO		
B) Immobilizzazioni, con separata indicazione di quelle concesse in locazione finanziaria:		
II) Immobilizzazioni materiali:		
TOTALE Immobilizzazioni materiali:	66.375	19.530
TOTALE Immobilizzazioni, con separata indicazione di quelle concesse in locazione finanziaria:	66.375	19.530
C) Attivo circolante:		
II) Crediti con separata indicazione, per ciascuna voce, degli importi esigibili oltre l'esercizio successivo:		
Entro l'esercizio	1.923.776	2.239.303
Oltre l'esercizio	3.841	-
Imposte anticipate	-	-
TOTALE Crediti con separata indicazione, per ciascuna voce, degli importi esigibili oltre l'esercizio successivo:	1.927.617	2.239.303
III) Attività finanziarie che non costituiscono immobilizzazioni:	854	830
IV) Disponibilità liquide:	7.787.244	5.488.980
TOTALE Attivo circolante:	9.715.715	7.729.113
D) Ratei e risconti	826.373	563.385
TOTALE ATTIVO	10.608.463	8.312.028
STATO PATRIMONIALE PASSIVO		
A) Patrimonio netto:		
I) Capitale	2.181.603	2.181.603
VI) Altre riserve	-1	1
VIII) Utili (perdite) portati a nuovo	311.941	281.162
IX) Utile (perdita) dell'esercizio	64.014	30.779
TOTALE Patrimonio netto:	2.557.557	2.493.545
B) Fondi per rischi ed oneri:	1.443.369	1.443.369
C) Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato	157.706	150.393
D) Debiti, con separata indicazione, per ciascuna voce, degli importi esigibili oltre l'esercizio successivo:		
Entro l'esercizio	543.480	486.155
Oltre l'esercizio	-	-
Imposte anticipate	-	-
TOTALE Debiti, con separata indicazione, per ciascuna voce, degli importi esigibili oltre l'esercizio successivo:	543.480	486.155
E) Ratei e risconti:	5.906.351	3.738.566
TOTALE PASSIVO	10.608.463	8.312.028

CONTO ECONOMICO		
A) Valore della produzione:		
1) Ricavi delle vendite e delle prestazioni	2.361.319	2.198.901
5) altri ricavi e proventi, con separata indicazione dei contributi in conto esercizio:		
- Altri	14.446	2.490
TOTALE altri ricavi e proventi, con separata indicazione dei contributi in conto esercizio:	14.446	2.490
TOTALE Valore della produzione:	2.375.765	2.201.391
B) Costi della produzione:		
6) Costi materie prime, sussidiarie, di consumo	87.385	143.002
7) Costi per servizi	1.435.061	1.375.855
8) per godimento di beni di terzi:	31.982	7.921
9) per il personale:		
a) Salari e stipendi	485.675	415.540
b) Oneri sociali	125.038	99.562
c) Trattamento di fine rapporto	31.316	37.494
e) Altri costi	61.700	26.030
TOTALE per il personale:	703.729	578.626
10) Ammortamento e svalutazioni:		
b) Ammortamento delle immobilizzazioni materiali:	14.532	7.494
TOTALE Ammortamento e svalutazioni:	14.532	7.494
14) Oneri diversi di gestione	50.750	51.398
TOTALE Costi della produzione:	2.323.439	2.164.296
Differenza tra Valore e Costi della produzione	52.326	37.095
Proventi e oneri finanziari:		
16) Altri proventi finanziari:		
b) da titoli iscritti nelle immobilizzazioni che non costituiscono partecipazioni	69.831	-
d) Proventi diversi dai precedenti, con separata indicazione di quelli da imprese controllate e collegate, di quelli da controllanti e da imprese sottoposte al controllo di queste ultime:		
- Proventi diversi	263	566

TOTALE Proventi diversi dai precedenti, con separata indicazione di quelli da imprese controllate e collegate, di quelli da controllanti e da imprese sottoposte al controllo di queste ultime:	263	566
TOTALE Altri proventi finanziari:	70.094	566
17) Interessi e altri oneri finanziari, con separata indicazione di quelli da imprese controllate e collegate e verso controllanti:		
- Inter. e oner.fin. diversi	4.314	318
TOTALE Interessi e altri oneri finanziari, con separata indicazione di quelli da imprese controllate e collegate e verso controllanti:	4.314	318
17 Bis) Utili e perdite su cambi	25	43.091
TOTALE Proventi e oneri finanziari:	65.805	43.339
Risultato prima delle imposte	118.131	80.434
20) Imposte sul reddito d'esercizio, correnti, differite e anticipate		
a) - Imposte correnti	54.117	45.655
e) - Imposte relative ad esercizi precedenti	-	4.000
TOTALE Imposte sul reddito d'esercizio, correnti, differite e anticipate	54.117	49.655
21) Utile (perdite) dell'esercizio	64.014	30.779



Altre informazioni

CONTENZIOSI/ CONTROVERSE

È in corso il procedimento per il sinistro occorso al Maxxi il 15/4/2016 durante una visita scolastica in occasione di un evento organizzato dalla FMD (Media Art Festival). La negoziazione assistita è curata dallo Studio Legale Lupo-Di Celmo per la famiglia del bambino e dall'avv. De Cristofaro per la FMD. Sono in corso le trattative per il rinnovo della concessione immobiliare della Città educativa di Roma, attualmente sede operativa dell'organizzazione.

IMPATTO AMBIENTALE

Il tema dell'impatto ambientale è stato oggetto di monitoraggio da parte di Roma Capitale (con invio modulo su inquinamento), fino a quando la FMD ne era ente strumentale.

Nei diversi spazi della sede operativa sono disponibili appositi bidoni per la raccolta differenziata di carta, plastica, toner esauriti, umido, vetro e indifferenziata. L'impianto di condizionamento viene attivato, sia d'estate che d'inverno, solo negli ambienti effettivamente usati.

Nella sede operativa, presso la Città Educativa di Roma, è attiva a richiesta un'Officina del recupero per rigenerare computer dismessi dalle aziende. 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, database, grafica ecc.). Un foglio con istruzioni semplici e chiare accompagna il dispositivo pronto all'uso. L'officina funziona come uno Sportello che gestisce le offerte in entrata (dispositivi da donare) e le richieste in uscita (dispositivi rigenerati). Le informazioni di donatori e beneficiari, utili per attivare al meglio il servizio, sono raccolte con un unico modulo da compilare on line.

Comunicazioni veloci possono essere inviate anche con il servizio di messaggistica istantanea Telegram al contatto @Fmdigitale oppure via mail all'indirizzo riciclo@mondodigitale.org.

Nel 2022 sono stati consegnati sei computer ai volontari del servizio civile svolto presso Roma Capitale. La dotazione fornita da FMD fa parte dell'accordo di partnership "Digitale per il lavoro" con Roma Capitale. La durata del comodato è dal primo agosto 2022 al 31 maggio 2023. Il comodato è stato prorogato al 31 dicembre 2023

TRASPARENZA	<p>Non sono previsti nuovi obblighi di trasparenza con il passaggio a ETS. Il Piano di prevenzione è parte integrante del Mog 231.</p> <p>Il Responsabile prevenzione, corruzione e trasparenza è la direttrice generale Mirta Michilli.</p>
POLITICHE INCLUSIVE E PARITÀ DI GENERE	<p>Politiche inclusive e per la parità di genere sono inserite all'interno del Codice etico, adottato il 4 maggio 2020, unitamente al Modello di organizzazione e gestione (Mog 231).</p> <p>Nel 2023 è stato avviato il processo per la certificazione di parità di genere (UNI PdR 125:2022) e Il primo audit è stato fissato per il mese di giugno 2024.</p>
PROTEZIONE DEI DATI	<p>In data 17/01/2023 è stato rinnovato l'incarico al Responsabile della Protezione dei Dati per tutto il 2023.</p>
SICUREZZA SUL LAVORO	<p>È stato approvato il Documento per la valutazione dei rischi (DVR) e sono state effettuate le relative nomine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • RSPP Marcella De Bianchi (incarico in corso nel 2023) • medico del lavoro Sergio Fantini (incarico in corso nel 2023).
CERTIFICAZIONI	<p>Sono in corso gli aggiornamenti per le certificazioni di qualità, seguiti dalla direttrice Mirta Michilli come responsabile e da Manuela Martina come referente.</p> <p>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. Con audit di sorveglianza svolto in data 19/04/2023 è stato ottenuto l'aggiornamento del certificato.</p> <p>Certificato di conformità del servizio UNI 11601:2015 - Coaching Campo di applicazione: progettazione ed erogazione servizi di coaching. Con audit svolto in data 20 aprile 2023 è stato ottenuto il rinnovo del certificato.</p> <p>Nel 2024 la FMD sarà sottoposta all'audit di sorveglianza per la ISO 9001:2015 e verrà richiesta la rinuncia alla certificazione UNI 11601:2015, in quanto il campo di applicazione è presente all'interno della ISO 9001:2015 e intende adottare la prassi di riferimento UNI/PDR 42:2018 "prevenzione e contrasto del bullismo". L'audit è stato fissato per la prima settimana di giugno 2024. Inoltre essendo stato introdotto, con la legge 162/2021, lo strumento della certificazione della parità di genere, con l'obiettivo di incentivare le aziende ad adottare politiche adeguate a ridurre il gap di genere, la fondazione intende adottare la UNI/PdR 125:2022 certificazione per la Parità di Genere. L'audit è stato fissato per la prima settimana di giugno 2024.</p>

**RIUNIONI
DEGLI
ORGANI**

Consiglio di amministrazione

09/03/2023. Presenti: presidente, 4 consiglieri, direttore generale, 2 sindaci. Odg: piano di investimenti straordinari. Il CdA all'unanimità approva il piano strategico straordinario.

28/04/2023. Presenti: presidente, 4 consiglieri, direttore generale, 3 sindaci. Odg: Presentazione Bilancio Consuntivo 2022 (Relazione di gestione, nota integrativa, relazione collegio sindacale). Presa visione del Verbale del CdA del 9 marzo 2023. Il CdA approva all'unanimità il Bilancio Consuntivo 2022.

06/07/2023. Presenti: presidente, 4 consiglieri, direttore generale, 3 sindaci. Odg: Stato dell'arte (progettualità, obiettivi e situazione economico-finanziaria), presentazione del Bilancio Sociale 2022, approvazione del Bilancio Sociale 2022.

28/09/2023. Presenti: presidente, 4 consiglieri, direttore generale, 2 sindaci. Odg: Stato dell'arte (progettualità, obiettivi e situazione economico-finanziaria); presentazione degli eventi in calendario; affidamento incarico sviluppo Alessandro Francolini; affitto appartamento a Milano ad uso foresteria; processo incidente Maxxi 2016.

30/11/2023. Presenti: presidente, 3 consiglieri, direttore generale, 1 sindaco. Odg: Presentazione del piano delle attività e del piano economico triennale 2024-2026, Mirta Michilli, DG; approvazione del Bilancio di previsione 2024-2026; previsionale di chiusura 2023 (fatturato/risultato); festa di Natale per la nostra comunità 12 dicembre ore 18 c/o Binario F, Luiss Enlabs.

