



BILANCIO SOCIALE 2024



BILANCIO SOCIALE 2024

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

Indice



- 5 Chi siamo, cosa facciamo, missione e valori [box]
- 6 I principali numeri [infografica]
- 7 Lettera del Presidente
- 8 Introduzione della Direttrice generale
- 10 Riconoscimenti
- 11 Scenario
- 14 Nota metodologica
- 16 La valutazione in tempo reale, integrazione del Direttore scientifico
- 19 Arin, l'intelligenza artificiale sociale [box]
- 20 Allineamento con gli SDGs [scheda]
- 22 Nell'arco del tempo [infografica]
- 25 L'identità visiva [scheda]

- 26 CHI SIAMO**
- 26 La nostra carta di identità
- 31 Struttura, governo e amministrazione
- 36 Squadra di lavoro
- 38 Organigramma
- 39 Personale [infografica]
- 40 Protagonisti dell'innovazione sociale

- 41 COME LAVORIAMO**
- 41 In azione
- 45 Ricerca e sviluppo
- 48 Manifesto per un'azione collettiva su intelligenza artificiale e robotica [box]
- 49 La tuta gold [box]
- 50 La formazione continua

- 
- 51 Numeri e valutazioni FMD Academy
 - 53 Chi sono i formatori [scheda]
 - 54 Eventi territoriali [scheda]
 - 55 La Palestra dell'Innovazione [scheda]
 - 56 La rete della FMD all'estero [mappa]
 - 58 Un anno in breve

60 COME COMUNICHIAMO

- 60 Il nostro modello virtuale
- 62 Social media
- 63 Dicono di noi
- 64 La campagna 5x1000
- 67 La condivisione pubblica [scheda]

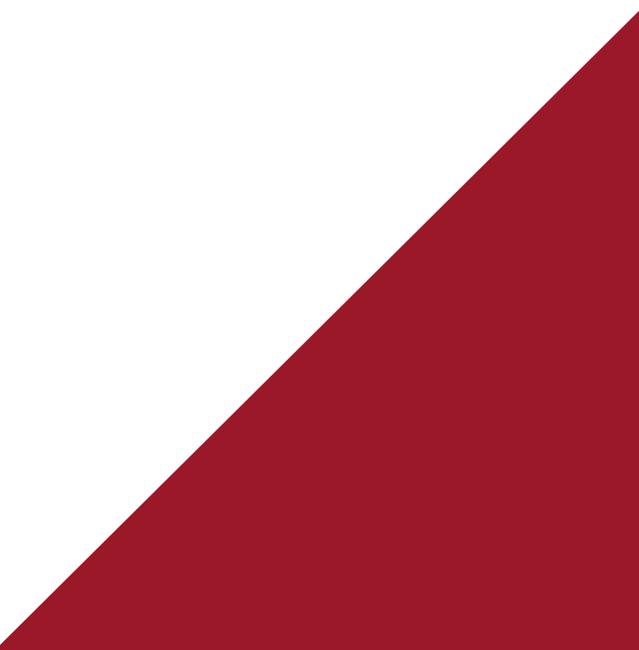
69 COME PRODUCIAMO VALORE

- 69 Le storie che contano
- 71 Collaborazione con le aziende
- 73 Impatto sociale e obiettivi di sviluppo sostenibile
- 95 Storie di cambiamento
- 98 Il volontariato di competenza [scheda]
- 99 Il piano strategico

103 I NOSTRI CONTI

- 108 Altre informazioni
- 111 Attestazione di Conformità del Bilancio Sociale

114 I PROGETTI

- 155 Insieme, creiamo futuro
- 



FONDAZIONE
**Mondo
digitale**
Diritto alla conoscenza

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 quasi 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, Torino, L'Aquila e Palermo. 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 2024



150.000
persone coinvolte
dai servizi della FMD



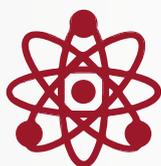
2.903.258€
Ricavi
da attività



17 dipendenti, **9** collaboratori,
134 professionisti e prestatori
occasionalmente



2 stagisti
e **2** operai



8 volontari
del servizio civile
digitale



+100.000 studenti
e giovani in percorsi
di formazione



145 formatori e
37 facilitatori digitali
attivi sul territorio



700 scuole
nella nostra
community



70 università
e centri di ricerca



+200 partner
tra istituzioni,
corporation e aziende



470 percorsi e/o corsi erogati
per un totale di **10.211** ore di
formazione



678 uscite stampa
che raccontano
il nostro impatto



43
progetti attivi



1.006.251 persone
raggiunte dai nostri post
sui social



LETTERA DEL PRESIDENTE

La fibra dell'innovazione: connessioni che fanno la differenza

Se c'è una cosa che ho imparato nel mio percorso imprenditoriale è che innovazione e connessione sono inseparabili. In Unidata portiamo la fibra nelle case e nelle imprese, garantendo velocità, affidabilità e continuità alle comunicazioni digitali. Ma la fibra è anche qualcosa di più profondo: è la forza di un progetto solido, la capacità di affrontare le sfide, la visione che ci guida verso il futuro.

Questa stessa fibra la ritrovo nella Fondazione Mondo Digitale, un'organizzazione che da oltre vent'anni intreccia persone, competenze e opportunità, contribuendo a costruire un futuro più equo e sostenibile. Nel 2024 la Fondazione ha continuato a connettere mondi diversi — scuole, università, imprese, comunità — dando vita a reti di innovazione e crescita. Dalla cybersecurity all'intelligenza artificiale, dalla robotica educativa alla trasformazione digitale, i suoi progetti hanno coinvolto migliaia di giovani, docenti, lavoratori e cittadini.

Viviamo un momento storico in cui la doppia transizione, digitale ed ecologica, apre scenari straordinari per ridurre le disuguaglianze e

generare sviluppo. Ma per coglierli serve una fibra speciale: quella della responsabilità condivisa, dell'impegno collettivo che unisce imprese, istituzioni e società civile in un'alleanza per il bene comune. Alla Fondazione Mondo Digitale, la tecnologia è sempre uno strumento, mai un fine: serve a costruire un'educazione inclusiva, un lavoro più accessibile, una società più consapevole e resiliente.

La fibra che ci lega è quella della collaborazione. Non ci sono competitor, ma alleati: realtà diverse che condividono un obiettivo comune — mettere l'innovazione al servizio delle persone. Chiunque abbia un'idea, un bisogno, un progetto, trova nella Fondazione un punto di connessione, un ecosistema in cui le competenze si intrecciano per generare valore.

Il Bilancio Sociale 2024 racconta tutto questo: una rete viva di relazioni, progetti e impatti concreti. Vi invito a leggerlo con la stessa prospettiva con cui guardiamo al futuro: con il desiderio di connettere, innovare e crescere insieme. Perché solo chi ha la fibra giusta può costruire un domani migliore.

Renato Brunetti, presidente

PROSPERARE NEL CAMBIAMENTO: LA LEZIONE DEGLI ALBERI

Introduzione di Mirta Michilli, direttrice generale

L'ultimo anno è stato particolarmente impegnativo, sia per i cambiamenti programmati, come gli adeguamenti alla legge del terzo settore e ai diversi documenti attuativi, sia per l'imprevisto impatto di lunga durata dell'emergenza sanitaria da Covid-19. Chi guida un'organizzazione del terzo settore, però, non può permettersi periodi di rimessaggio per dedicarsi alla manutenzione della propria nave, ma deve continuare a navigare per raggiungere più destinatari possibili, distribuendo aiuti e risorse di ogni tipo. E nello stesso tempo deve sperimentare nuove strategie per giungere dove altri non riescono ad arrivare. È un lavoro che non si ferma mai, che invade la vita privata e la trasforma, ma che è anche appassionante, mai ripetitivo, sempre sfidante.

Non possiamo limitarci a sopravvivere, navigando nelle acque tranquille della nostra comfort zone, ma dobbiamo prosperare nel cambiamento. È questa la vera sfida delle organizzazioni non profit. Il termine "prosperare" può spaventare, ma rende bene l'idea della crescita continua nel cambiamento. Significa costruire ogni giorno un'organizzazione viva e vitale, capace di apprendere, connettere le generazioni, evolversi continuamente. Prosperare significa molto più che essere resilienti. Non a caso "prosperità" è uno dei principi guida dell'Agenda 2030, insieme a Persone, Pace, Partnership e Pianeta. Sono le cinque P dello sviluppo sostenibile, della sostenibilità olistica, come preferisce dire il nostro direttore scientifico Alfonso Molina, per sottolineare un approccio più che integrato.

Il nostro lavoro, infatti, non riguarda solo l'intervento sul campo, ma si fonda anche sull'analisi dei dati, sullo sviluppo di approcci metodologici e sull'impiego di tecnologie emergenti per rispondere alle sfide sociali. È questo mix di attività operative e strategiche a renderci distintivi, ma anche a complicare il nostro posizionamento. Non possiamo essere facilmente categorizzati, né come una semplice ong, né come un ente formativo. Per questo, come direttrice generale, considero prioritario comunicare e valorizzare questa pluralità, affinché partner, finanziatori e destinatari comprendano il valore che la nostra atipicità porta nel panorama delle organizzazioni di innovazione sociale.

La nostra missione coinvolge destinatari diversi: disoccupati, giovani che non studiano e non lavorano, anziani, donne, persone con disabilità, migranti e altre persone in condizione di fragilità. Questo approccio trasversale non ha equivalenti diretti, poiché nessuna altra organizzazione sembra riuscire a unire in modo così profondo e articolato la varietà dei destinatari con l'obiettivo di costruire una società più inclusiva e tecnologicamente preparata.

Non siamo solo un erogatore di servizi, ma progettiamo e sviluppiamo modelli innovativi, replicabili e scalabili. Siamo un laboratorio di idee, metodi e strumenti, che vengono poi messi in pratica sul campo, ma anche testati e affinati con il supporto delle più grandi multinazionali del settore tecnologico, con cui intratteniamo alleanze strategiche di lunga data. Queste collaborazioni, sebbene ci pongano al centro di

un ecosistema internazionale di innovazione, non ci rendono una "multinazionale" o una grande ong.

A dispetto della nostra dimensione contenuta rispetto alle grandi realtà del settore non profit, la Fondazione Mondo Digitale appartiene a un piccolo gruppo di organizzazioni che superano i dieci dipendenti, che rappresentano il 4% delle realtà non profit italiane. Questo ci conferisce una grande flessibilità, ma al tempo stesso comporta la necessità di sforzi costanti per mantenere e far crescere il nostro impatto. La nostra forza risiede proprio nella capacità di essere "grandi" in termini di progettualità, ma di agire come una realtà più piccola, agile, capace di rispondere rapidamente ai cambiamenti del contesto sociale e tecnologico. Ciò che ci permette di prosperare nonostante le difficoltà è una sorta di intelligenza collettiva del lavoro sociale. Somigliamo a una foresta interconnessa, al "Wood Wide Web": siamo come alberi che interagiscono tra loro in modi molto complessi e cooperativi, collegando diverse specie o gruppi sociali (donne, disoccupati, anziani, migranti) e rispondendo alle loro esigenze in modo sinergico, supportandosi reciprocamente. Ogni "ramo" dell'organizzazione, pur operando in contesti diversi, contribuisce al benessere dell'intero sistema, come gli alberi che sostengono e proteggono l'ecosistema nel suo insieme.

Nel 2024, per la prima volta, hanno abitato con noi questa meravigliosa foresta otto giovani operatori del servizio civile digitale. Grazie alla proficua collaborazione con Assifero, questa esperienza si è rivelata preziosa e alcuni di loro, che più si sono appassionati al ruolo di changemaker, continuano a collaborare con noi. Stiamo dando sempre più spessore al volontariato di competenza, valorizzando il contributo di professionisti anche nel ruolo di role model, per orientare in modo coinvolgente le nuove generazioni.

Non anticipo altro...

Nel tempo ci siamo descritti e ci hanno definito come sperimentatori, innovatori, costruttori o come persone capaci di "insegnare il futuro".

Nel prossimo futuro ci immaginiamo "meravigliatori", un'organizzazione capace di sorprendere, di generare futuro, di dare speranza, di restituire fiducia, di creare stupore per la capacità di fare le cose. Sempre insieme. Vogliamo "meravigliare" soprattutto per la concretezza di quello che facciamo.

Nelle pagine che seguono trovate il racconto del nostro 2024. Vi suggerisco di leggerle o di sfogliarle senza dimenticare la metafora delle foreste: per prosperare nel cambiamento dobbiamo andare a lezione dagli alberi! Solo insieme possiamo costruire un terreno fertile per il futuro.



RICONOSCIMENTI

I riconoscimenti testimoniano l'impegno costante della Fondazione Mondo Digitale e dei suoi rappresentanti nel promuovere l'innovazione, l'inclusione sociale e la leadership nel settore tecnologico.



Top 100 Manager 2024

Renato Brunetti, presidente della Fondazione Mondo Digitale e amministratore delegato di Unidata, è stato inserito nella lista dei Top 100 Manager 2024 stilata da Forbes Italia. Questo riconoscimento attesta la sua leadership innovativa e il contributo significativo nel settore delle telecomunicazioni e dell'innovazione sociale.

Riconoscimento assegnato a ottobre 2024



SDGs Leaders Awards 2024

Il progetto **Fattore J**, realizzato in collaborazione con Johnson & Johnson Innovative Medicine Italia, ha ricevuto il SDGs Leaders Awards 2024 durante il SDGs Leaders Summit 2024, evento dedicato alla sostenibilità e allo sviluppo delle imprese in linea con gli Obiettivi di sviluppo sostenibile. Negli ultimi quattro anni, Fattore J ha coinvolto oltre 300.000 giovani sui temi della salute, promuovendo l'innovazione nelle terapie e l'equità di accesso alle cure.

Evento di premiazione: Roma, 28 novembre 2024



Best Paper on Service Innovation 2025

Il paper "JOINclusion: A Mobile Game for Social Inclusion in Multicultural School Contexts", nato dalla collaborazione tra l'Università degli Studi di Napoli Federico II, la Fondazione Mondo Digitale, l'Università di Maastricht e l'Odyssea Academy Greece, è stato premiato dall'International Society for Service Innovation Professionals (ISSIP) per il suo contributo all'innovazione nel settore dei servizi.

Evento di premiazione: Londra, 24 ottobre 2024



Best CSR Project of the Year

Il progetto Fattore J, nato dalla partnership con Johnson & Johnson Innovative Medicine, è stato premiato come Best CSR Project of the Year durante la sesta edizione dei Life Science.

Premiazione: febbraio 2025 (i vincitori sono stati selezionati e comunicati nel 2024)



Roma Smart City Award

Ha ricevuto il premio il progetto "**Smart & Heart Rome**", che ha previsto la realizzazione di Palestre dell'Innovazione nelle periferie della città. Il riconoscimento, assegnato durante la prima edizione dei Roma Smart City Awards, celebra le eccellenze locali che stanno contribuendo a trasformare la Capitale in un modello di innovazione e sostenibilità.

Evento di premiazione: Roma, 18 dicembre 2024



Unstoppable Women 2024

Mirta Michilli è stata inserita nella lista **Unstoppable Women 2024**, curata da **Startup Italia**, che raccoglie le donne che stanno trasformando l'Italia attraverso innovazione, leadership e impatto sociale. L'iniziativa celebra l'empowerment femminile e mette in luce il ruolo delle donne che contribuiscono allo sviluppo di un ecosistema innovativo e sostenibile.

Riconoscimento assegnato ad agosto 2024



InspiringFifty Italy 2024

Mirta Michilli è stata selezionata tra le **InspiringFifty Italy 2024**, un riconoscimento assegnato da **EQL-HER** alle donne che stanno facendo la differenza nel settore tecnologico in Italia. L'iniziativa mira a valorizzare il contributo delle donne nel mondo tech e a ispirare le nuove generazioni a intraprendere carriere in ambito tecnologico.

Evento di premiazione: Milano, 7 settembre 2024



SCENARIO

Karl Benz produsse la sua prima automobile a motore nel 1886. Prima che la sua invenzione si diffondesse e almeno un milione di persone nel mondo disponesse di un'automobile sono passati decenni (da venti a trent'anni o anche più, secondo le fonti). Nel 2007 Steve Jobs presentò l'iPhone, il primo smartphone, che impiegò 74 giorni a raggiungere 1 milione di clienti. E ChatGPT, lanciato nel novembre 2022, quanto tempo ha impiegato per raggiungere lo stesso traguardo? Appena 5 giorni. Questi dati esprimono con chiarezza un principio: la disponibilità diffusa di tecnologia rende sempre più veloce il tasso di diffusione di tecnologia nuova. In altre parole, la tecnologia non soltanto corre ma mentre corre accelera.

I benefici dell'adozione dell'innovazione sono tanti, altrimenti non registreremmo questa tendenza, ma anche gli effetti secondari non sono pochi. Se la tecnologia è neutrale, i suoi effetti dipendono dall'uso che ne facciamo. Prendendo buone decisioni possiamo orientare l'impatto del-

la tecnologia in modo da massimizzare i benefici per la collettività, minimizzare i danni, mitigare i rischi. Le nostre decisioni definiscono il tipo di società che si verrà formando anche grazie alla tecnologia e alle trasformazioni che questa non solo rende possibile ma sollecita, per esempio nel lavoro e nelle relazioni umane.

Una delle decisioni che siamo chiamati a prendere riguarda l'equità sociale: vogliamo una società più giusta? Se non abbiamo dubbi che la risposta debba essere affermativa allora dobbiamo preoccuparci dell'impatto della tecnologia sulle persone, a partire dal fatto che la capacità di estrarre benefici dall'innovazione non è distribuita in modo omogeneo: qualcuno si trova in condizione di trarne benefici in misura maggiore di altri. Quelli che si possono avvantaggiare di questa distribuzione eterogenea di capacità si trovano già in una posizione di vantaggio. Infatti la capacità di usare le tecnologie è associata alla scolarizzazione, che a sua volta è associata ai livelli di reddito. In altre parole, una persona

laureata ha mediamente più probabilità di avere un reddito più alto di una non laureata e al tempo stesso ha una maggiore capacità di usare bene le innovazioni che gli vengono proposte. A vantaggi si accumulano nuovi vantaggi. Con il risultato che la differenza tra avvantaggiati e svantaggiati, inclusi ed esclusi, aumenta anziché ridursi. La diffusione di tecnologie migliora la condizione assoluta degli svantaggiati ma relativamente agli avvantaggiati la peggiora. Ed è questo che conta nella percezione di sé, nel senso di dignità, nella mobilità sociale e nelle concrete opportunità per il futuro.

La ricerca EYES UP condotta dall'Università Milano Bicocca dimostra che l'età di apertura di un profilo sui social network è negativamente correlata alle prestazioni scolastiche: prima tuo figlio o tua figlia apre un profilo, peggiori saranno i suoi voti. Un problema che tutti dobbiamo prendere in considerazione seriamente. Ma la ricerca ci dice anche che la propensione a vegliare sui figli e posticipare l'apertura di un profilo cresce con il livello di scolarizzazione e

in generale è più alta tra gli italiani rispetto agli immigrati. Si tratta di evidenze importanti dell'impatto diversificato di una nuova tecnologia che sta già producendo un'amplificazione della distanza tra svantaggiati e avvantaggiati.

Più analizziamo gli impatti delle innovazioni tecnologiche più apprezziamo l'importanza degli investimenti nel capitale umano: soltanto una eccellente educazione di base, la formazione all'uso del digitale, la promozione del pensiero critico possono cambiare il senso di questo impatto. Lavorare per l'educazione dei più giovani e nell'accompagnamento di chi non è più giovane ma si trova a rischio di esclusione a causa del divario di partenza, come gli anziani e le persone che abitano lontane dai grandi centri, è l'unico strumento di cui oggi disponiamo per provare a conciliare la diffusione sempre più rapida di tecnologia con l'aspirazione a vivere in comunità giuste e quindi coese.

La missione della Fondazione Mondo Digitale affonda saldamente le sue radici in questa prospettiva.



NOTA METODOLOGICA

Il presente documento costituisce il nostro secondo bilancio sociale predisposto seguendo le indicazioni contenute nelle Linee Guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo Settore. Abbiamo formato un gruppo di lavoro interno per gestire in modo consapevole e indipendente il processo di gestione e rendicontazione sociale, e rispondere in modo puntuale ed efficace alle esigenze informative delle



persone che, con vari ruoli, sono coinvolte nel nostro lavoro. In un unico documento abbiamo raccolto le varie attività realizzate nel corso dell'anno, con l'obiettivo di raccontare la capacità dell'organizzazione di creare valore nel tempo per la comunità. Rispetto al precedente Bilancio, in cui abbiamo cercato un equilibrio tra le più moderne prassi di rendicontazione non finanziaria, ora abbiamo fatto una scelta più radicale, cioè l'adozione di un'unica metodologia, la **Valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE4SI)**. La scelta, che coinvolge i progetti che non prevedono un soggetto valutatore esterno, è anche una prospettiva metodologica che riguarda l'intera organizzazione.