**Assemblea
dei soci
fondatori**

28/04/2023. Presenti: presidente, 3 soci fondatori, direttore generale, 3 sindaci. Odg: Presentazione Bilancio Consuntivo 2022 (Relazione di gestione, nota integrativa, relazione collegio sindacale). L'assemblea dei soci, oltre ad esprimere parere favorevole all'approvazione del bilancio consuntivo 2022, è informata sull'obbligatorietà dell'approvazione formale del bilancio sociale legata alla trasformazione in ETS.

13/12/2023. Presenti: presidente, 2 soci fondatori, direttore generale, 3 sindaci. Odg: Presentazione del piano delle attività e del piano economico triennale 2024-2026, Mirta Michilli, DG; Parere sul Bilancio di previsione 2024-2026; Previsionale di chiusura 2023 (fatturato/risultato).

ATTESTAZIONE DI CONFORMITÀ DEL BILANCIO SOCIALE ALLE LINEE GUIDA DI CUI AL DECRETO 4 LUGLIO 2019 DEL MINISTERO DEL LAVORO E DELLE POLITICHE SOCIALI

Relazione dell'Organo di controllo al bilancio sociale al 31 dicembre 2023.

Premessa

In piena aderenza alle "Norme di comportamento dell'organo di controllo degli enti del Terzo settore" a cura del CNDCEC del dicembre 2020, si provvede a relazionare ed attestare — ai sensi degli artt. 14, co 1, 30, co 7, del Codice del Terzo Settore e del DM 04/07/2019 del Ministero del lavoro e delle politiche sociali — quanto contenuto nel Bilancio Sociale 2023 redatto dal Consiglio Direttivo della Fondazione Mondo Digitale.

Il presente documento contiene:

nella sezione A) la "Attività ed esiti del monitoraggio dell'osservanza delle finalità civiche solidaristiche e di utilità sociale dell'ente",

nella sezione B) "Attestazione di conformità del Bilancio Sociale alle linee guida di cui al decreto ministeriale 4 luglio 2019 del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali redatta dall'organo di controllo ai sensi dell'articolo 30 comma 7 del D.lgs117/2017".

Sezione A: Attività ed esiti del monitoraggio dell'osservanza delle finalità civiche solidaristiche e di utilità sociale dell'ente.

Abbiamo esercitato i compiti di monitoraggio dell'osservanza delle finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale della Fondazione Mondo Digitale come disposto dall'articolo 30 del Codice del Terzo Settore (CTS). Sulla base dell'espletamento di tale monitoraggio è possibile affermare che la Fondazione osserva concretamente tali finalità con riferimento a:

- l'esercizio in via esclusiva o prevalente dell'attività di interesse generale di cui all'art.5, comma 1, del D.lgs 117/2017, Cd. Codice del Terzo settore (di seguito CTS), e nel caso per le attività diverse di cui all'art.6 del codice del terzo settore il rispetto delle previsioni costitutive e statutarie e del rapporto di secondarietà e strumentalità rispetto alle attività di interesse generale secondo i criteri e i limiti regolamentari definiti dal decreto ministeriale di cui allo stesso art.6 del CTS;
- Il perseguimento dell'assenza di scopo di lucro soggettivo e il rispetto del divieto di distribuzione anche indiretta di utili avanzi di gestione fondi o riserve a fondatori, associati, lavoratori, collaboratori, amministratori e ad altri componenti degli organi sociali di cui all'art. 8 commi 1 e 2 del CTS, tenendo conto degli indici di cui all'art. 8, comma 3 lettere da a) ad e);
- La verifica del rispetto dei limiti salariali per i lavori dipendenti (articoli 16 e 36 del CTS).

Sezione B: Attestazione di conformità del Bilancio Sociale alle linee guida di cui al decreto ministeriale 4 luglio 2019 del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali redatta dall'organo di controllo ai sensi dell'articolo 30 comma 7 del D.lgs117/2017.

Ai sensi dall'art. 30, co. 7, del Codice del Terzo Settore, abbiamo svolto l'attività di verifica della conformità del bilancio sociale, predisposto dalla Fondazione Mondo Digitale ETS, alle Linee guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo settore, emanate dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali con D.M. 4.7.2019, secondo quanto previsto dall'art. 14 del Codice del Terzo Settore.

La Fondazione Mondo Digitale ETS ha dichiarato di predisporre il proprio bilancio sociale per l'esercizio 2023 in conformità alle suddette linee guida. Ferma restando le responsabilità dell'organo di amministrazione per la predisposizione del bilancio sociale secondo le modalità e le tempistiche previste nelle norme che ne disciplinano la redazione, l'organo di controllo ha la responsabilità di attestare, come previsto dall'ordinamento, la conformità del bilancio sociale alle Linee guida del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali.

All'organo di controllo compete inoltre di rilevare se il contenuto del bilancio sociale risulti manifestamente incoerente con i dati riportati nel bilancio d'esercizio e/o con le informazioni e i dati in suo possesso. A tale fine, abbiamo verificato che le informazioni contenute nel bilancio sociale rappresentino fedelmente l'attività svolta dall'ente e che siano coerenti con le richieste informative previste dalle Linee guida ministeriali di riferimento. Il nostro comportamento è stato improntato a quanto previsto in materia dalle Norme di comportamento dell'organo di controllo degli enti del Terzo settore, pubblicate dal CNDCEC nel dicembre 2020. In questo senso, abbiamo verificato anche i seguenti aspetti:

- conformità della struttura del bilancio sociale rispetto all'articolazione per sezioni di cui al paragrafo 6 delle Linee guida;
- presenza nel bilancio sociale delle Informazioni di cui alle specifiche sottosezioni esplicitamente previste al paragrafo 6 delle Linee guida, salvo adeguata illustrazione delle ragioni che abbiano portato alla mancata esposizione di specifiche informazioni;
- rispetto dei principi di redazione del bilancio sociale di cui al paragrafo 5 delle Linee guida, tra i quali i principi di rilevanza e di completezza che possono comportare la necessità di integrare le informazioni richieste esplicitamente dalle linee guida.

Dichiarazione conclusiva con l'espressione del giudizio sull'attestazione

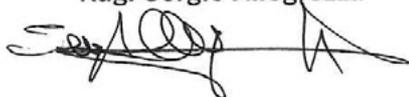
Si attesta che il Bilancio Sociale Fondazione Mondo Digitale, per l'esercizio chiuso al 31 dicembre 2023, è stato redatto in tutti gli aspetti significativi in conformità alle linee guida per la creazione del Bilancio Sociale degli enti del terzo settore emanati con decreto del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali del 4 luglio 2019 che ne stabiliscono le modalità di predisposizione.

Roma, 29 marzo 2024

L'Organo di controllo

Il Presidente

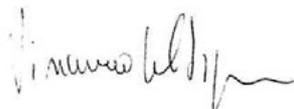
Rag. Sergio Allegrezza



Dott. Eugenio Casadio



Dott. Vincenzo Del Signore



I progetti in schede





2030 YOUTH VISION

TITOLO	2030 YOUTH VISION
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	SDGs Sustainable Development Goals, youth participation, Agenda 2030
SINTESI	Il progetto, finanziato dal programma europeo Erasmus+, promuove la partecipazione attiva dei giovani tra i 16 e i 29 anni, per influenzare le politiche locali nel contesto degli SDGs e affrontare le sfide più rilevanti per il loro futuro. I giovani delle città coinvolte vengono formati, partecipano ai Local Labs, hanno uno scambio internazionale con i loro coetanei e prendono attivamente parte alla co-produzione di politiche locali. Il progetto coinvolge inoltre le autorità e gli agenti sociali locali fornendo loro strumenti convalidati e applicabili per far partecipare efficacemente i giovani nella definizione delle politiche locali.
SETTORE	Partecipazione attiva dei giovani
FINANZIATORE	Commissione europea
ENTE COORDINATORE	Municipalità di Catadau (Spagna)
PARTNER	Creas Id Social, S.L. (Spagna) Municipipalità di Lousada (Portogallo) Fondazione Mondo Digitale (Italia) Association for Developing Voluntary Work Novo Mesto (Slovenia) Association Des Agences De La Democratie Locale (Francia)
STAKEHOLDER / RETE	Municipalità, assessorati, associazioni di volontariato, centri di aggregazione giovanile, scuole superiori
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Inserimento nel catalogo dell'offerta formativa per le scuole, collaborazioni e partnership sul territorio.
DURATA	da settembre 2022 a febbraio 2025
TERRITORIO	nazionale
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://sites.google.com/aldaintranet.org/2030-youth-vision/home https://www.mondodigitale.org/progetti/2030-youth-vision



AMBIZIONE ITALIA PER IL LAVORO

TITOLO	AMBIZIONE ITALIA PER IL LAVORO
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#AmbizioneItaliaLavoro #skilling #reskilling #upskilling
SINTESI	La sfida del progetto è quella di fornire le giuste competenze per il lavoro, aumentando le opportunità di accesso alle competenze digitali, che sono necessarie per ricoprire posti di lavoro altamente qualificati ancora vacanti e per riqualificare i lavoratori adulti. Nello stesso tempo il progetto affronta le sfide cruciali per il Paese, dalla digitalizzazione al sostegno al reimpiego e alle politiche attive per i giovani disoccupati.
SETTORE	Competenze digitali, lavori del futuro
FINANZIATORE	Microsoft Philanthropies
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Rete dei COL di Roma Capitale Comune di Roma CNCA Comune di Bari, Porta Futuro Comune di Palermo Camera di commercio Palermo-Enna Camera di commercio della Basilicata
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi con scuole, centri per l'impiego, comuni per sessioni formative online e in presenza
DURATA	da giugno 2022 a giugno 2023
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Del Duca
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/ambizione-italia-il-lavoro



AMBIZIONE ITALIA PER LA CYBERSECURITY

TITOLO	AMBIZIONE ITALIA PER LA CYBERSECURITY
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Sicurezza informatica, cyber crimine, competenze digitali, protezione dei dati, carriere del futuro
SINTESI	Dopo il successo della prima edizione, la Fondazione Mondo Digitale e Microsoft rinnovano il loro impegno nell'ambito del piano Ambizione Italia per promuovere una nuova alleanza per il lavoro e un programma formativo focalizzato sulle competenze digitali per l'occupazione di nuovi posti di lavoro nel campo della sicurezza informatica. Il progetto coinvolge un ampio numero di stakeholder in un ecosistema ibrido: imprese, enti pubblici, organizzazioni non profit, scuole, atenei e altre istituzioni di istruzione terziaria.
SETTORE	Sicurezza informatica e lavori del futuro
FINANZIATORE	Microsoft Philanthropies
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Università, associazioni, camere di commercio, scuole, centri per l'impiego
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Convenzioni Pcto con le scuole, accordi con università e associazioni, campagne di social media marketing
DURATA	Da giugno 2023 a giugno 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Meini
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/ambizione-italia-la-cybersecurity



AMBZIONE ITALIA - ALLIANCE PER LA CYBER SECURITY

TITOLO	AMBZIONE ITALIA - ALLIANCE PER LA CYBER SECURITY
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#AmbizioneItaliaCybersecurity #skilling #reskilling #upskilling
SINTESI	Fondazione Mondo Digitale è al fianco di Microsoft nell'ambito del piano Ambizione Italia per promuovere una nuova alleanza per il lavoro e un programma formativo focalizzato sulle competenze digitali per l'occupazione di nuovi posti di lavoro nel campo della sicurezza informatica. Il progetto coinvolge un ampio numero di stakeholder in un ecosistema ibrido: imprese, enti pubblici, organizzazioni non profit, scuole, atenei e altre istituzioni di istruzione terziaria.
SETTORE	Sicurezza informatica
FINANZIATORE	Microsoft Philanthropies
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Cyber 4.0, Rete dei COL di Roma Capitale, Cyber Strategy Iniziative, Women for Security, Università Campus Bio-Medico di Roma, Università di Firenze, Università di Bologna, Università di Salerno, Clusit, Leonardo, Agenzia per la Cybersicurezza nazionale, Camera di commercio Palermo-Enna, Camera di commercio della Basilicata
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi con scuole, centri per l'impiego, comuni per sessioni formative online e in presenza
DURATA	Da giugno 2022 a giugno 2023
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Del Duca



TITOLO	CODING GIRLS
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#CodinGirls #dipendedame #gendergap #divariodigenere #stem #steam
SINTESI	<p>Le nuove generazioni di ragazze e ragazzi possono essere la "scala di cristallo" che avvicina l'obiettivo della parità di genere nel lavoro, che secondo il World Economic Forum, di questo passo, sarà raggiunto tra più di 100 anni.</p> <p>Con Coding Girls da nove anni alleniamo le studentesse delle scuole secondarie di secondo grado in percorsi Steam. Attraverso esperienze formative alla pari, job talk di orientamento alle carriere del futuro e la presentazione di modelli positivi, Coding Girls affronta la lotta a pregiudizi e stereotipi per accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico.</p>
SETTORE	STEAM e parità di genere
FINANZIATORE	Ambasciatore USA in Italia
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	ING, Microsoft, Fondazione Compagnia di San Paolo
STAKEHOLDER / RETE	Scuole e università
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi con le scuole e le università per sessioni di formazione e creathon
DURATA	Da settembre 2022 a giugno 2023
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Cecilia Stajano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/coding-girls



CODING GIRLS IN MOZAMBICO

TITOLO	CODING GIRLS IN MOZAMBICO Tackling the Gender and Geographic Divide in the ICT Sector in Mozambique
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Parità di genere, gender gap, coding, competenze digitali, competenze trasversali, autoimprenditorialità, imprenditoria, start up
SINTESI	<p>La cordata di Coding Girls si arricchisce andando oltre i confini nazionali fino in Mozambico con il progetto, promosso dal Centro Informazione ed Educazione allo Sviluppo (Cies) con il coinvolgimento di partner istituzionali mozambicani, Istituto Nazionale del Governo Elettronico (INAGE) e Centro Informatico dell'Università Eduardo Mondlane del Mozambico (CIUEM), sotto la supervisione del Ministero della Scienza, Tecnologia ed Educazione.</p> <p>Nel corso del progetto, studentesse di scuola secondaria e studentesse universitarie di 10 province del Mozambico (Maputo, Gaza, Inhambane, Sofala, Manica, Tete, Zambèzia, Niassa, Nampula, Cabo Delgado) sono protagoniste di un programma di formazione e sensibilizzazione in ambito Steam (livello base e avanzato), rafforzato – per un gruppo di giovani donne – da esperienze pilota di incubazione e sviluppo di micro e piccole imprese al femminile.</p>
FINANZIATORE	Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo (Aics)
ENTE COORDINATORE	Centro Informazione ed Educazione allo Sviluppo (Cies)
PARTNER	Istituto Nazionale del Governo Elettronico (Inage), Centro Informatico dell'Università Eduardo Mondlane del Mozambico (Ciuem)
STAKEHOLDER / RETE	Scuole, università, istituzioni
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Protocolli di intesa e accordi operativi per la formazione personalizzata in base ai bisogni della comunità locale
DURATA	Da luglio 2022 a giugno 2025
TERRITORIO	Mozambico, Africa
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano, Elisabetta Gramatica
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/coding-girls-mozambico



TITOLO	CODING GIRLS A TORINO
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Coding, competenze digitali, competenze trasversali, sostenibilità, parità di genere
SINTESI	Sia per l'anno scolastico 2022-23 che per l'as 2023-24, Coding Girls a Torino, la declinazione del programma nazionale in collaborazione con Fondazione Compagnia di San Paolo, coinvolge cinque scuole secondarie di primo grado e dieci scuole secondarie di secondo grado di Torino e provincia in un programma intensivo di formazione e sensibilizzazione in ambito Steam, che si compone di 125 allenamenti di coding.
SETTORE	Steam, parità di genere
FINANZIATORE	Fondazione Compagnia di San Paolo
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Scuole di Torino e provincia
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Protocolli di intesa e accordi operativi per la formazione personalizzata in base ai bisogni del territorio
DURATA	12 mesi, da settembre 2022 fino a settembre 2023 12 mesi, da settembre 2023 fino a settembre 2024
TERRITORIO	Torino e provincia
REFERENTE FMD	Elisabetta Gramatica
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/coding-girls-torino-0



COMPUTER SCIENCE FIRST

TITOLO	COMPUTER SCIENCE FIRST
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#CSFirst #Scratch #GrowWithGoogle #coding
SINTESI	<p>Nell'anno scolastico 2022-23 FMD ETS collabora con Google per diffondere la piattaforma gratuita Computer Science First (CS First), coinvolgendo i docenti degli istituti comprensivi, che consente di sviluppare pensiero computazionale e competenze trasversali. CS First, infatti, permette di integrare la didattica delle discipline curriculari con metodologie più efficaci per insegnare e apprendere nuovi linguaggi e non solo per fare codice.</p> <p>Nell'a.s. 2022-23 è stata realizzata un'edizione per aiutare i genitori a familiarizzare con una nuova cultura, che unisce le discipline umanistiche a quelle tecnico-scientifiche.</p>
SETTORE	Steam, innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Google
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Istituti comprensivi sul territorio nazionale e scuole di aree periferiche e svantaggiate. GEG Community Italia i
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Attività di animazione territoriale, mailing e recall alle scuole, coinvolgimento degli uffici scolastici regionali.
DURATA	Da luglio 2022 a giugno 2023 Da settembre 2023 a luglio 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano, Valentina Gelsomini, Eleonora Curatola (a.s. 2022-23) Marta Pietrelli (a.s. 2023-2024)
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/computer-science-first



TITOLO	DIG4All
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Neet, formazione digitale, soft skill, orientamento al lavoro, placement
SINTESI	Il progetto DIG4All promuove reskilling e upskilling di 240 giovani tra 16 e 34 anni che non studiano e non lavorano (Neet) in sei regioni (Lombardia, Liguria, Piemonte, Emilia Romagna, Umbria e Lazio) con un percorso di formazione digitale (base, avanzato e di specializzazione), un programma di coaching individualizzato e azioni concrete per l'orientamento e accompagnamento nel mercato del lavoro, anche con il coinvolgimento del settore for profit.
SETTORE	Innovazione digitale, Competenze per il lavoro
FINANZIATORE	Fondo per la Repubblica Digitale
ENTE COORDINATORE	Fondazione L'Albero della Vita
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, Fondazione ITS Angelo Rizzoli per le Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione, Webhelp Enterprise Sales Solutions Italy Srl
STAKEHOLDER / RETE	6 sedi e 1 rete Aziende NEETworking
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	L'engagement dei beneficiari lungo tutta la durata del progetto è in capo ai tutor di carriera (2 a Milano e Roma data la preventivata maggior presenza di beneficiari; 1 a Torino, Bologna, Perugia e Genova) che come referenti operativi nei territori implementano le azioni di coinvolgimento/sostegno, con la supervisione del responsabile del progetto.
DURATA	Da luglio 2023 a ottobre 2024
TERRITORIO	6 regioni: Lombardia, Liguria, Piemonte, Emilia Romagna, Umbria e Lazio.
REFERENTE FMD	Cecilia Borzese
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/dig4all



DIGI BREAKER PLUS

TITOLO	DIGI BREAKER PLUS Breaking Barriers and Building Community for an Effective, Sustainable and Inclusive Digitalization of Adult Guidance Services
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Orientamento al lavoro, formazione degli adulti, competenze green
SINTESI	DIGI-BREAKER propone un percorso multimediale che facilita l'accesso ai servizi di orientamento e formazione. Grazie a un insieme di materiali didattici e a un approccio flessibile, DB+ risponde alla necessità di qualificare e riqualificare i lavoratori in modo da adattarsi alle attuali trasformazioni del mercato del lavoro durante la transizione verso un'economia neutrale dal punto di vista climatico. Allo stesso tempo, il progetto prevede un approccio basato sulla comunità per lo sviluppo di programmi di educazione degli adulti innovativi e inclusivi, con l'obiettivo di sostenere la creazione di connessioni tra studenti adulti, organizzazioni per l'educazione degli adulti e un'ampia gamma di attori sociali, con l'obiettivo di promuovere la cittadinanza attiva e ridurre il rischio di emarginazione per i nostri cittadini.
SETTORE	Formazione adulti, occupazione
FINANZIATORE	Commissione europea
ENTE COORDINATORE	Alphabet Formation
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS (Italia), All Digital Aisbl (Belgio), Imotec (Lituania), Igitego (Svezia), Globalni Biblioteki – Bulgariya (Bulgaria)
STAKEHOLDER / RETE	Centri per l'impiego, centri di formazione per gli adulti
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Inserimento nel catalogo dell'offerta formativa per le scuole
DURATA	Da dicembre 2022 a settembre 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.digibreakerplus.com/ https://www.mondodigitale.org/progetti/digi-breaker



DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI

TITOLO	DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#ScuoladelNoi, didattica innovativa, rete di docenti, innovazione curriculare, inclusione
SINTESI	A un anno dalla fase più acuta della pandemia da Covid 19, centoventi docenti italiani decidono di abbracciare il modello di Educazione per la vita della Fondazione Mondo Digitale per rispondere alla nuova emergenza globale, partendo dall'assunto che la vera innovazione non lascia indietro nessuno. Obiettivo: creare una rete solidale per rilanciare la didattica attraverso un lavoro cooperativo, dialogico, trasformativo. Forti di questo modello, i docenti di tutta Italia hanno alimentato una community e attivato un sistema di micro coaching reciproco. A partire da questo know-how condiviso, hanno lavorato insieme per sviluppare percorsi originali e appassionanti, per insegnare le materie con una prospettiva di più ampio respiro.
SETTORE	Didattica innovativa, digitale e inclusiva
FINANZIATORE	
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	
STAKEHOLDER / RETE	Docenti
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Incontri online, laboratori in presenza, partecipazione a fiere e pubblicazioni per gruppi di docenti che si uniscono su base volontaria e lavorano in gruppo su percorsi di didattica innovativa, digitale e inclusiva, multidisciplinari e verticali.
DURATA	Da gennaio a dicembre 2023
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Aghemo
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/docenti-della-scuola-del-noi