Raccontiamo un'organizzazione in cambiamento, che si aggiorna continuamente per rispondere alle nuove sfide.

L'obiettivo è affermare un'identità forte del terzo settore, sviluppando visione e strumenti autonomi. Grazie al suo approccio olistico e integrato la RTE4SI permette anche di allineare le attività progettuali agli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) dell'Agenda 2030, documentando i progressi su temi chiave come l'inclusione sociale, l'educazione di qualità, la riduzione delle disuguaglianze e la sostenibilità ambientale. E su questi temi genera efficaci sinergie con i bilanci di sostenibilità dei soggetti partner interessati alle ricadute delle attività su specifiche comunità di riferimento. Abbiamo introdotto in questo Bilancio alcune visualizzazioni di impatto con grafici a radar, realizzati come sintesi di 170 indicatori, che misurano in che modo un'azione progettuale

avvicina il raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile. Questa prima sperimentazione è stata realizzata con l'aiuto di Arin, che rappresenta simpaticamente il prompt di un'intelligenza artificiale generativa "addestrata" sui temi sociali. Stiamo inserendo questo processo nell'Integration Middleware, per razionalizzare i dati dell'organizzazione, sincronizzando in modo efficiente le informazioni gestite attraverso le diverse piattaforme usate. Quindi queste prime analisi di dati e visualizzazioni potranno poi essere generate automaticamente per tutti i progetti.

Il Bilancio 2024 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. Mentre per la descrizione dei singoli progetti si rimanda alle schede in ordine alfabetico. Nella scheda un **ANNO IN BREVE** visualizziamo 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. Una scheda è dedicata alle attività di condivisione pubblica (articoli, interventi a convegni e tavole rotonde ecc.).

Nella sezione **COME PRODUCIAMO VALORE** introduciamo alcuni principi di progettazione e sviluppo, analizziamo graficamente l'impatto di cinque progetti realizzati

con grandi aziende e condividiamo alcune storie di cambiamento.

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 "aggiorna" continuamente per rispondere alle nuove sfide.

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 e la consultazione dei report finali ad azioni progettuali concluse.



INTEGRAZIONE ALLA NOTA METODOLOGICA

di Alfonso Molina, direttore scientifico

La metodologia di valutazione in tempo reale per i processi di innovazione sociale

La Real Time Evaluation for Social Innovation (RTE4SI) è un approccio longitudinale, dinamico, adattivo e narrativo che integra monitoraggio e valutazione per raccogliere, analizzare e usare dati in modo continuo. A differenza dei modelli valutativi tradizionali, che spesso operano ex post con finalità soprattutto rendicontative, questa metodologia consente di intervenire in tempo reale, rispondendo tempestivamente ai risultati osservati e adattando strategie e attività sulla base di evidenze emergenti. In tal modo, il valore generato da un intervento non viene misurato esclusivamente alla sua conclusione, ma diventa parte integrante del processo stesso di implementazione.

Il contesto operativo in cui operano le organizzazioni del terzo settore è caratterizzato da elevata complessità e cambiamenti spesso imprevedibili. Come dimostrato dall'impatto della pandemia da Covid-19, la capacità di adattarsi rapidamente alle mutate esigenze è fondamentale per garantire l'efficacia delle azioni. L'adozione della RTE4SI permette di ottimizzare le risposte operative e di mantenere una connessione costante tra i soggetti coinvolti, rendendo il processo più trasparente e accessibile anche a interlocutori esterni, come finanziatori e istituzioni.

Strumenti e approccio metodologico

La metodologia RTE4SI si avvale di un mix di strumenti qualitativi e quantitativi che consentono di raccogliere dati in modo continuativo e di supportare il processo decisionale in tempo reale. Tra gli strumenti principali:

- interviste semi-strutturate, per esplora-

re le esperienze e il valore percepito dai protagonisti dell'azione progettuale;

- questionari e sondaggi, per raccogliere dati su indicatori chiave e monitorare l'evoluzione delle percezioni;
- osservazione partecipata, utile per documentare le dinamiche in corso e individuare aspetti non immediatamente rilevabili;
- focus group, per raccogliere prospettive diversificate e favorire una riflessione collettiva sui processi di innovazione sociale;
- workshop partecipativi, per co-costruire significati e strategie di adattamento in risposta ai risultati emergenti.

L'impiego di questi strumenti permette di ottenere un quadro valutativo multidimensionale, restituendo una visione articolata delle dinamiche di trasformazione e garantendo una maggiore coerenza tra obiettivi e risultati.

La valutazione non è più solo misurazione: è motore di apprendimento e innovazione.

I flussi di valore

La RTE4SI permette di analizzare i flussi di valore generati dagli interventi, superando una valutazione meramente quantitativa. In particolare, la metodologia considera tre dimensioni principali del valore:

- valore sociale, legato alla costruzione di reti di collaborazione, al rafforzamento del capitale sociale, alla partecipazione attiva, allo sviluppo e alla crescita personale di tutti i soggetti coinvolti nei processi di cambiamento;
- valore di conoscenza, relativo alla produzione e diffusione di competenze e buone pratiche;

- valore finanziario, connesso alla mobilitazione di risorse economiche e all'attrazione di investimenti.

Questa prospettiva consente di riconoscere e valorizzare anche gli impatti intangibili, spesso cruciali nei processi di innovazione sociale.

Non solo stakeholder

L'innovazione sociale si distingue per la sua capacità di rispondere a bisogni specifici di alcuni destinatari e di generare benefici che coinvolgono l'intera comunità. Questo approccio trasforma le relazioni sociali esistenti, promuovendo l'empowerment e la partecipazione attiva delle persone coinvolte. Non si tratta semplicemente di soddisfare una domanda esistente, ma di attivare processi di co-creazione e apprendimento continuo, in cui i destinatari degli interventi diventano a loro volta agenti di trasformazione sociale.

Il termine stakeholder, mutuato dal linguaggio aziendale, presuppone una relazione prevalentemente di interesse positivo o negativo, mentre il termine beneficiari implica un rapporto unidirezionale tra chi eroga un intervento e chi lo riceve passivamente. Entrambi i termini non riflettono adeguatamente il carattere generativo dell'innovazione sociale, che parte da bisogni specifici per produrre un beneficio collettivo.

Strumenti come la matrice di materialità sono stati sviluppati in ambito profit per identificare e valutare le priorità strategiche in base agli interessi degli stakeholder. Tuttavia, nel contesto dell'innovazione sociale, il loro uso può risultare limitante. La matrice di materialità, ad esempio, potrebbe non cogliere appieno le sfumature e le dinamiche proprie dei processi sociali, rischiando di ridurre la complessità delle relazioni a mere questioni di rilevanza strategica. Inoltre, c'è il rischio che l'analisi di materialità diventi un esercizio autoreferenziale, se condotta senza un reale coinvolgimento delle comunità interessate.

Se con le persone con cui interagiamo manteniamo un dialogo costante, perché dovremmo mappare ex ante i temi rilevanti per loro? La RTE4SI prevede il coinvolgimento attivo di tutti in un processo di costruzione condivisa di significato (sense making) e di valore (value making). Ecco perché quest'anno nel Bilancio non troverete alcun riferimento alla "materialità".

I vantaggi della RTE4SI per l'innovazione sociale

La RTE4SI non è solo un metodo di valutazione, ma un vero e proprio strumento di pianificazione strategica, capace di costruire reti e partnership di successo. Può essere applicata a tutti gli interventi sociali a valenza territoriale e sistemica. Questo approccio:

- valorizza i primi risultati (first wins), permettendo di ottimizzare e incrementare progressivamente l'innovazione sociale;
- rafforza il coinvolgimento attivo dei protagonisti attraverso un approccio interattivo e bidirezionale;
- sostiene una narrazione della trasformazione, rendendo visibili i progressi ottenuti e aumentando la trasparenza;
- consente correttivi in corso d'opera, evitando che cambiamenti nel contesto rendano obsoleti gli interventi;
- favorisce l'apprendimento continuo tra i soggetti coinvolti, che possono adattare strategie e metodologie in tempo reale.

Per un'implementazione efficace della RTE4SI, è fondamentale avere obiettivi chiari, capacità di adattamento, risorse adeguate e garantire la partecipazione attiva dei destinatari. Solo così è possibile sfruttare al massimo il suo potenziale trasformativo.

La RTE4SI nel bilancio

L'adozione della RTE4SI nel Bilancio sociale 2024 riflette un'evoluzione nella nostra strategia valutativa, verso un paradigma dinamico e trasformativo. Que-

sto approccio non solo migliora l'efficacia degli interventi, ma rafforza la capacità di apprendimento continuo e di adattamento dell'organizzazione.

In questa prospettiva, la valutazione non è più solo un dispositivo di misurazione *ex post*, ma diventa un motore di apprendimento e innovazione per tutto l'ecosistema coinvolto.

Oltre la valutazione: verso un'analisi delle constituencies sociotecniche

Una possibile evoluzione del Bilancio sociale potrebbe includere l'analisi dei processi di innovazione attraverso il concetto di *sociotechnical constituencies*. L'espressione, ancora priva di un equivalente consolidato in italiano, descrive insiemi dinamici di componenti sociali e tecniche che si co-evolvono attorno a un'innovazione. Il concetto permette di superare definitivamente l'approccio funzionale del termine stakeholder, riconoscendo i soggetti coinvolti non solo come portatori di interesse, ma come co-costruttori attivi di valore, significato e trasformazione. Riconosce anche il ruolo delle componenti tecniche

che interagiscono e influenzano il ruolo dei soggetti sociali nel percorso dinamico dell'innovazione. L'adozione di questo paradigma rafforza la nostra visione generativa dell'innovazione sociale e offre strumenti per leggere le traiettorie collettive in modo più profondo e sistemico.