E-engAGED

TITOLO	E-engAGED InterGenerational Digital Engagement
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#intergenreationallearning #apprendimentointergenerazionale #medialiteracy #cittadinanzaattiva #partecipazionecivica
SINTESI	In collaborazione con lo storico programma Nonni su Internet, il progetto prevede lo sviluppo di un percorso di media education dedicato a giovani e senior per contrastare la disinformazione e promuovere la cittadinanza attiva e la partecipazione civica. Gli eventi formativi, che si svolgono in Belgio, Francia, Grecia e Italia, sono dedicati ai giovani partecipanti, che successivamente insegnano a studenti senior negli stessi paesi in altri workshop. Il progetto, della durata di 24 mesi, intende così migliorare anche la responsabilità intergenerazionale nella trasformazione digitale, offrendo spazi per dibattiti e scambi tra cittadini di età diverse su disinformazione, cittadinanza digitale e impegno civico.
SETTORE	Trasformazione digitale, apprendimento intergenerazionale
FINANZIATORE	Commissione europea
ENTE COORDINATORE	Athens Lifelong Learning Institute (EL)
PARTNER	Athens Lifelong Learning Institute, Grecia (capofila), European Association for the Education of Adults (Belgio), Federation Europeenne des Journalistes (Belgio), E-Seniors: Initiation des Seniors Aux Ntic Associations (Francia), Pistes solidaires (Francia), People Behind Make (Grecia), European Association for Viewers Interests Aisbl – Eavi (Belgio), Fondazione Mondo Digitale (Italia), Istituto comprensivo di Bosco Chiesanuova, Polo europeo della conoscenza (Italia)
STAKEHOLDER / RETE	Università, scuole, centri anziani
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Inserimento nel catalogo dell'offerta formativa per le scuole.
DURATA	Da gennaio 2023 a dicembre 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/e-engaged



ATTORE J. PIÙ FIDUCIA, PIÙ SALUTE, PIÙ FUTURO

TITOLO	ATTORE J. PIÙ FIDUCIA, PIÙ SALUTE, PIÙ FUTURO
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#FattoreJSalute #salute #fiducia #scienza
SINTESI	Dopo aver sensibilizzato 200.00 giovani a una corretta informazione scientifica, ad assumere comportamenti responsabili per la salute di tutti e a confidare nei progressi della ricerca, la terza edizione del progetto si focalizza sulla fiducia nella scienza e nella ricerca, nonostante le difficoltà del tempo che viviamo, sostenendo la passione dei ragazzi, la determinazione e voglia di costruire un mondo in salute.
SETTORE	Salute e scienza
FINANZIATORE	Janssen Italia
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	Partner scientifici: Università Campus Bio-Medico di Roma, Università di Siena.
STAKEHOLDER / RETE	Associazione Italiana contro Leucemie, Ail, Aipi, AMaR, Amici onlus, Anap onlus, Apiafco, Nps Italia onlus, Progetto Itaca onlus, Fondazione Near, Salutequità, Walce onlus, AISM, Cittadinanza Attiva, Fondazione Pro, Associazione Palinuro, APMARR. Patrocini: Società Italiana di Igiene Medicina Preventiva e Sanità Pubblica (SItI), VaccinarSì e Società Italiana Farmacologia (SIF), Società Italiana di Psichiatria (SIP) e IG-IBD.
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi con scuole, associazioni di pazienti e di società civile e università per sessioni formative online e in presenza.
DURATA	Da settembre 2022 a giugno 2023
TERRITORIO	Lazio, Sicilia, Piemonte, Lombardia, Veneto, Liguria, Emilia Romagna, Marche, Puglia, Toscana, Campania
REFERENTE FMD	Francesca Del Duca
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.fattorej.org/



FATTORE J

TITOLO	FATTORE J
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#FattoreJSalute #salute #fiducia #scienza @HealthIsEverything @j&jinnovativemedicine
SINTESI	Con la quarta edizione il progetto dà vita a un vero e proprio ecosistema formativo sul tema della salute fondato su un forte impegno sociale, mettendo al centro l'importanza della prevenzione, dell'innovazione terapeutica e dell'uguaglianza nell'accesso alle cure da parte di tutti i pazienti. Tra le novità: volontariato e Pcto con le associazioni di pazienti del territorio ed Health Bot, il primo contest per ideare e prototipare soluzioni robotiche e di IA per la salute (presentazione a RomeCup2024)
SETTORE	Salute e scienza
FINANZIATORE	Johnson & Johnson Innovative Medicine
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	Partner scientifici: Università Campus Bio-Medico di Roma, Università di Siena, Politecnico di Milano.
STAKEHOLDER / RETE	Ail, Aipi, AMaR, Amici onlus, Anap onlus, Apiafco, Nps Italia onlus, Progetto Itaca onlus, Fondazione Near, Salutequità, Walce onlus, AISM, Cittadinanza Attiva, Fondazione Pro, Associazione Palinuro, APMARR. Patrocini: Salutequità, NPS – Network Persone Sieropositive, Cittadinanzattiva, Lila Milano, Fondazione Onda, Progetto Itaca, Walce – Women Against Lung Cancer.
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi con scuole, associazioni di pazienti e di società civile e università per sessioni formative online e in presenza
DURATA	Da settembre 2023 a giugno 2024
TERRITORIO	Lazio, Sicilia, Piemonte, Lombardia, Emilia Romagna, Puglia, Toscana, Campania
REFERENTE FMD	Claudia Belella
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/fattorej



GIFT

TITOLO	GIFT Percorsi di empowerment, mobilitazione e protagonismo giovanile per uno sviluppo sostenibile basato sui diritti dei minori e sull'Agenda 2030
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Inclusione, diritti, sostenibilità, partecipazione, giovani
SINTESI	Il progetto prende le mosse dall'idea che i giovani non sono unicamente beneficiari passivi di politiche, ma "attori protagonisti" che possono e devono contribuire attivamente alla definizione di interventi e iniziative che li riguardano, nonché partecipare al dibattito pubblico sull'Agenda 2030 e sullo sviluppo sostenibile. In particolare il progetto mira ad accrescere le conoscenze dei ragazzi rispetto agli SDGs e ad aumentare la loro capacità di mobilitazione nel raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile nelle città di Roma, Crotone, Ancona e Padova.
SETTORE	Innovazione nella scuola e partecipazione giovanile
FINANZIATORE	AICS - Agenzia italiana per la cooperazione allo sviluppo
ENTE COORDINATORE	Save the Children Italia
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, Cooperativa Sociale E.D.I. Onlus – Educazione ai Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (EDI), Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile (ASviS).
STAKEHOLDER / RETE	Stakeholder territoriali rilevanti per l'attuazione dell'Agenda 2030 (Istituzioni, enti pubblici, associazioni di categoria, di settore e giovanili, imprese ecc.).
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Le scuole vengono contattate via mail. La strategia di coinvolgimento delle università prevede la diffusione di informazioni alle reti dei partner e un'attività di scouting di facoltà e corsi di laurea attinenti alle tematiche di progetto. L'obiettivo è la stipula di accordi e protocolli d'intesa.
DURATA	Da gennaio 2023 a dicembre 2024
TERRITORIO	Roma, Padova, Ancona e Crotone
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	www.mondodigitale.org/progetti/gift-giovani-impegno-futuro-territorio



GROWING TOUR

TITOLO	GROWING TOUR
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Educazione finanziaria, cittadinanza attiva, auto imprenditorialità, Steam, consapevolezza monetica
SINTESI	<p>Il progetto, sviluppato grazie all'alleanza con Visa, prevede laboratori di due ore di educazione finanziaria e auto imprenditorialità per avvicinare studenti e studentesse degli istituti comprensivi di Roma e Milano alle Steam.</p> <p>Attraverso video, quiz e giochi i volontari Visa, affiancati dai tutor della Fondazione Mondo Digitale, aiutano gli studenti a comprendere il valore dei beni e del denaro, a sviluppare una consapevolezza monetica e acquisire i concetti base dell'auto imprenditorialità.</p>
SETTORE	Formazione studenti
FINANZIATORE	Visa
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Istituti comprensivi di Roma e Milano
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi con gli istituti comprensivi e iscrizione tramite piattaforma
DURATA	6 mesi, da maggio a ottobre 2023
TERRITORIO	Roma e Milano
REFERENTE FMD	Eleonora Curatola
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/growing-tour-0





HO AVUTO UN'IDEA!

TITOLO	HO AVUTO UN'IDEA!
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Parità di genere, autoimprenditorialità, competenze digitali, educazione finanziaria, life skills.
SINTESI	Room to Read (ong statunitense attiva nell'empowerment delle ragazze e delle bambine) e Fondazione Mondo Digitale, in collaborazione con FEdUF, Consorzio Arca e L'Altra Napoli, realizzano un originale progetto pilota di formazione per l'empowerment e le life skill, con particolare ma non esclusiva attenzione alle ragazze, con un focus su competenze digitali, life skill, educazione finanziaria e autoimprenditorialità. La sfida è quella di progettare e sperimentare con le scuole un originale percorso formativo, per sviluppare competenze tecniche (imprenditoriali, digitali e finanziarie), strategiche e trasversali (life skill) con l'obiettivo di aiutare le ragazze a compiere scelte più consapevoli per il proprio futuro e la crescita delle comunità.
SETTORE	Parità di genere
FINANZIATORE	Room to Read
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	FEdUF, Consorzio Arca, L'Altra Napoli
STAKEHOLDER / RETE	Associazioni, realtà produttive e imprenditoriali a livello locale.
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Le due scuole coinvolte sono state individuate dopo un'attenta analisi di contesto e una verifica dei requisiti richiesti dall'ente finanziatore (tipologia di istituto, partecipazione di classi a prevalenza femminile).
DURATA	Da marzo 2022 a dicembre 2023
TERRITORIO	Napoli, Palermo
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano e Cecilia Stajano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/ho-avuto-unidea



TITOLO	ITALIA LAB
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Intelligenza artificiale, intelligenza artificiale generativa
SINTESI	L'IA generativa può cambiare il modo in cui le persone vivono, lavorano, studiano e si connettono, creando nuove opportunità economiche e sociali. Alcuni lavori si trasformeranno, altri scompariranno e ne verranno creati di nuovi. È fondamentale non farsi trovare impreparati a questa grande rivoluzione. La sfida da affrontare è quella delle competenze. L'IA creerà un mondo più sostenibile e inclusivo solo se tutti e ovunque avranno le competenze giuste per usarla. Con "Ital.IA Lab" la Fondazione Mondo Digitale, insieme a Microsoft, dà vita a un'infrastruttura nazionale di hub sull'IA generativa e a una rete di trainer per la formazione delle comunità locali. Tra le azioni principali del progetto, lo sviluppo di programmi di formazione sincroni e asincroni dedicati a giovani, persone in cerca di lavoro e lavoratori, con particolare attenzione alle donne e alle aree periferiche svantaggiate.
SETTORE	Lavori del futuro
FINANZIATORE	Microsoft Philanthropies
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Scuole, camere di commercio, centri di impiego e orientamento al lavoro, Pubbliche amministrazioni
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Convenzioni PCTO con le scuole, protocolli di intesa, campagne di social media marketing
DURATA	12 mesi da ottobre 2023 a settembre 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Meini
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/italia-lab



JOB DIGITAL LAB. LA FORMAZIONE CHE TI METTE IN GIOCO

TITOLO	JOB DIGITAL LAB. LA FORMAZIONE CHE TI METTE IN GIOCO terza edizione
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Competenze digitali, competenze trasversali, cambiamento
SINTESI	<p>Il progetto è nato per rispondere a un cambio d’approccio attuato da ING a livello globale per quella che nel Gruppo viene chiamata Community Investment.</p> <p>La sfida 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. Nel corso della terza edizione viene sviluppata 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.</p>
SETTORE	Formazione degli adulti
FINANZIATORE	ING Italia
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Cittadini, associazioni, camere di commercio, comuni
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Protocolli di intesa e accordi operativi per la formazione personalizzata in base ai bisogni del territorio
DURATA	11 mesi, da settembre 2022 fino a luglio 2023
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Fiammetta Castagnini
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/job-digital-lab



JOB DIGITAL LAB. LA FORMAZIONE CHE TI METTE IN GIOCO

TITOLO	JOB DIGITAL LAB. LA FORMAZIONE CHE TI METTE IN GIOCO- quarta edizione
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Competenze digitali, competenze trasversali, cambiamento
SINTESI	Con la quarta edizione, Fondazione Mondo Digitale e ING Italia puntano a fornire una formazione sempre più personalizzata in base alle esigenze dei singoli e dei territori. La sfida 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. Per farlo – ancora una volta – Job Digital Lab punta su un’offerta formativa che si apre a tutti e tutte, senza limiti di accesso e a portata di smartphone, con un ricco palinsesto formativo online articolato in webinar e moduli di micro-apprendimento on demand (videopillole, videocorsi, learning card, podcast, blog). Il progetto è il contributo all'investimento del Gruppo ING sulle comunità. L'obiettivo è quello di potenziare tre milioni di persone (entro il 2025) per una società più inclusiva e resiliente, implementando attività che rimuovano le barriere alla partecipazione sociale ed economica.
SETTORE	Formazione degli adulti
FINANZIATORE	ING Italia
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER / RETE	Cittadini, associazioni, camere di commercio, comuni
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Protocolli di intesa e accordi operativi per la formazione personalizzata in base ai bisogni del territorio
DURATA	10 mesi, da ottobre 2023 fino a luglio 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Meini
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/job-digital-lab



JOINCLUSION

TITOLO	JOINCLUSION Joint Problem-Solving Strategy Towards Social Inclusion of Children With A Migrant Background
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#JOINclusion #technology enhanced learning, #empathy #school #inclusion
SINTESI	Il progetto prevede lo sviluppo, e successiva sperimentazione all'interno delle classi, di un'applicazione per dispositivi mobili che consente agli studenti (7-12 anni) di giocare collaborativamente esplorando scenari progettati e in collaborazione con psicologi, al fine di allenare l'empatia rafforzando i comportamenti pro-sociali. Gli scenari sono progettati per promuovere il dialogo tra i partecipanti e facilitare la comprensione dei sentimenti e della prospettiva dell'altro. Inoltre, il gioco viene potenziato da tecniche di machine learning concepite per personalizzare e migliorare l'esperienza dell'utente e ottimizzare la sua efficienza come strumento educativo attraverso la personalizzazione dei percorsi di apprendimento. Le interazioni con il gioco sono progettate per incoraggiare l'auto-riflessione e l'interazione. Il sistema autore integrato consente ai docenti di sviluppare nuovi scenari in autonomia.
SETTORE	Innovazione nella scuola
FINANZIATORE	Commissione europea
ENTE COORDINATORE	Maastricht University
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS (Italia), Università degli Studi di Napoli Federico II (Italia), Cooperatie Uwc Maastricht (Paesi Bassi), Panepistimio Dytikis Attikis (Grecia), Οντισι Αμκε (Grecia)
STAKEHOLDER / RETE	Università, scuole
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Inserimento nel catalogo dell'offerta formativa per le scuole
DURATA	Da maggio 2022 a dicembre 2024
TERRITORIO	Nazionale, europeo
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://dke.maastrichtuniversity.nl/JOINclusion/index.php/it/home-it/



LINKEDIN. LE COMPETENZE PER RIPARTIRE

TITOLO	LINKEDIN. LE COMPETENZE PER RIPARTIRE
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#LinkedIn, LinkedIn Premium, lavoro, competenze
SINTESI	Un percorso gratuito dedicato a chi vuole entrare nel mondo del lavoro o riposizionarsi in base alle caratteristiche del proprio profilo. Parlando con gli esperti di LinkedIn è possibile capire se il proprio profilo è ben scritto e se si stanno cogliendo le diverse opportunità che offre il “social di business”.
SETTORE	Formazione
FINANZIATORE	LinkedIn
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	
STAKEHOLDER / RETE	
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Call online diffuse attraverso campagne di social marketing e contatti diretti con enti, organizzazioni, associazioni ecc.
DURATA	Da settembre 2022 a settembre 2023 Da ottobre 2023 a luglio 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca del Duca (fino a maggio 2023) Riccardo Russo, Francesca Aghemo
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/linkedin-le-competenze-ri-partire





MIND THE GAP

TITOLO	MIND THE GAP
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Inclusione sociale, povertà educativa, servizi di comunità, disparità di genere, competenze digitali, competenze trasversali, orientamento, sostenibilità.
SINTESI	Per combattere le disuguaglianze educative tra i giovani che abitano nelle aree del Municipio 4 di Milano, nasce Mind the GAP, programma che realizza interventi dentro e fuori le scuole medie e superiori del municipio fino al 2025, potenziando gli spazi e i servizi di socialità della zona. Le azioni previste dal progetto vanno in una duplice direzione: incrementare le competenze tecniche e trasversali degli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado, attraverso laboratori innovativi sull'uso delle tecnologie digitali, e coinvolgere la comunità educante allargata nella co-progettazione e sperimentazione di un servizio integrato di transizione tra cicli scolastici e verso il lavoro. Parte dell'iniziativa è anche l'implementazione di un Patto Educativo Territoriale (PET) condiviso, che promuova il rafforzamento della comunità educante e metta a sistema le esperienze e le risorse del territorio.
SETTORE	Formazione studenti e docenti, formazione alla cittadinanza
FINANZIATORE	Agenzia per la Coesione territoriale
ENTE COORDINATORE	ActionAid Italia ETS
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, Junior Achievement, Comune di Milano
STAKEHOLDER / RETE	Scuole, centri sociali, istituzioni
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Attività di informazione e sensibilizzazione con le scuole del municipio 4 del Comune di Milano. Coinvolgimento e sensibilizzazione di scuole e comunità educanti che avevano partecipato al progetto OpenSPACE.
DURATA	Da gennaio 2023 a novembre 2025
TERRITORIO	Milano, municipio 4
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano, Elisabetta Gramatica
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/mind-gap



ORIENTAMENTO AL FUTURO

TITOLO	ORIENTAMENTO AL FUTURO
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Comunità educante, povertà educativa, abbandono scolastico, orientamento, futuro
SINTESI	Il progetto mira a contrastare l'abbandono scolastico e il fenomeno dei NEET, combattere la povertà educativa, favorire l'integrazione e lo sviluppo sociale, potenziare gli apprendimenti, le abilità e la conoscenza di sé. Il progetto viene realizzato nella periferia Sud della città metropolitana di Reggio Calabria: i destinatari sono ragazzi tra i 13 e i 16 anni, che grazie a un insieme integrato di attività possono rafforzare processi di integrazione sociale, attraverso il potenziamento dell'apprendimento e una maggiore autoconsapevolezza.
SETTORE	Contrasto alla povertà educativa
FINANZIATORE	Agenzia per la coesione territoriale
ENTE COORDINATORE	Cooperativa Sociale Res Omnia
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS; USSM Reggio Calabria; UDEPE Reggio Calabria; Comune di Reggio Calabria; Istituto Tecnico Tecnologico "Pannella Vallauri"; Fondazione Mondo Digitale; Minotauro IACA Cooperativa Sociale; Centro Comunitario Agape; CSI Reggio Calabria.
STAKEHOLDER / RETE	Componenti della Rete Alleanze Educative, costituita da 12 istituti scolastici, dai servizi sociali territoriali e da 30 enti del terzo settore. Soggetti della comunità educante (docenti, genitori ecc.); Servizi Sociali Territoriali.
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	L'attività di individuazione e coinvolgimento dei diversi attori del territorio parte dal rafforzamento e ampliamento della comunità educante già attiva e consolidata nella periferia sud di Reggio Calabria.
DURATA	Da giugno 2023 a maggio 2025
TERRITORIO	Periferia sud della città metropolitana di Reggio Calabria
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://cooperativaresomnia.it/servizi/progetto-orientamento-al-futuro/



P.A.R.I.

TITOLO	P.A.R.I. Politiche Attive e Risorse per l'Integrazione
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Inclusione, integrazione, formazione, lingua italiana, educazione civica, informazione, sensibilizzazione.
SINTESI	Il progetto risponde alla 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. Tra le azioni: corsi di alfabetizzazione di diverso livello con pacchetti formativi personalizzati, strumenti di accompagnamento, nuovi strumenti didattici, format interattivi per l'animazione territoriale ecc..
SETTORE	Integrazione di migranti
FINANZIATORE	Ministero dell'Interno
ENTE COORDINATORE	Regione Abruzzo
PARTNER	CPIA L'Aquila, CPIA Pescara-Chieti, CPIA Provincia di Teramo, Fondazione Mondo Digitale, Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo
STAKEHOLDER / 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
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Attività di informazione e sensibilizzazione sul territorio regionale: coinvolgimento dei CPIA, degli enti aderenti alla rete SAI, delle associazioni di migranti.
DURATA	Da aprile 2019 a giugno 2023
TERRITORIO	Regione Abruzzo
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/pari-politiche-attive-e-risorse-lintegrazione



PEOPLE POWER. TALENT TOUR

TITOLO	PEOPLE POWER. TALENT TOUR
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#PeoplePower #PeoplePowerTalentTour #GreenChampion2023
SINTESI	<p>Nato dalla collaborazione con Italgas, il progetto People Power è un vero e proprio talent tour nelle quattro città di Roma, Torino, Bologna e Bari. L'obiettivo è quello di allenare studentesse e studenti, laureandi o laureati nelle discipline Stem ed economiche, sui temi della sostenibilità e della trasformazione digitale, con sfide creative per far emergere i giovani talenti italiani.</p> <p>In ciascuna città, alla fine della sfida, i partecipanti contribuiscono alla realizzazione del primo "Decalogo del cambiamento" di Italgas, che racconta l'impegno dell'azienda per il Paese e per i giovani. Viene infine decretato il Green Champion 2023 e tutti i partecipanti hanno la possibilità di incontrare il team di Italgas che si occupa delle risorse umane (HR) ed essere selezionati per un colloquio.</p>
SETTORE	Stem, sostenibilità, trasformazione digitale
FINANZIATORE	Italgas
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	
STAKEHOLDER / RETE	Università
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi con le università per il coinvolgimento dei loro studenti in una giornata formativa e di sfida creativa.
DURATA	Da giugno 2023 al 1° febbraio 2024
TERRITORIO	Roma, Torino, Bologna, Bari
REFERENTE FMD	Cecilia Stajano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/people-power