Per approfondimenti

- Molina, A. (1995), Sociotechnical constituencies as processes of alignment: The rise of a large-scale European information technology initiative, *Technology in Society*, Vol. 17, Issue 4, 385-412
<https://www.research.ed.ac.uk/en/publications/sociotechnical-constituencies-as-processes-of-alignment-the-rise>
- Molina, A., Gregson, G., (2002), Real-time evaluation methodology as learning instrument in high-technology SME support networks, *Int. J. Entrepreneurship and Innovation Management*, Vol. 2, 69-99
<https://www.research.ed.ac.uk/en/publications/real-time-evaluation-methodology-as-a-learning-instrument-in-high>



Non sono valutati dalla FMD i progetti

- *finanziati dalla Commissione europea (la valutazione è in carico a uno o più partner, concordati in fase di progettazione)*
- *selezionati e finanziati dal Fondo per la Repubblica Digitale (Evaluation Lab scelto dal finanziatore)*
- *selezionati e finanziati dall'Impresa sociale Con i Bambini.*

Arin, l'intelligenza artificiale sociale



Arin è più di una mascotte: è il nostro alleato digitale nell'elaborazione e nella comunicazione del bilancio sociale. Con il suo design amichevole e un po' vintage, Arin rappresenta simpaticamente il prompt di un'intelligenza artificiale generativa, ma la sua missione è profondamente attuale: rendere l'intelligenza artificiale uno strumento accessibile e coinvolgente per supportare l'innovazione sociale e migliorare la nostra capacità di generare cambiamento. Il suo nome non è casuale: Arin è l'acronimo di Artificial Intelligence, ma richiama anche l'origine irlandese di Aisling, che significa sogno o visione. Questo lo rende il simbolo della nostra visione del futuro, in cui tecnologia e umanità collaborano per una società più equa e inclusiva. Stiamo addestrando Arin sui temi sociali, affinché possa diventare un assistente supervisionato nella redazione del bilancio sociale,

aiutando a raccogliere, analizzare e valorizzare i dati. Il suo obiettivo non è solo facilitare la gestione delle informazioni, ma anche contribuire alla costruzione di una narrazione d'impatto. Arin è anche parte di un processo più ampio di innovazione tecnologica: stiamo integrando il suo sviluppo nell'Integration Middleware, un'infrastruttura che razionalizza i dati dell'organizzazione e sincronizza in modo efficiente le informazioni gestite attraverso diverse piattaforme. Questa evoluzione permette di migliorare la qualità della rendicontazione sociale, garantendo coerenza, aggiornamento continuo e un accesso più strutturato ai dati. Con il tempo, Arin cresce e si trasforma. Lo troviamo anche nel ruolo di companion digitale, un tutor o un coach, capace di supportare processi sempre più complessi e adattarsi alle esigenze della nostra comunità.



ALLINEAMENTO CON GLI OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE

Dall'istruzione inclusiva alla salute, dalla sostenibilità ambientale all'economia circolare, le tecnologie digitali, tra cui intelligenza artificiale e robotica, rappresentano strumenti potenti per affrontare le grandi sfide globali. La loro applicazione, integrata con approcci educativi e sociali, consente di sviluppare soluzioni innovative per migliorare la qualità della vita, ridurre le disuguaglianze e costruire società più eque e resilienti. Ci impegniamo a trasformare l'innovazione sociale e tecnologica in un motore di sviluppo sostenibile, contribuendo in modo concreto agli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) dell'Agenda 2030. Attraverso progetti che spaziano dalla formazione alle tecnologie emergenti, promuoviamo un approccio olistico alla sostenibilità, in cui la trasformazione digitale diventa un acceleratore di inclusione, equità e progresso. La nostra azione si allinea direttamente a numerosi SDGs, con iniziative mirate a:

- contrastare la povertà educativa, favorendo l'accesso a un'istruzione di qualità per tutti;
- ridurre le disuguaglianze, promuovendo opportunità per categorie svantaggiate e sottorappresentate;
- innovare il mondo del lavoro, formando competenze digitali per l'occupazione e la crescita economica;
- sviluppare soluzioni tecnologiche per la sostenibilità ambientale, dall'agricoltura smart alla tutela degli ecosistemi terrestri e marini;
- rafforzare le reti di cooperazione multi-settoriale, costruendo alleanze con istituzioni, imprese e comunità.

Grazie a questa visione integrata, la FMD si conferma un attore chiave nell'accelerazione del cambiamento, contribuendo alla costruzione di un futuro sostenibile, equo e innovativo.

■ **Obiettivo 1** – Povertà zero. Combattiamo la povertà educativa e promuoviamo l'inclusione sociale attraverso programmi di formazione che offrono opportunità di crescita e sviluppo personale per giovani e adulti in situazioni di vulnerabilità. Il nostro impegno si traduce in percorsi di apprendimento per colmare il divario digitale e ridurre le disuguaglianze di accesso alle opportunità formative e professionali.

■ **Obiettivo 2** – Sconfiggere la fame. Con il contest creativo Agrobot della RomeCup promuoviamo innovazioni sostenibili nell'agricoltura, sviluppando soluzioni tecnologiche per un'agricoltura più efficiente e sostenibile, contribuendo alla sicurezza alimentare.

■ **Obiettivo 3** – Salute e benessere. Attraverso azioni mirate sulla salute degli adolescenti, delle donne e sull'invecchiamento attivo, sosteniamo iniziative di formazione per operatori sanitari ed educatori. I nostri programmi promuovono l'adozione di tecnologie digitali per il benessere delle persone, favorendo un approccio integrato alla salute mentale e fisica.

■ **Obiettivo 4** – Istruzione di qualità. Lavoriamo per una scuola inclusiva e di qualità, sviluppando modelli innovativi di apprendimento che includono la formazione continua e un approccio basato sull'Educazione per la vita. Le attività comprendono laboratori di coding, intelligenza artificiale, cybersecurity e competenze trasversali, favorendo l'aggiornamento costante di studenti e docenti.

■ **Obiettivo 5** – Parità di genere. Siamo impegnati nella promozione dell'empowerment femminile, con programmi come Coding Girls, che incoraggiano bambine e ragazze a intraprendere percorsi Stem in modo consapevole e libero. Inoltre, sviluppiamo azioni concrete per contrastare la

violenza di genere e per sensibilizzare l'opinione pubblica sul tema.

■ **Obiettivo 6** – Acqua pulita e servizi igienico-sanitari. Non ci sono progetti diretti su questo SDG, ma le tecnologie di monitoraggio ambientale sviluppate dagli studenti per la qualità dell'aria possono essere applicate alla qualità dell'acqua, ampliando l'impatto della Fondazione su questo obiettivo.

■ **Obiettivo 7** – Energia pulita e accessibile. La declinazione di Coding Girls con Eni e Italgas apre il campo a tematiche legate alla transizione energetica e all'efficienza energetica, contribuendo indirettamente a questo obiettivo.

■ **Obiettivo 8** – Lavoro dignitoso e crescita economica. Attraverso percorsi di formazione continua e di riqualificazione digitale, favoriamo l'accesso a opportunità di lavoro di qualità per tutti. Le iniziative di upskilling e reskilling digitale supportano lavoratori, disoccupati e giovani, riducendo il mismatch di competenze nel mercato del lavoro.

■ **Obiettivo 9** – Industria, innovazione e infrastrutture. Promuoviamo la digitalizzazione inclusiva e lo sviluppo equo attraverso progetti di innovazione sociale e tecnologica. I nostri programmi mirano a potenziare l'accesso alle tecnologie emergenti e a favorire l'adozione di soluzioni digitali per la competitività e la produttività.

■ **Obiettivo 10** – Ridurre le disuguaglianze. Sviluppiamo processi di innovazione sociale per ridurre le disuguaglianze, con particolare attenzione ai bisogni speciali e alla cooperazione internazionale. Il nostro approccio inclusivo garantisce che nessuno venga lasciato indietro, offrendo opportunità di crescita per categorie svantaggiate e gruppi sottorappresentati.

■ **Obiettivo 11** – Città e comunità sostenibili. Il modello Smart & Heart City promuove lo sviluppo delle comunità urbane con particolare attenzione alle periferie. Attraverso progetti di cittadinanza digitale e innova-

zione sociale, sosteniamo una crescita urbana inclusiva e sostenibile, con particolare attenzione alle periferie delle grandi città.

■ **Obiettivo 12** – Consumo e produzione responsabili. Le Officine del recupero e i programmi di sensibilizzazione ambientale della Fondazione promuovono la cultura dell'economia circolare, incoraggiando pratiche sostenibili e responsabili per la riduzione degli sprechi e il riciclo dei materiali.

■ **Obiettivo 13** – Lotta contro il cambiamento climatico. Il nostro modello di sostenibilità olistica, basato sulla Teoria degli ecosistemi, include percorsi di formazione sulla sostenibilità ambientale e progetti di monitoraggio dell'aria e del territorio.

■ **Obiettivo 14** – Vita sott'acqua. Il contest MareBOT della RomeCup sviluppa soluzioni innovative per la tutela degli ecosistemi marini, rafforzando l'impegno della Fondazione nella sostenibilità ambientale.

■ **Obiettivo 15** – Vita sulla terra. Promuoviamo la tutela degli ecosistemi con percorsi educativi e laboratori di innovazione sostenibile. Con iniziative come il contest Agrobot della RomeCup stimoliamo lo sviluppo di soluzioni tecnologiche.

■ **Obiettivo 16** – Pace, giustizia e istituzioni solide. Costruiamo reti e alleanze strategiche con enti pubblici, aziende e istituzioni accademiche per promuovere un cambiamento positivo e sostenibile.

■ **Obiettivo 17** – Partnership per gli obiettivi. Attraverso collaborazioni multisettoriali, lavoriamo per creare azioni collettive a livello locale, nazionale e internazionale, accelerando il raggiungimento degli SDGs grazie a innovazione, formazione e tecnologie digitali.

La nostra azione mostra come l'innovazione tecnologica e digitale possa essere messa al servizio dello sviluppo sostenibile, creando opportunità per tutte le persone e favorendo il progresso delle comunità.

NELL'ARCO

Alcune tappe in oltre

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

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.



2003

Partnership europea dell'inclusione digitale per la disabilità. Progetto b... finanziato dal programma Socrates (Joint Action

2006

Trasformazione da Consorzio Gioventù Digitale a Fondazione Mondo Digitale. Lancio della campagna per il riuso dei pc dismessi "Non mi buttare! Al centro anziani c'è post@ per me!" Il valore della produzione supera gli 800mila euro.



2007

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.



2008

"Eurogoal per la solidarietà" progetto E-care, la cura dei bambini lungodegenti. Pediatrico Bambino Gesù. Bridge missioni operanti in Saharawi. La formula di accoglienza al Centro Cafè.

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 Robotica contro l'isolamento, progetto pilota per studenti con bisogni speciali. Pubblicati i manuali per i migranti. Interventi con i fondi Fei in Abruzzo. Parte il progetto Meet no Neet con Microsoft.



2013

Dimissioni di Gennaro Sangiuliano. Nuove alleanze per il lavoro e l'educazione all'autonomia. L'ambiente di innovazione viene integrato con il 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 presidente Alessandra Donnini. Facebook, Google e... di nuovi format e strategie anche per le grandi aziende. Digital Academy per la salute. Lancio del corso For Young Fashion T...

DEL TEMPO

20 anni di attività



2004

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).



2005

Convegno "Quando l'innovazione fa scuola" con la firma di due protocolli di intesa sull'adozione del codice aperto e il collegamento delle scuole a Roma Wireless. L'organizzazione ha cinque dipendenti. Il valore di produzione si attesta intorno ai 700mila euro.



2009

Le delegazioni delle scuole romane in Camerum 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



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.



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!"



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.



per affrontare sfida
degli studenti con
biennale Auxilia
Gamma Europeo
(ns)

arietà" in favore del
classe virtuale per i
ti dell'Ospedale
Gesù. Con Digital
rative in Camerun e
a della terza
Enea con Internet

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

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

NELL'ARCO DEL TEMPO

Le tappe degli ultimi anni

2021

Prosegue la pandemia. 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.



2024

Abbiamo presentato il primo Bilancio sociale come ETS. Abbiamo rinnovato l'identità visiva dell'organizzazione e lanciato la prima campagna 5x1000. Tra le novità il Servizio civile digitale con otto giovani operatori e nuove pratiche di Volontariato di competenza. Eventi territoriali diffusi in rete con le organizzazioni locali. Prosegue la forte accelerazione nella progettazione.



Un'identità visiva in evoluzione Da Consorzio a Fondazione ETS in tre immagini e quasi 25 anni di storia

La nostra storia inizia con il logo del Consorzio Gioventù Digitale, l'ente strumentale di Roma Capitale da cui nasciamo nel 2001. Il primo logo, creato da una giovane grafica romana e registrato tra il 2002 e il 2003, evocava chiaramente i temi della tecnologia e dell'inclusione digitale: un omino stilizzato in movimento attorno a cerchi concentrici, simbolo di connessione e progresso.

Con la trasformazione in Fondazione Mondo Digitale nel 2006, il logo ha subito una significativa evoluzione. Il compito di ridisegnarlo è stato affidato a Sorin Voicu, un giovane studente che aveva collaborato con il Consorzio come stagista dal 2004. Sorin si è ispirato al mito di Prometeo, trasformando i cerchi concentrici in un mappamondo stilizzato, simbolo della società della conoscenza. Il logo rappresentava il fuoco della conoscenza, dell'intelligenza e della coscienza, elementi imprescindibili per un'inclusione digitale autentica. L'omino stilizzato, seppur modificato nei colori, restava il cuore dell'identità visiva.

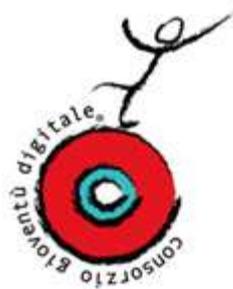
Il logo di Sorin ha accompagnato la Fondazione per ben 18 anni, resistendo nel tempo nonostante le sfide tecniche legate alla sua riproduzione su diversi materiali e in bassa risoluzione. Alcuni dei bozzetti originali con le prove di colore e posizionamento della denominazione sono ancora oggi visibili nella nostra sede operativa di via del Quadraro.

Nel frattempo, Sorin Voicu ha fatto carriera e oggi è direttore creativo negli Stati Uniti, continuando a coniugare tecnologia e storytelling visivo. Nel 2011 è tornato a collaborare con noi per la realizzazione di un video omaggio a Tullio De Mauro, celebrando dieci anni di attività della Fondazione.

Gli anni sono passati velocemente e, dopo vent'anni di attività, ci siamo trovati ad affrontare nuove sfide. Con la trasformazione della Fondazione in ente del terzo settore, sancita dall'iscrizione al Runts nel 2022, e il lancio della nostra prima campagna 5x1000 nel 2024, la necessità di un'immagine rinnovata era ormai inevitabile.

Abbiamo scelto di ispirarci al principio di semplicità – sottrarre l'ovvio e aggiungere il significativo – per mantenere una continuità con la nostra identità storica, ma con un linguaggio visivo più essenziale e immediato. Il nuovo logo è il risultato di un percorso avviato con la guida del creativo Paolo Iabichino, un'evoluzione che integra la nostra missione direttamente nell'identità visiva.

L'omino stilizzato rimane, ma ora è inserito in un cerchio pulito, simbolo di un mondo inclusivo e accogliente. Lo slogan "Diritto alla conoscenza" diventa parte integrante dell'immagine, rafforzando il messaggio che ci guida da sempre: ogni persona deve sentirsi partecipe di un disegno più grande, inclusa e coinvolta nel percorso verso la società della conoscenza.



CHI SIAMO



LA NOSTRA CARTA D'IDENTITÀ

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 Sezio- ne "Altri enti"
SETTORE ATTIVITÀ PREVALENTE	(ATECO): 855990
INDIRIZZO	Roma, via della Bufalotta 374
SEDE LEGALE ALTRE SEDI OPERATIVE	Roma, Via del Quadraro 102 (data apertura 15/11/2011 e suc- cessivamente dal 29/07/2021, come da visura camerale) L'Aquila, Strada statale 80 8/b (dal 1/02/2016) Milano, viale Italia 22/26, Corsico (dal 1/10/2018 e fino al

	<p>20/10/2022). Dal 21/10/2022: via Bergognone 34, presso Burò Base Palermo, via Cilea 56 (dal 1/10/2018) Torino, corso Unione Sovietica 612/3/B (dal 23/04/2024) Catania, via Vescovo Maurizio 82 (dal 9/11/2016 e fino al 05/02/2024) Terni, viale Donato Bramante 3/D (dal 9/07/2018 e fino al 5/02/2024)</p>
SITO INTERNET	mondodigitale.org
AREA TERRITORIALE DI OPERATIVITÀ	Locale, nazionale e internazionale
MISSIONE: VALORI E FINALITÀ	<p>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.</p>
ATTIVITÀ STATUTARIE	<p>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):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Rientrano tra le attività secondarie, ma strumentali (articolo 6 dello Statuto), per l'anno 2024, i seguenti progetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operazione Risorgimento Digitale • CO.ME - COde&FraME • Fattore J • Fattore J 2

COLLEGAMENTO CON ALTRI ENTI

- Fattore J 3
- Fattore J 4
- People Power con Italgas
- Miss Robot con Human+
- Formazione Ucraina
- Sponsorizzazioni RomeCup
- Eventi formativi con le scuole

CONTESTO DI RIFERIMENTO

Enti che ospitano le sedi operative della FMD:

- Città educativa di Roma
- Centro provinciale per l'istruzione degli adulti de L'Aquila
- Burò BASE di Milano
- IMS "Camillo Finocchiaro Aprile" di Palermo
- Sys-Tek società benefit srl di Torino

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 multisettoriale, smart speciali-

CERTIFICAZIONI

zation

- innovazione sociale e imprenditoria giovanile
- invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale
- inclusione di immigrati e rifugiati
- steam e parità di genere

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. 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".

Ha conseguito il certificato di conformità alla normativa UNI/PdR 125:2022: "Misure per garantire la parità di genere nel contesto lavorativo relativamente alle attività di progettazione ed erogazione di corsi di formazione ed attività di ricerca e consulenza finalizzata alla diffusione di tematiche legate all'innovazione e ICT ed erogazione di servizi di coaching".

Ha conseguito il certificato di conformità alla normativa UNI/PdR 42:2018 per il "Sistema di gestione per la prevenzione e contrasto del bullismo".

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, fruibili con la Carta del docente.

Organizzazione con sistemi di gestione certificati

Uni En Iso 9001:2015

Cermet N.6482 dal 26/04/2007

Organizzazione conforme alla normativa sulla parità di genere UNI/PdR 125:2022

Dasa-Ragister: IPDR-0624-10 dal 18/06/2024

Organizzazione con sistema di gestione per la prevenzione e contrasto del bullismo UNI/PdR 42:2018

Dasa-Ragister: IPB-1224-01 dal 5/12/2024

I processi di certificazione sono curati dal consulente Tommaso D'Apolito, valutatore 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 Par-

tecipanti in seduta comune, dura in carica tre anni e può essere riconfermato. La rappresentanza legale della Fondazione di fronte a qualunque autorità giudiziaria o amministrativa e di fronte ai terzi spetta al Presidente (Art. 9).

Il Consiglio di Amministrazione della Fondazione è composto da non meno di 7 e non più di 9 membri, nominati come segue: a) 4 membri eletti dall'Assemblea dei soci Fondatori; b) da 3 a 5 membri eletti dal Collegio dei Partecipanti. I Consiglieri durano in carica tre anni e possono essere confermati (art. 10). Il Consiglio di Amministrazione ha tutti i poteri per l'amministrazione ordinaria e straordinaria della Fondazione, ad eccezione di quelli attribuiti dalla legge

o dallo Statuto ad altri organi (art. 11). Il Direttore generale è nominato dal Consiglio di Amministrazione su proposta del Presidente. Il Direttore generale è investito dei poteri di gestione ordinaria e di controllo delle attività della Fondazione (art. 12).

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

L'Assemblea dei soci Fondatori è composta dai rappresentanti dei soci Fondatori (art. 14). Il Collegio dei Partecipanti è composto dai rappresentanti dei Partecipanti alla Fondazione (art. 15).

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.