PEER SHARING – COMUNITÀ EDUCANTE

TITOLO	PEER SHARING – COMUNITÀ EDUCANTE
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Comunità educante, dispersione scolastica, rete, condivisione, responsabilizzazione
SINTESI	L'obiettivo del progetto è contrastare la povertà educativa del territorio creando la Comunità Educante del VII Municipio di Roma con una “condivisione alla pari” tra i diversi soggetti attivi nell’area. Questa mobilitazione facilita l’integrazione sociale dei minori e famiglie in povertà educativa avviando un modello di welfare generativo educativo sostenibile.
SETTORE	Contrasto alla povertà educativa
FINANZIATORE	Con i Bambini Impresa Sociale
ENTE COORDINATORE	Forum Permanente per il Sostegno a Distanza - ForumSaD Onlus
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, A.s.p.e.r.a., Asd Pol Quadraro Cinecittà, AIB - Associazione italiana biblioteche, SAL, Associazione Solidarietà con l’America Latina onlus, Comune di Roma - Municipio 7, CONNGI - Coordinamento nazionale nuove generazioni italiane, Coordinamento genitori democratici, Ecpat Italia, Labos, Fondazione Laboratorio per le Politiche Sociali, Fondazione Soleterre, IC Gigi Proietti, IC Via dell’Aeroporto, O.P.E.S. Italia, Vides Cinecittà.
STAKEHOLDER / RETE	Soggetti della comunità educante esistente nel Municipio VII, asili nido, scuole materne, istituti comprensivi, associazioni, famiglie, assessorati del Municipio, servizi della Asl, centri sportivi, artistici, ambientali.
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	L’attività di individuazione e coinvolgimento dei diversi attori del territorio parte dal rafforzamento e ampliamento della comunità educante già esistente nel Municipio VII.
DURATA	Da maggio 2023 ad aprile 2025
TERRITORIO	Roma Capitale, territorio del Municipio VII
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/peer-sharing-comunita-diffusa



RISING YOUTH

TITOLO	RISING YOUTH Due edizioni
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Studenti, innovazione, competenze trasversali, competenze digitali. trasformazione digitale, innovazione sociale
SINTESI	Dalla collaborazione con SAP, tra le principali aziende al mondo nel settore delle soluzioni informatiche per le imprese, è nato il progetto Rising Youth. Esperti Sap e coach della Fondazione Mondo Digitale animano laboratori tecnologici e di programmazione per gli studenti del triennio con l'obiettivo di fornire ai giovani gli strumenti per elaborare soluzioni innovative da esporre durante la Romecup 2023, la grande manifestazione di robotica organizzata e promossa dalla Fondazione Mondo Digitale.
SETTORE	Programmazione. Soluzioni innovative informatiche
FINANZIATORE	SAP Italia
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	
STAKEHOLDER / RETE	Scuole secondarie di secondo grado, università
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Email marketing, comunicazione social, recall, form online
DURATA	Da settembre 2022 a giugno 2023 Da settembre 2023 a giugno 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Fiammetta Castagnini Claudia Bellela (a.s. 2023-24)
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/rising-youth



ROLL CLOUD. LAVORARE SULLA NUVOLA

TITOLO	ROLL CLOUD. LAVORARE SULLA NUVOLA
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Cloud, competenze digitali, competenze trasversali, sostenibilità
SINTESI	Lo sviluppo tecnologico è una leva fondamentale per la competitività delle singole imprese e per l'economia nazionale e mondiale. In questo contesto è importante orientare i giovani, già dai primi anni di scuola, a una scelta consapevole, anche sulle opportunità degli studi e carriere in ambito scientifico e tecnologico. Per questo motivo, all'interno del programma "Opening Future", promosso da Intesa Sanpaolo, Google Cloud e TIM Enterprise, la Fondazione Mondo Digitale propone la terza edizione di un percorso innovativo che coniuga sessioni di auto consapevolezza, allenamenti sulle competenze trasversali e formazioni più tecniche, finalizzate ad accompagnare i giovani nelle loro scelte di studi e carriere. Le attività prevedono incontri con esperti aziendali, sessioni di orientamento e sfide creative per scoprirsi e scoprire i profili lavorativi e gli scenari futuri legati alle nuove tecnologie, in particolare, al cloud computing.
SETTORE	Trasformazione digitale, educazione per la vita, lavori del futuro
FINANZIATORE	Intesa Sanpaolo
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	Google Cloud, TIM Enterprise
STAKEHOLDER / RETE	Scuole, aziende
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Protocolli di intesa e accordi operativi per la formazione personalizzata in base ai bisogni del territorio
DURATA	5 mesi, da luglio 2023 fino a dicembre 2023
TERRITORIO	Piemonte
REFERENTE FMD	Elisabetta Gramatica
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/roll-cloud-lavorare-sulla-nuvola



ROME CUP 2023

TITOLO	ROME CUP 2023
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#ROBOTICAEDUCATIVA #INTELLIGENZAARTIFICIALE #SCIENZEDELLAVITA
SINTESI	Dalla sua prima edizione nel 2007 la RomeCup è un evento fatto di incontri, campi di gara, confronti e sfide che fanno da scenario ai robot costruiti dalle scuole italiane. I giovani scoprono l'emozione di imparare in un contesto aperto, collaborano e condividono conoscenze e competenze. RomeCup avvicina le nuove generazioni allo studio delle materie scientifiche e sviluppa competenze e profili professionali per l'occupazione. È un originale modello di acceleratore verticale per lo sviluppo, che coinvolge scuole, università, centri di ricerca, aziende e istituzioni. Ogni edizione propone nuovi "fili rossi" (donne della scienza, spin off della robotica, Industria 4.0, scienze della vita ecc.) per creare connessioni e arricchire l'ecosistema dell'innovazione con alleanze verticali e trasversali. Il focus della 16ª edizione: Advancing Technology for Humanity. Intelligenza artificiale e intelligenza umana. Le sfide cruciali per un mondo migliore
SETTORE	Trasformazione digitale, lavori del futuro, innovazione digitale, scienze della vita
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	Ambasciata degli Stati Uniti d'America, Lazio Innova, Microsoft, Google.org, SAP, Trust aWare, Commissione Europea, Fondazione UCIMU, Università Campus Bio-Medico di Roma (ospita evento), Media Partner: LOGIN, Il Tempo, Fortune Italia, Patrocini: Regione Lazio e Roma Capitale
STAKEHOLDER / RETE	Scuole di diverso indirizzo e di ogni ordine e grado, associazioni, aziende, startup, centri di ricerca, università
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Email marketing, recall, campagne social
DURATA	Dal 3 al 5 maggio 2023
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Del Duca
SITO/BLOG/SOCIAL	http://2023.romecup.org/



TITOLO	SCICO+ High Professional Skills for Advanced Science Communication
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#Science communication #Innovazione
SINTESI	Il progetto mira a sviluppare modelli e metodologie di comunicazione scientifica basate sull'uso delle soluzioni più avanzate offerte dalle TIC, per strutturare e offrire percorsi per nuovi profili professionali nei settori della comunicazione e della didattica della scienza e dell'innovazione. Il partenariato lavora sui temi della transizione digitale e della comunicazione scientifica, in particolare nei centri e nei musei scientifici, con un approccio sistemico attraverso lo sviluppo di un modello avanzato di comunicazione e delle relative metodologie applicative, di nuovi ruoli professionali specializzati, di nuove competenze per gli operatori del settore. Il modello è integrato in un sistema tecnologico-organizzativo specializzato in grado di supportare e rendere fruibili le soluzioni e i prodotti sviluppati.
SETTORE	Transizione digitale
FINANZIATORE	Commissione europea
ENTE COORDINATORE	Fondazione IDIS-Città della Scienza
PARTNER	istretto ad alta tecnologia per i beni culturali scarl (Italia), Università degli Studi di Napoli Federico II (Italia), Fondazione Mondo Digitale (Italia), Trinity College Dublin (Irlanda), Ciencia Viva (Portogallo), Universitatea politehnica din bucuresti (Romania), Sjuharads kommunalforbund (Svezia)
STAKEHOLDER / RETE	scuole, università, musei della scienza, fondazioni
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Collaborazioni e partnership con musei della scienza, scuole e università
DURATA	Da dicembre 2022 a maggio 2025
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.scicoplus.org/



SMART & HEART ROME

TITOLO	SMART & HEART ROME La sfida dell'uguaglianza tra centro e periferia
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Innovazione sociale, periferie, competenze digitali, smart city, territorio, palestre dell'innovazione, città educativa.
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.
SETTORE	Innovazione sociale
FINANZIATORE	Roma Capitale – Dipartimento Trasformazione Digitale
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	
STAKEHOLDER / RETE	Cittadini, scuole, associazioni locali, municipi, over 65
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi con scuole, focus group territoriali, tavoli di lavoro e protocolli di intesa con istituzioni locali (municipi, assessorati).
DURATA	Da giugno 2021 a dicembre 2023
TERRITORIO	Roma
REFERENTE FMD	Giovanna Cipolla
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/smart-heart-rome



S.W.A.T. – SUPPORTING WOMEN, AROUSING TALENTS

TITOLO	S.W.A.T. – SUPPORTING WOMEN, AROUSING TALENTS
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Donne, competenze digitali, formazione, soft skill, orientamento al lavoro, placement
SINTESI	Percorsi formativi sulle competenze digitali con livelli base, avanzato e di specializzazione per 250 donne tra i 18 e i 50 anni escluse dal mondo del lavoro, o con inquadramenti contrattuali insoddisfacenti e bassi livelli salariali. L'intervento opera su tutto il territorio nazionale con un'offerta formativa modulare, progressiva e flessibile cucita sui bisogni delle singole destinatarie e orientata a favorirne l'inclusione professionale. Ai tradizionali percorsi per le hard skill si affiancano proposte integrative per stimolare soft e life skill, networking e socializzazione. Le beneficiarie hanno accesso a un percorso innovativo, flessibile, sostenibile e conciliabile con la propria vita. È infine sollecitato il lavoro cooperativo e sinergico degli stakeholder, con riguardo particolare al mondo aziendale, affinché il progetto possa avere un impatto significativo e assurgere a modello replicabile.
SETTORE	Innovazione digitale, Competenze per il lavoro
FINANZIATORE	Fondo per la Repubblica Digitale
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	Arci Aps, Fondazione Adecco ETS, ING Bank Milan Branch
STAKEHOLDER / RETE	Rete Arci su tutto il territorio nazionale e rete di soggetti for profit
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Il partner Arci ha un ruolo preminente nell'intercettazione e attivazione del target di riferimento oltre che nel sostegno e accompagnamento delle destinatarie, al fine di coinvolgerle efficacemente nei percorsi formativi, ma anche nel sostenere l'engagement favorendo la socializzazione e la collaborazione tra pari nel quadro del contesto formativo.
DURATA	Da luglio 2023 a ottobre 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Cecilia Borzese
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.fondorepubblicadigitale.it/scheda_progetto/s-w-a-t/ https://www.mondodigitale.org/progetti/swat