Organo di controllo

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

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

Con Assemblea dei Soci Fondatori e Collegio dei Partecipanti del 28/11/2024 sono stati nominati il nuovo Consiglio di Amministrazione e il nuovo Organo di Controllo della Fondazione, che ad oggi sono così composti:

Consiglio di Amministrazione

- Renato Brunetti, presidente. Nominato con atto del 28/11/2024, durata della carica tre anni
- Roberto Basso, consigliere. Nominato con atto del 28/11/2024, durata della carica tre anni.



ca tre anni

- Karen Sylvie Nahum, consigliera. Nominata con atto del 28/11/2024, durata della carica tre anni
- Roberto Scrivo, consigliere. Nominato con atto del 28/11/2024, durata della carica tre anni
- Cesare Avenia, consigliere. Nominato con atto del 28/11/2024, durata della carica tre anni
- Gabriele Sepio, consigliere. Nominato con atto del 28/11/2024, durata della carica tre anni.

Organo di controllo

- Paola Ginevri Latoni, presidente. Nominata con atto del 28/11/2024, durata della carica 3 anni
- Sergio Allegrezza, sindaco. Nominato con atto del 28/11/2024, durata della carica 3 anni
- Antonia Coppola, sindaca. Nominata con atto del 28/11/2024, durata della carica 3 anni
- Valentino Di Prisco, sindaco supplente. Nominato con atto del 28/11/2024, durata della carica 3 anni
- Stefania Fregonese, sindaca supplente. Nominata con atto del 28/11/2024, durata della carica 3 anni.

GESTIONE

Sono partecipanti alla Fondazione le persone giuridiche o fisiche, nonché le scuole e gli organismi ed enti pubblici e privati, anche se privi di personalità giuridica, i quali, condividendo le finalità della Fondazione, contribuiscono alla vita della medesima e alla realizzazione dei suoi scopi mediante contributi in denaro, annuali o pluriennali. I Partecipanti possono destinare il proprio contributo a specifici progetti rientranti nell'ambito delle attività della Fondazione. La qualifica di Partecipante dura per tutto il periodo per il quale il contributo è erogato. L'ammissione alla Fondazione dei Partecipanti è deliberata dal Consiglio di Amministrazione.

STAKEHOLDER

Soci attivi

Comune di Roma
Engineering Ingegneria Informatica spa
Unidata
Wind Telecomunicazioni spa
Microsoft Italia (dal 24/03/2022)
Google (dal 22/09/2022)
Atac Spa (dal 30/04/2024)

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 2024

- 11,48 dipendenti
- 18,37 collaboratori
- 4,67 apprendisti
- 2 operai
- 2 stagisti

Hanno contribuito alle attività del 2024:

- 12 professionisti (partite Iva)
- 122 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 ri-

conosciute 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 2024 lo staff della FMD ha beneficiato di:

- Assistenza sanitaria integrativa
- “Mensa” in sede
- Trasporti (tessera Atac)
- Formazione in servizio
- Formazione e aggiornamento a rimborso
- Corso di pilates in sede
- Corso di difesa personale in sede
- Fringe benefits

DIPENDENTI

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

TIROCINANTI

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

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

Nel corso del 2024 sono proseguiti n. 2 tirocini, avviati nel 2023, per le seguenti tipologie e aree:

Tirocini extracurricolari formativi e di orientamento:

- Tullia Romanelli, che ha svolto 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 ha svolto un tirocinio (da settembre 2023 fino a marzo 2024) nel settore “Comunicazione e social media”.

Non sono stati attivati tirocini curricolari.

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”.

Con alcuni partner (Ing Italia, LinkedIn, Microsoft, Sap, Visa, Intesa San Paolo ecc.) sono state avviate interessanti esperienze di “volontariato di competenza” che hanno coinvolto anche profili molto specializzati.

Dal 14 dicembre 2023, e fino al 13 dicembre 2024, la Fondazione ha ospitato 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-semple... ecity... etuttaroma”. Gli operatori o facilitatori digitali hanno supportato le attività dei programmi Nonni su Internet, Smart & Heart Rome e Città Educativa di Roma. In particolare si sono occupati di educazione e facilitazione digitale, tutoraggio, animazione territoriale, segreteria organizzativa, comunicazione e divulgazione delle attività e dei servizi.

I giovani che abbiamo selezionato e accompagnato 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 state operatrici locali di progetto (Olp) 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 2024, sono le seguenti:



PROGETTAZIONE E SVILUPPO **Responsabile: Ilaria Graziano**

- Ilaria Graziano (project manager e responsabile progettazione)
- Annaleda Mazzucato (project manager e referente progettazione europea)
- Elisa Amorelli (referente progettazione aziendale)
- Vincenzo Sivero (team supporto proget-

tazione), da gennaio 2024

- Elisabetta Gramatica (team supporto progettazione)



SVILUPPO E CONSOLIDAMENTO DELLE COMUNITÀ **Responsabile: Cecilia Stajano**

- Cecilia Stajano (referente animatori territoriali e Servizio civile digitale)

- Eleonora Curatola (referente scuole)
- Marta Pietrelli (referente USR e PA)
- Francesca Aghemo (referente della comunità dei Docenti della Scuola del noi), fino a febbraio 2024
- Miriam Pintore (referente università), da febbraio 2024
- Cinzia Diana (referente CCIA e associazioni di categoria)



IMPLEMENTAZIONE

Responsabile: Francesca Meini

- Cecilia Borzese (project manager)
- Iliaria Graziano (project manager)
- Annaleda Mazzucato (project manager)
- Francesca Meini (project manager)
- Vincenzo Sivero (project manager), da gennaio 2024
- Francesca Aghemo (project officer), fino a febbraio 2024
- Claudia Belella (project officer)
- Eleonora Curatola (project officer)
- Elisabetta Gramatica (project officer e referente sedi di Milano e Torino)
- Marta Pietrelli (project officer)
- Debora Cavallo (project officer)
- Miriam Pintore (project officer), da febbraio 2024
- Naissa Niyauoui (project officer), da giugno 2024
- Sofia Barbè Cornalba (project officer), da ottobre 2024



COMUNICAZIONE, RELAZIONI ISTITUZIONALI, MARKETING, EVENTI

Responsabile: Elisa Amorelli

- Onelia Onorati (ufficio stampa)
- Elisa Amorelli (relazioni istituzionali e marketing sociale)
- Alberta Testa (social media manager), da ottobre 2024
- 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 e team supporto infrastruttura tecnica)
- Elisa Chierchiello (formatrice)
- Daniele Vigo (formatore, team supporto infrastruttura tecnica e coordinatore FabLab)
- Claudia Belella (team supporto infrastruttura tecnica)
- Andrea Grillini (sistemista)
- Laura Cribari (operatrice e-learning), fino a luglio 2024



RICERCA E PUBBLICAZIONI

Responsabile: Alfonso Molina



- Francesca Aghemo, fino a febbraio 2024

SEGRETERIA

E SERVIZI AMMINISTRATIVI

Responsabile: Manuela Martina

COLLABORAZIONI ESTERNE STORICHE

- Contabilità, rendicontazione e bilancio: DF Servizi Srls (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

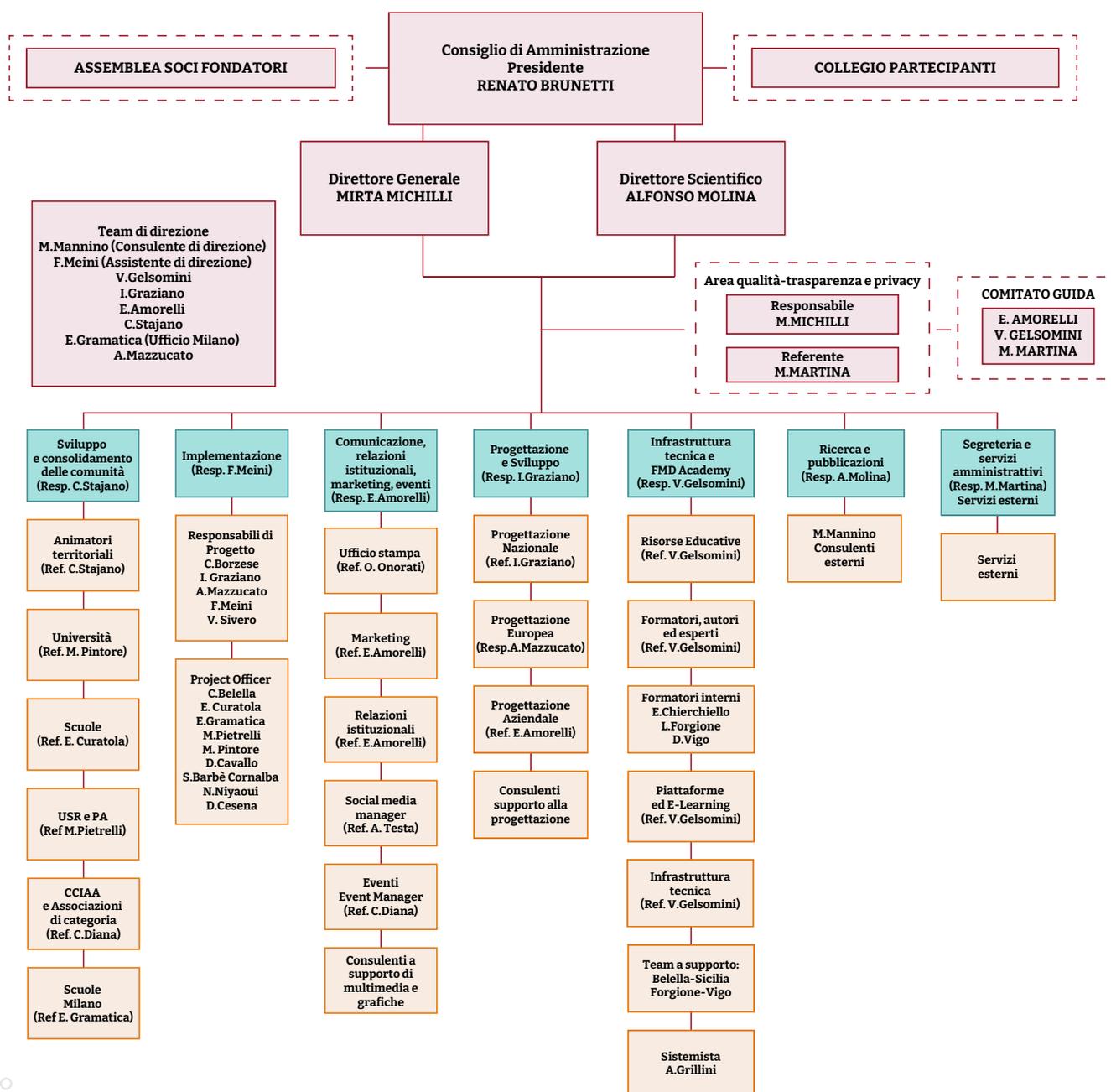
- e-IUS Tax & Legal: consulenza ordinaria in materia di Terzo Settore e consulenza per la redazione del bilancio sociale

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:

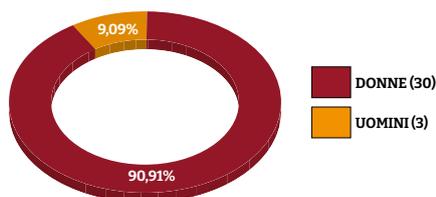
- maker
- artigiani, imprenditori e start up innovative
- formatori
- artisti
- animatori territoriali
- studenti, docenti e dirigenti dalla scuola primaria all'università
- innovatori e inventori
- volontari della conoscenza
- amministratori e decisori
- esperti e studiosi

Organigramma



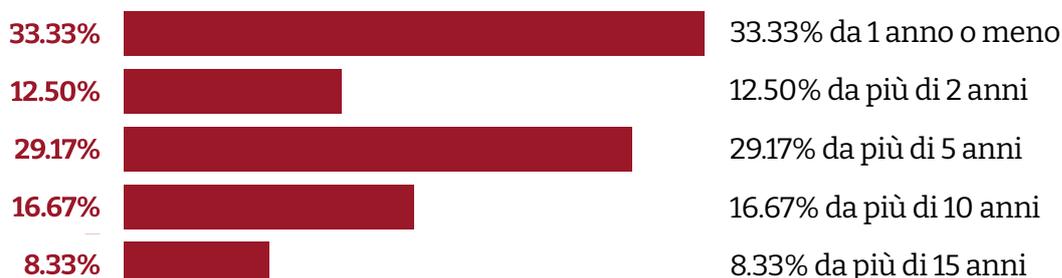
NEL NOSTRO STAFF OPERATIVO

Distribuzione di genere



37ANNI
ETÀ MEDIA

Anzianità nell'organizzazione



Titolo di studio



32 persone su **33** sono laureate, prevalentemente nell'area umanistica. Solo **3** in area scientifica. Il **30%** ha conseguito anche un master. L'unico diplomato sta completando il corso di laurea in ingegneria meccanica.

Retribuzioni medie del personale



Per i dipendenti è applicato il Contratto collettivo nazionale di lavoro Commercio, Terziario, Distribuzione e Servizi. Nel rispetto dell'articolo 16 del Codice del Terzo settore la differenza retributiva tra lavoratori dipendenti non è mai superiore al rapporto uno a otto. In particolare per il 2024 il rapporto è pari a **1,87**.

Retribuzione media (Ral annua) per livello contrattuale

Quadri: 54.124,36 euro

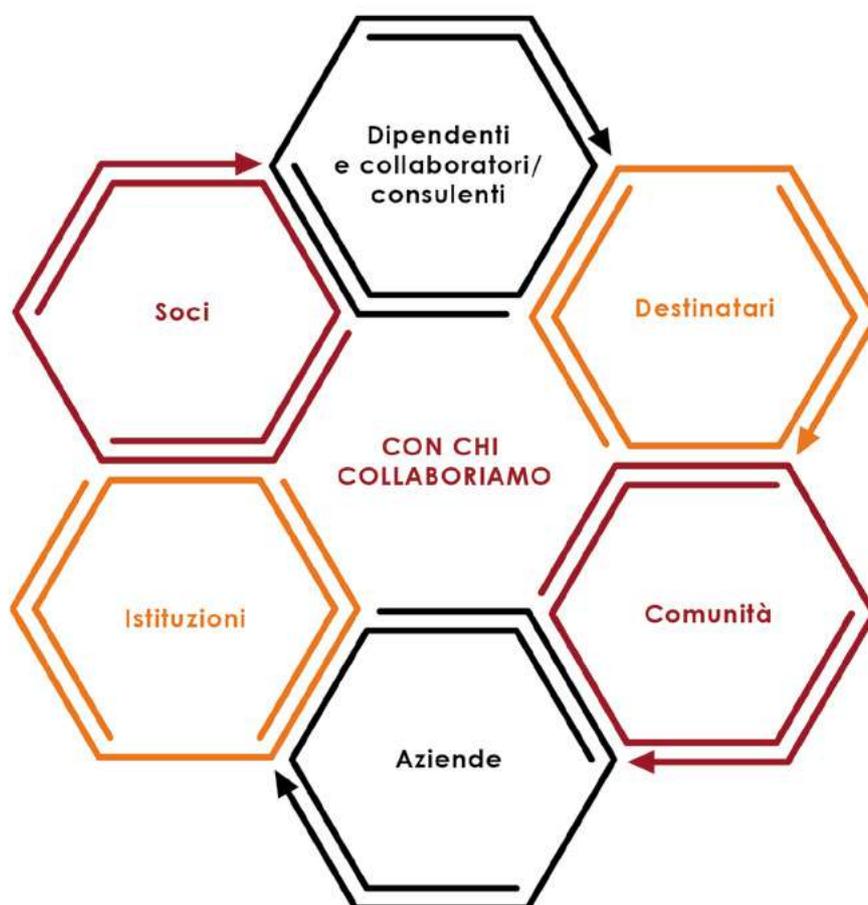
Impiegati: 28.955,66 euro

I dipendenti delle istituzioni non profit hanno livelli d'istruzione superiori alla media nazionale. Secondo l'ultima rilevazione Istat sono laureati il 32% dei dipendenti. Rispetto a questo dato il capitale umano della FMD si distingue per l'eccellenza della preparazione con 32 persone su 33 laureate.

PROTAGONISTI DELL'INNOVAZIONE SOCIALE

Nel nostro percorso ultraventennale abbiamo costruito un'identità ben definita nel panorama dell'innovazione sociale, grazie alle relazioni consolidate nel tempo e alla capacità di generare impatti concreti e duraturi.

Il bilancio sociale stesso si configura non solo come uno strumento di comunicazione, ma anche come un dispositivo strategico e gestionale rivolto a tutte le persone e organizzazioni che partecipano attivamente ai processi di innovazione sociale promossi dalla Fondazione. Le categorie di destinatari e protagonisti sono state ricostruite e classificate sulla base delle interazioni quotidiane, riconoscendo la pluralità di soggetti con cui la Fondazione collabora per generare cambiamento e impatto positivo sulla società.



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

COME LAVORIAMO

IN AZIONE

Rafforziamo costantemente la capacità di creare reti collaborative, mettendo in connessione scuole, università, istituzioni, aziende e centri di ricerca per affrontare congiuntamente le sfide emergenti della società. Attraverso modelli innovativi e metodologie inclusive, promuoviamo l'integrazione tra diversi attori, facilitando la co-progettazione di soluzioni per problemi complessi come la disoccupazione giovanile e il fenomeno dei giovani che non studiano e non lavorano (Neet).

Grazie a questa visione, i nostri progetti si trasformano in laboratori di sperimentazione e innovazione, capaci di generare impatti concreti e duraturi. Sempre più realtà si rivolgono a noi per proporre idee creative, estensioni di iniziative esistenti e sperimentazioni di nuovi moduli didattici, contribuendo alla costruzione di una società della conoscenza inclusiva e sostenibile.

I progetti in più edizioni vengono costantemente implementati e rinnovati. Alcuni di essi sono diventati veri e propri modelli di riferimento, replicati in altre regioni ed esportati anche all'estero, dimostrando il valore della collaborazione tra diversi attori del sistema educativo e sociale.

LE NOSTRE LINEE GUIDA IN AZIONE

- Sviluppo delle competenze e la condivisione delle conoscenze. Promuoviamo la partecipazione attraverso metodologie diversificate (cooperative learning, social learning, learning by doing), incorag-

giando il dialogo e il confronto tra generazioni e culture.

- Monitoraggio e valutazione in tempo reale: utilizziamo la Real Time Evaluation for Social Innovation (RTE4SI) per il monitoraggio e la valutazione dei progetti, insieme ad altri modelli interpretativi sviluppati dal nostro direttore scientifico, Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy all'Università di Edimburgo per oltre vent'anni.
- Storytelling e narrazione corale: abbiamo reinterpretato la metodologia dello storytelling per la documentazione, la

comunicazione e la divulgazione dei progetti, adottando un approccio narrativo che integra i diversi punti di vista dei protagonisti.

- Ricerca e diffusione della conoscenza: rendiamo pubblica l'intera esperienza progettuale attraverso strumenti di ricerca come casi di studio, rapporti, manuali e interviste, utilizzando diversi supporti (pubblicazioni, reportage ecc.), con una particolare attenzione alla sensibilizzazione dell'opinione pubblica.

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

Nel 2024 abbiamo lavorato in varie aree con azioni di sistema, di servizio, di impatto



to 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 fino allo sviluppo di una piattaforma adattiva e personalizzabile basata sull'intelligenza artificiale. L'obiettivo è fornire contenuti specializzati, per supportare educatori, docenti e caregiver e facilitare il percorso di apprendimento di alunni con bisogni speciali.

- CS First con Google
- I docenti della scuola del noi
- JOINclusion (Erasmus+)
- Pathway Companion con Google

POVERTÀ EDUCATIVA. Progetti basati sul modello della Palestra dell'Innovazione, configurabile, evolutivo, inclusivo e dal basso. Tanti spazi di apprendimento innovativi e un catalogo di attività anche informali a misura di tutti e di ciascuno, dal bambino al manager, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Con Smart & Heart Rome abbiamo realizzato sette nuove Palestre nelle periferie romane (Tor Bella Monaca, Ostia, Casal Monastero, Tufello, Tor Pignattara, Primavalle, Corviale).

- Fatti grande a Napoli (Agenzia per la coesione territoriale)
- Gift con Save the Children (Aics)

- 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 Johnson & Johnson Innovative Medicine

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 2024 continua la sinergia con il progetto europeo E-engAGED per sviluppare le competenze medial. Nascono i primi Centri di facilitazione digitale con Roma Capitale.

- Centri di facilitazione digitale con Roma Capitale
- E-engAGED (Commissione europea)
- Nonni su Internet
- 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)

- Villaggio digitale con Gema (bando del dipartimento Pari opportunità)
- 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 la cybersecurity con Microsoft
- Dig4All il Fondo Repubblica Digitale
- Ital.IA Lab con Microsoft
- Le competenze per ripartire con LinkedIn
- Job Creation through ICT Mozambique con Cies e finanziato da Aics
- Job Digital Lab con ING Italia
- Smile con il Fondo Repubblica Digitale
- 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.