TRUST aWARE ENHANCING DIGITAL SECURITY, PRIVACY AND TRUST IN SOFTWARE

TITOLO	TRUST aWARE - ENHANCING DIGITAL SECURITY, PRIVACY AND TRUST IN SOFTWARE
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Security, privacy, cybersecurity
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 ad aumentare la consapevolezza e le competenze dei cittadini e offrire meccanismi e strumenti efficaci per proteggere la libertà, la sicurezza e la privacy (S&P) dei cittadini europei. Il progetto affronta così le problematiche legate alla sicurezza in rete, fornendo strumenti utilizzabili da diverse tipologie di cittadini, per proteggere la libertà, la sicurezza e la privacy e accrescere la fiducia nei confronti dei software per la sicurezza informatica, favorendo il posizionamento sul mercato UE dei software sicuri.
SETTORE	Sicurezza e privacy
FINANZIATORE	Commissione Europea
ENTE COORDINATORE	Tree Technology Sa
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
STAKEHOLDER / RETE	Università, scuole, centri anziani, enti di formazione, aziende
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Inserimento nel catalogo dell'offerta formativa per le scuole
DURATA	Da giugno 2021 a maggio 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://trustaware.eu/



VAGONE FMD. DA 01 A 100 NEL METAVERSO

TITOLO	VAGONE FMD. DA 01 A 100 NEL METAVERSO
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	Metaverso, sviluppo economico, formazione, mediverso, scenari, strumenti, networking, potenzialità.
SINTESI	Programma di attività coinvolgenti per dare la possibilità a policy maker e stakeholder di esplorare in prima persona come funziona il metaverso e di verificarne possibili applicazioni in più ambiti, soprattutto di pubblica utilità. Dallo sviluppo economico alla salute. Oltre 20 partner si alternano al fianco della Fondazione Mondo Digitale per far conoscere le buone pratiche di settore e far nascere nuove possibilità di sviluppo e applicazione del metaverso. Gli incontri si tengono presso Binario F, la location di Meta alla stazione Termini di Roma.
SETTORE	Competenze digitali, trasformazione digitale, nuove professioni
FINANZIATORE	Meta
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	Confederazione Italiana Agricoltori, ANP, ABI LAB, CRUI, Confindustria Cultura Italia, Federturismo, Comune di Orvieto, SIMM, SIMMED, Sovrintendenza capitolina ai beni culturali, FIMI Federazione Industria Musicale Italiana, ANITEC - ASSINFORM, Videocittà, ASL Roma 1, Federmanager, Federmoda, CNA, Confcommercio Roma, Dintec - Unioncamere, Engineering
STAKEHOLDER / RETE	Pmi, istituzioni, decisori
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Accordi operativi
DURATA	Da gennaio a dicembre 2023
TERRITORIO	Lazio
REFERENTE FMD	Riccardo Russo, Elisa Amorelli
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/vagone-fmd-da-01-100-nel-metaverso



VIVI INTERNET, AL MEGLIO

TITOLO	VIVI INTERNET, AL MEGLIO
HASHTAG /PAROLE CHIAVE	#ViviInternetAlMeglio #sicurezzaonline #cittadinanza digitale #benesseredigitale
SINTESI	Fondazione Mondo Digitale collabora alla seconda edizione di “Vivi Internet, al meglio”, il progetto che Google rivolge a docenti, studenti e genitori per insegnare loro a vivere il Web in maniera responsabile. Il progetto propone attività formative per genitori e docenti sulla cittadinanza digitale e la sicurezza in rete, anche attraverso strumenti concreti come una guida per le famiglie e un corso online sull'educazione civica digitale per gli insegnanti. Il valore della diversità e la sfida dell'inclusione sono al centro della nuova edizione, che coinvolge anche i minori affetti da disturbo dello spettro autistico ad alto funzionamento con deficit di pragmatica del linguaggio. Alla stesura dei materiali ha contribuito l'Unità operativa di Neuropsichiatria dell'Infanzia e dell'Adolescenza dell'Ospedale pediatrico Bambino Gesù.
SETTORE	Educazione civica, cittadinanza digitale, innovazione sociale e inclusione sociale
FINANZIATORE	Google
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	Polizia di Stato, Anteas, Altroconsumo
STAKEHOLDER / RETE	Fondazione Don Carlo Gnocchi, Ospedale Pediatrico Bambino Gesù, Università Europea di Roma, rete di scuole su tutto il territorio nazionale.
MODALITÀ DI ENGAGEMENT	Uffici scolastici regionali
DURATA	Da settembre 2022 a luglio 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Marta Pietrelli
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/vivi-internet-al-meglio https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/





Appendice

MATRICE DI MATERIALITÀ

Settore	Descrizione	Valore medio
Governance	Trasparenza, etica, integrità	9,63
Sociale	Formazione continua	9,25
Sociale	Coinvolgimento cittadini fragili	9,25
Governance	Capitale umano	9,25
Sociale	Inclusione	9,19
Governance	Qualità progetti e impatto	9,19
Governance	Innovazione e open innovation	9,19
Ambientale	Processo di digitalizzazione sostenibile	9,13
Sociale	Equità retributiva	9,06
Sociale	Diversità	9,06
Ambientale	Iniziative di sensibilizzazione	9,00
Sociale	Benessere aziendale	8,94
Sociale	Dialogo	8,94
Ambientale	Contributo al territorio	8,88
Sociale	Impatto formazione e animazione	8,81
Sociale	Diritti	8,75
Sociale	Sviluppo del territorio	8,75
Governance	Welfare aziendale	8,75
Governance	Sicurezza	8,69
Governance	Appartenenza, coinvolgimento e partecipazione	8,63
Governance	Efficienza	8,50
Governance	Gestione economica e rendicontazione	8,38
Governance	Sviluppo di strategie di sostenibilità	8,38
Ambientale	Ambiente di lavoro	8,25
Ambientale	Gestione delle risorse	8,25
Ambientale	Emissioni / impatto	8,25
Ambientale	Consumi e riduzione sprechi	8,00
Ambientale	Riciclo e riuso	7,88
Ambientale	Differenziazione rifiuti	7,50

ESG STANDARD GRI SDGS			
	ESG	STANDARD GRI	SDGs
AMBIENTALI	Impatto ambientale del progetto	Impatto sulla definizione delle tematiche materiali (3.3)	13, 14, 15
	Quantità di rifiuti generati	Rifiuti prodotti (306-3)	13, 14, 15
	Azioni condotte per l'economia circolare	Produzione di rifiuti e impatti significativi connessi (306-1); materiali riciclati utilizzati per il progetto (301-2)	13, 14, 15
GOVERNANCE	Impatto strategico del progetto	Impatto sulla definizione delle tematiche materiali (3.3)	16,17
	Processo sociale di partecipazione e selezione del progetto	Coinvolgimento degli stakeholder (2.29) e definizione delle gestione dei progetti (per es., 2.22)	9,11, 16,17
	Processo sociale di selezione del personale e dei consulenti coinvolti	Come sopra	8, 9, 17
	Intervento dei volontari	Come sopra	8, 9, 17
	Politiche di controllo interno	Struttura di governance (2.9)	9, 17
	Previsioni in materia di controllo esterno sull'utilizzo delle risorse	Catena del valore (2.6)	9, 12, 17
	Sanzioni applicabili al progetto	Conformità con leggi e regolamenti (2-27)	16
	% donne impiegate	Diversità di genere nei soggetti impiegati nel progetto (405-1)	5, 8
	Policy/procedura sulla Privacy e Sicurezza dei Dati	Struttura di governance (2.9)	9, 10, 16, 17
	Certificazioni di governance applicabili	Struttura di governance (2.9)	16, 17

SOCIALE	Impatto strategico del progetto	Impatto sulla definizione delle tematiche materiali (3.3)	9,12,13
	Contestualizzazione del progetto nella comunità di riferimento	Interazione con la collettività di riferimento; valutazione di impatto, e progetti di sviluppo (413-1)	1, 8, 11, 16
	Utilizzo di procedure di corretta condotta nello svolgimento del progetto	Attribuzione di responsabilità per la gestione degli impatti (2-13)	8, 9, 12, 16
	Procedure interne di monitoraggio e valutazione della qualità del progetto	Ruolo degli organi di direzione nella supervisione della gestione degli impatti (2-12)	3,4,9,16
	Processo di adozione delle regolari condizioni di lavoro e delle modalità per la definizione dei compensi previsti	Conformità con leggi e regolamenti (2-27) Incidenti occorsi in violazione delle norme sul lavoro (411-1) Applicazione dei contratti collettivi nazionali del lavoro (2-30)	1,3,8,10
	Misure di welfare per i dipendenti	Applicazione dei contratti collettivi nazionali del lavoro (2-30)	3, 8, 10, 17
	Controversie legali generate dal progetto	Incidenti occorsi in violazione delle norme sul lavoro (411-1)	8, 12
	Eventuali certificazioni o altre forme di garanzie di qualità del processo di svolgimento del progetto	Conformità con leggi e regolamenti (2-27)	9,12,16,17
	Utilizzo di competenze adeguate e Sviluppo di un adeguato livello di formazione	Programmi per il miglioramento delle conoscenze dei dipendenti/collaboratori (404-2)	4, 8, 9
	Selezione dei fornitori	Percentuale di utilizzo di fornitori locali (204-1)	8, 10, 12, 13
Certificazioni sociali applicabili	Struttura di governance (2.9) di carattere generale	9, 12, 16, 17	

INDICATORI GRI INTERESSATI DAI SINGOLI PROGETTI

GRI 2: General Disclosures 2021

2-6 Catena del valore e attività poste in essere per la realizzazione del progetto

2-7 Dipendenti impiegati

2-8 Collaboratori impiegati

2-15 Conflitti di interesse

2-18 Valutazione della performance definita dal consiglio direttivo

2-20 Processo di determinazione dei compensi

2-22 Contributo al processo di sviluppo di strategia della sostenibilità

2-27 Conformità con leggi e regolamenti

2-29 Coinvolgimento degli stakeholder

2-30 Applicazione dei contratti collettivi nazionali del lavoro

GRI 3: Gestione dei temi materiali

3-1 Processo per la determinazione delle tematiche materiali

3-2 Elenco delle tematiche materiali

Formazione

GRI 404-2 Programmi per il miglioramento delle conoscenze dei dipendenti/collaboratori

Diversità e opportunità di genere

405-1 Diversità di genere nei soggetti impiegati nel progetto

405-2 Rapporto della remunerazione tra donne e uomini

Diritti del personale

411-1 Incidenti occorsi in violazione delle norme sul lavoro

Comunità locale

413-1 Interazione con la collettività di riferimento; valutazione di impatto, e progetti di sviluppo

413-2 Operazioni con un impatto potenzialmente negativo sulla comunità locale

FONDAZIONE



Mondo Digitale

TECOM TECnologia & COMunicazione



TECOM
TECnologia
& COMunicazione
Miglior progetto per la classe

Il nostro patrimonio in progetti

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	AZIONI PROGETTUALI
MINORI	0-6	Infanzia	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)
	6-11	Primaria	Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 6-8 e 8-10 anni Cittadinanza digitale integrata e sostenibilità alla primaria (Erickson, 2023) A scuola con JumpPC (2008-2009) BYE: Build Your Experience (2016-2017), con attenzione alle bambine Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) Crack the Code (2017-2018) Comunic-ar(t) 2.0, laboratori creativi Growing Tour (2021-2023) Salerno Smart (2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2023)
	11-14	I grado	BYE: Build Your Experience, con attenzione alle bambine (2016-2017) Campi estivi (dal 2016) Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016) Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 10-13 anni (2020)

		<p>Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)</p> <p>Collana Erickson "Immaginare, crescere, sviluppare" 10-13 anni (2020)</p> <p>Crack the Code (2017-2018)</p> <p>Esperienze pilota delle scuole sull'openness e la cultura digitale (2016)</p> <p>Growing Tour (2021-2023)</p> <p>Mind the Gap (2023-2025)</p> <p>Mix User Experience (2018)</p> <p>Projecting the future (2017-2018)</p> <p>RealD Educational Campaign (2016)</p> <p>Share School (2019)</p> <p>Studiare è sostenibile (2005-2010)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p>
14-16	II grado	<p>BYE: Build Your Experience (2016-2017), con attenzione alle adolescenti</p> <p>Ambizione Italia per la scuola (2019)</p> <p>BYOC – Build Your Own Cloud (2018)</p> <p>Campi estivi (dal 2016)</p> <p>Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)</p> <p>CO.ME - COde&FraME (2020)</p> <p>CO.ME.SE, per avvicinare le ragazze alle professioni Steam (2021)</p> <p>Crack the Code (2017-2018)</p> <p>eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018)</p> <p>Fattore J, educazione alla salute (2020-2023)</p> <p>Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere (2018-2020)</p> <p>Make: Learn: Share: Europe, competenze digitali (2015-2018)</p> <p>Mind the Gap (2023-2025)</p> <p>Mix User Experience (2018)</p> <p>Projecting the future (2017-2018)</p> <p>SoftBot (2020-2021)</p> <p>Studiare è sostenibile (2005-2010)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p>
16-19	II grado	<p>2030 Youth Vision (2022-2024)</p> <p>#5G4School (2018-2019)</p> <p>Phyrtual Factory (a.s. 2018-2019)</p> <p>Ambizione Italia per la scuola (2019)</p> <p>Campi estivi (dal 2016)</p> <p>Carbon Footprint (2017)</p> <p>CO.ME - COde&FraME (2020)</p> <p>CO.ME.SE, per avvicinare le ragazze alle professioni Steam (2021-2022)</p> <p>Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)</p> <p>Collezione di classe (2020)</p> <p>Crack the Code (2017-2018)</p> <p>eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018)</p> <p>Fattore J, educazione alla salute (2020-2023)</p> <p>Future Recoded, competenze tecnologiche e digitali (2016-2017)</p>

		<p>Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere (2018-2020)</p> <p>Health4U, orientamento alle professioni sanitarie (2020-2022)</p> <p>Ho avuto un'idea! (2022-2023)</p> <p>Holomakers, innovazione tecnologica (2019-2020)</p> <p>Immersive Weese, strumenti immersivi (2018)</p> <p>IoT Acceleration, tecnologie abilitanti (2019-2020)</p> <p>IoT alla Palestra dell'Innovazione, tecnologie abilitanti (2016)</p> <p>Made onlife in Venice (2021)</p> <p>Mix User Experience (2018)</p> <p>Nonnet. Orti urbani digitali (2013)</p> <p>Projecting the future (2017-2018)</p> <p>Riciclo pc dismessi (dal 2006)</p> <p>Rising Youth (2022)</p> <p>Ro-Lab (2020)</p> <p>School Accelerator (2021)</p> <p>Scouting the Future (2020-2021)</p> <p>Share School (2019)</p> <p>SoftBot (2020-2021) con Sap</p> <p>Studiare è sostenibile (2005-2010)</p> <p>Te.Com. Tecnologia e comunicazione con Lazio Innova (2022-2023)</p> <p>Viral but Healthy (2019-2020)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p>
TRANSIZION	15-29	<p>2030 Youth Vision (2022-2024)</p> <p>Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative (2022)</p> <p>Ambizione Italia per la scuola (2019-2020)</p> <p>Campi estivi (dal 2016)</p> <p>Code Your Future, coding con formazione alla pari (2016)</p> <p>Dig4All (2023-24)</p> <p>e-EngAGED (2023-2024)</p> <p>eSkills4Change, competenze digitali e trasversali (2017-2018)</p> <p>Future Recoded, competenze tecnologiche e digitali (2016-2017)</p> <p>Ital.IA Lab (2023-24)</p> <p>Job Digital Lab (2020-2021-2022)</p> <p>LinkedIn. Le competenze per ripartire (2021-2023)</p> <p>L'Officina dei nuovi lavori (2015-2016)</p> <p>Meet no Neet 1^a edizione, 18-24 anni (2015)</p> <p>Meet no Neet, 18-24 anni (2015)</p> <p>Path to a Job (2015-2018)</p> <p>Phyrtual Factory (2016-2017)</p> <p>Share School (2019)</p> <p>Servizio civile digitale (2023)</p> <p>Vivere digitale (2019)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p>
	universitari	<p>2030 Youth Vision (2022-2024)</p> <p>Ambizione Italia per il lavoro (2021-2023)</p> <p>Ambizione Italia per la cybersecurity (2022-2023)</p> <p>Coding Girls (dal 2014)</p> <p>Contest creativi RomeCup (dal 2018)</p> <p>Ital.IA Lab (2023-24)</p> <p>LinkedIn. Le competenze per ripartire (2021-2023)</p>

		<p>People Power (2023) SciCo+ (2022-25) Servizio civile digitale (2023) Talent's Tour (2019-2021)</p>
	disoccupati	<p>Ambizione Italia per il lavoro (2021-2023) Atelier ABC, marketing culturale (2020) Digi-Breaker+ (2022-24) Ital.IA Lab (2023-24) Job Digital Lab (2020-2023) Lavori d'artista (2018) LinkedIn. Le competenze per ripartire (2021-2023)</p>
	bisogni speciali	<p>Auxilia (2003-2005) Costruire le ali, robotica per bambini con DSA (2015) E-Care, per studenti ospedalizzati (2007-->) Mathisis (2016-2018) Punto Acca (2005-2006) Robotica contro l'isolamento (2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p>
	disagio	<p>2R - Reset&Recode, formazione per gli ospiti dell'Istituto penale minorile "Casal del Marmo" e Casa circondariale "Regina Coeli" (a.s. 2017-2018)</p>
30-64	docenti	<p>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 (5 edizioni, dal 2018) 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 (2018-2020) Ideal, strumenti per alfabetizzazione adulti (2015-2017) JOINclusion (2022-24) knightS oF thE EuroPeAn Grail, didattica delle lingue (2020-2023) La scuola di fisica per Arduino e smartphone (dal 2016) Leips, elearning (2012) M-Learn (2013-2016) Robodidactics (2006-2008) SciCo+ (2022-2025) SonetBull (2014-2016) Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p>
	genitori	<p>CS First (5 edizioni, dal 2018) Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere (2018-2020) Genitori su Internet (2013) Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p>

		professionisti	<p>Advancing Humanity, manager Adecco (2018)</p> <p>Gender Equality Matters, bullismo e violenza di genere (2018-2020)</p> <p>Genitori su Internet (2013)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p> <p>Ambizione Italia per la cybersecurity (2022-2023)</p> <p>Bibliomakers, bibliotecari (2018)</p> <p>Enlight, artisti (2016-2017)</p> <p>La trasformazione digitale nella salute pubblica, tecnologie abilitanti (2018-2019)</p> <p>Le radici auree (2019)</p> <p>Made onlife in Venice (2021)</p> <p>Mix User Experience (2018)</p> <p>SciCo+ (2022-2025)</p> <p>TRUST aWARE (2021-2024)</p> <p>Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso con Meta (2022-2023)</p>
ANZIANI	+65		<p>Acting, agenti sociali per l'invecchiamento attivo (2013-2015)</p> <p>ComeON, volontariato intergenerazionale (2013-2015)</p> <p>Digitali si diventa (2018-2019)</p> <p>e-EngAGED (2023-2024)</p> <p>Fai da noi, alfabetizzazione manuale, digitale e funzionale (2018-2019)</p> <p>Informatizzare qualificando (2015)</p> <p>Interconnessioni (2017)</p> <p>Iow - Internet delle Donne (2019)</p> <p>Isev (2017-2019)</p> <p>Nonnet, orti urbani digitali (2012)</p> <p>Nonni in Internet (2009)</p> <p>Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste (2015-2017)</p> <p>Nonni su Internet (dal 2002)</p> <p>Nonni su Internet a Como (2014)</p> <p>Nonni su Internet nella Toscana (2015)</p> <p>Nonni SUD Internet (2013)</p> <p>OfficinaDigitale con Unicredit (2022)</p> <p>Pane e Internet per nonni e nipoti (2011-2013)</p> <p>Silver (2008-2010)</p> <p>Telemouse (2009-2011)</p> <p>Teo, terza età on line (2012)</p> <p>The Knowledge Volunteers (2011-2013)</p> <p>Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (dal 2013)</p> <p>Vivi Internet, al meglio (2020-2023)</p>
		cittadini	<p>Ambizione Italia per i giovani. Skilling Initiative (2021)</p> <p>Ambizione Italia per la cybersecurity (2022-2023)</p> <p>Bibliomakers (2018)</p> <p>Digi-Breaker+ (2022-2024)</p> <p>Job Digital Lab (2020-2023)</p>

migranti e...	<p>#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 (2012-2013) Integration Exchange, integrazione migranti (2005) Internet Café, per gli ospiti del Centro Enea e Pietralata (2008-2013) 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 (2019-2023) 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)</p>
artisti	<p>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)</p>
imprenditori e artigiani	<p>Made onlife in Venice (2021) The Italian Makers (2013) Tra generazioni. L'unione crea il lavoro (dal 2013) Vagone FMD. Da 01 a 100 (2018-21)</p>
decisori	<p>2030 Youth Vision (2022-24) Vagone FMD. Da 01 a 100 nel metaverso (2022-2023)</p>
donne	<p>Coding Girls (dal 2014) Coding Girls a Torino Coding Girls in Mozambico Nuvola Rosa (dal 2013) Roberta (2008) She Means Business (2017-2019) Swat (2023-24) Women in local development (2007-2008) Women in Technology (2016-2018)</p>



Copyright @ 2024 by Fondazione Mondo Digitale ETS
Via del Quadraro 102, 00174 Roma
PI 06499101001

Hanno collaborato: Elisa Amorelli, Valentina Gelsomini, Ilaria Graziano, Francesca Meini

Consulenza: e-IUS

Progetto grafico e impaginazione
Sergio Trenna – 3 Nastri

Foto
Archivio Fondazione Mondo Digitale



Fondazione Mondo Digitale, c/o Città Educativa,
Via del Quadraro 102 00174 Roma - Italia
Tel. +39 06 42014109 - info@mondodigitale.org
www.mondodigitale.org