- Roll Cloud con Google, Intesa Sanpaolo, Tim Enterprise
- Rising Youth con SAP Italia
- 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, Fondazione Compagnia di San Paolo, Fondazione Vodafone, Ing Italia, Microsoft, Eni Roboteco e una rete di 32 partner accademici. 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 Italia
- Coding Girls a Bergamo con Roboteco
- Coding Girls a Torino con Fondazione Compagnia di Sanpaolo
- Coding Girls in Mozambico con Cies e finanziato da Aics
- LV8 Coding for Girls con Fondazione Vodafone

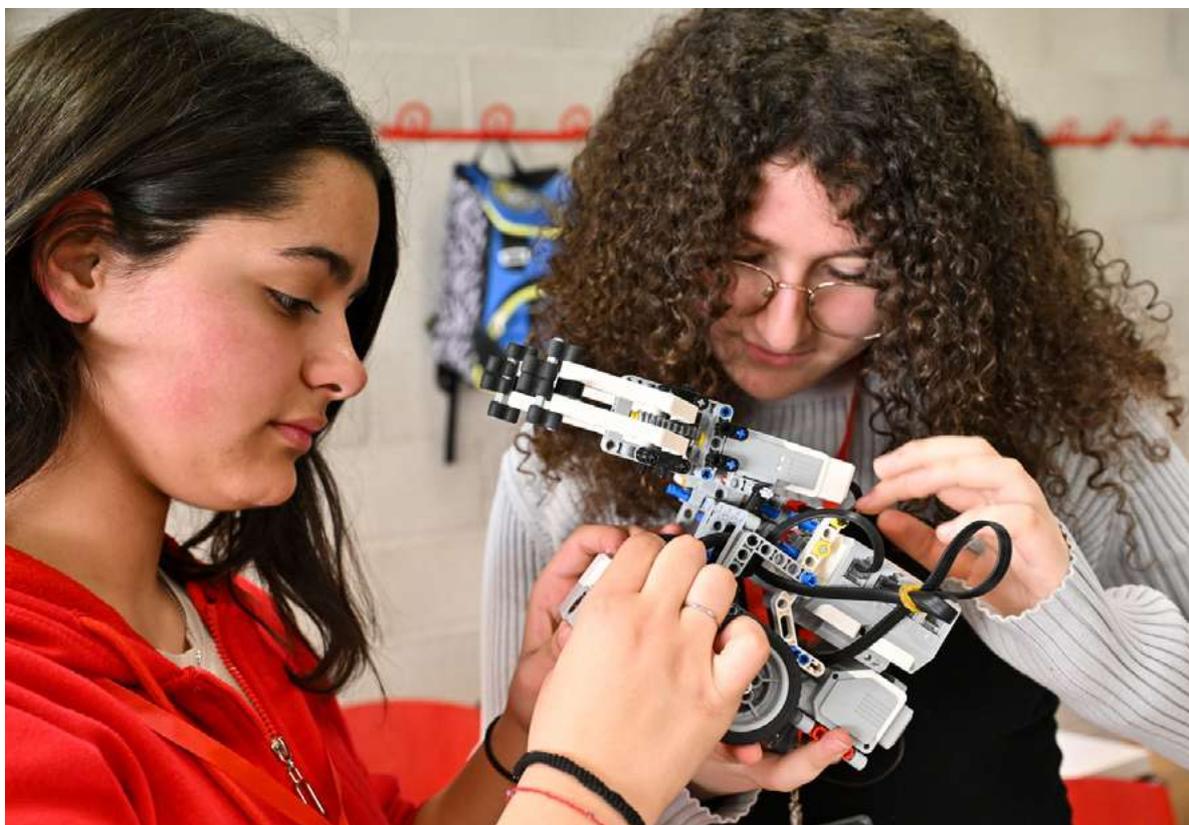
INTEGRAZIONE. Approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazio-

ne continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. A Roma e in Abruzzo. E ricerca per gestire la diversità culturale in classe.

- Abitare la città
- Otto per mille a gestione statale
- PARI.DE (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+)





RICERCA E SVILUPPO

La nostra attività di ricerca, disciplinata dagli articoli 4 e 5 dello Statuto, nasce dal lavoro scientifico di Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy ed ex docente dell'Università di Edimburgo. Molina ha co-fondato il Consorzio Gioventù Digitale nel 2001 e ne ha guidato la trasformazione in Fondazione nel 2006. Ha sviluppato per la FMD un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione (ARD&I), un ciclo continuo che combina teoria accademica e applicazione pratica nei settori dell'educazione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale. La ricerca non si limita alla produzione di risultati oggettivi, ma genera strumenti, metodologie e piattaforme per il bene comune.

Promuoviamo l'innovazione nell'educazione e nella formazione, integrando nuove tecnologie e strategie per la didattica inclusiva, coinvolgendo i destinatari nelle fasi di sperimentazione. Collaboriamo con oltre 200 enti, tra università, aziende, ong e istituzioni governative. Adottiamo i principi della open innovation, evitando la tutela brevettuale per favorire ambienti ad alta creatività e valorizzare ogni innovazione tecnologica o metodologica.

SETTORI DELLA RICERCA

- Nuove tecnologie per la didattica e l'innovazione sociale: sviluppo di ambienti di apprendimento, piattaforme integrate, modelli e curricoli.

- Governance e innovazione sociale: mappatura dell'ibridità multisettoriale, metodologie di valutazione in tempo reale e mappatura strategica.
- Teoria degli ecosistemi per lo sviluppo personale e comunitario: sostenibilità, teoria della complessità, auto-imprenditorialità.
- L'offerta formativa derivante dalla ricerca è codificata in cataloghi ufficiali, come SOFIA (Ministero dell'Istruzione). Molina fa parte del Comitato tecnico scientifico per le tecnologie didattiche del Ministero dell'Istruzione dal 2022.

STRUTTURA ORGANIZZATIVA E PATRIMONIO DI CONOSCENZE

Il modello ARD&I coinvolge tutto il perso-

nale e la community. Abbiamo prodotto oltre 150 pubblicazioni disponibili su mondodigitale.org e sul sito di Molina (alfonso-molina.info). I materiali comprendono articoli, manuali, video lezioni e tutorial, oltre a strumenti e metodologie innovative.

PRODOTTI E STRUMENTI SVILUPPATI

- Educazione per la vita: modello che integra conoscenze, competenze e valori
- Palestra dell'Innovazione: spazio di apprendimento digitale
- Phyrtual.org: piattaforma interattiva per l'innovazione sociale e il crowdfunding
- RTE-SI: metodologia di valutazione in tempo reale
- Officina dei nuovi lavori: laboratori per giovani in transizione
- Phyrtual Factory: acceleratore giovanile inclusivo per l'autoimprenditorialità
- Offerta formativa: catalogo di proposte per diversi destinatari
- Personal Ecosystem Canvas (PEC): strumento per la formazione
- Digital Strategy Workout: format di sviluppo collettivo
- 5M: materiali didattici multimediali e multidimensionali.

LE SFIDE TECNICO-SCIENTIFICHE

La rapida evoluzione tecnologica ci spinge spesso a sottovalutare le implicazioni etiche ed educative di trasformazioni sistemiche che non riguardano solo l'intelligenza artificiale, ma anche robotica, neuroscienze e genomica. Sono in gioco eventi sistemici che influenzano profondamente la vita personale e sociale, per questo siamo convinti che l'educazione alla vita nel XXI secolo non possa fare a meno di creare consapevolezza, personale e collettiva, sull'impatto della "grande accelerazione" sulle nostre vite. Sono sfide che devono diventare centrali nei curricula di apprendimento e parte del bagaglio culturale delle nuove generazioni. Ecco perché investiamo nella scuola, animando originali cor-

date educative con atenei, aziende, anche grandi corporation, centri di ricerca ecc.

UNO STRUMENTO DI AUTOVALUTAZIONE E ORIENTAMENTO

Un ecosistema personale è l'insieme di fattori interni ed esterni alla persona che la influenza e la fanno diventare ciò che è e vuole essere. Ciascuno di noi è il risultato di questo ecosistema.

Il Personal Ecosystem Canvas (PEC) è uno strumento di autovalutazione per la crescita personale e professionale. È uno strumento flessibile che può essere configurato in base ai destinatari (es. lavoratori, imprenditori, docenti, studenti ecc.) e al tempo a disposizione all'interno di un percorso formativo più articolato.

S t i a m o
svilup-



pando il PEC come strumento di orientamento per le scuole secondarie di primo e secondo grado e lo stiamo integrando con sistemi di intelligenza artificiale per un accompagnamento sempre più personalizzato.

UN TUTOR INTELLIGENTE PER UNA FORMAZIONE PERSONALIZZATA

Pathway Companion è una piattaforma adattiva e personalizzabile basata sull'intelligenza artificiale per fornire contenuti specializzati. Supporta educatori, docenti e caregiver e facilita il percorso di apprendimento di bambini e ragazzi con bisogni speciali. Obiettivo è sviluppare un tutor intelligente a supporto di educatori, docenti e caregiver per facilitare il percorso di apprendimento di bambini e ragazzi con bisogni speciali. Il tutor supporta l'insegnante o caregiver nell'individuare gli strumenti compensativi più adatti alle esigenze di ogni singolo studente, aiuta ad adattare e personalizzare qualsiasi materiale didattico, facilita il monitoraggio in tempo reale dell'attività dello studente, fornendo indicatori di apprendimento e suggerendo modifiche ai contenuti educativi per favorire il successo formativo di ogni studente.

L'ACADEMY COME 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. La piattaforma di formazione a distanza è sviluppata con Moodle, un ambiente di apprendimento a codice aperto. Continuiamo a lavorare per migliorare l'accessibilità, rendere l'interfaccia più "amichevole" per le persone meno esperte e accompagnare la navigazione con un tutor.

INVESTIAMO NELLA CERTIFICAZIONE

Le competenze acquisite vengono attestate con il rilascio di open badge in conformità con framework europei (DigiComp, Esco ecc.) e sistemi di certificazione di competenze professionali (Atlante del Lavoro), in collaborazione con Roma Tre e ITLogiX.

VERSO UNA SMART DATA ORGANIZATION

Stiamo implementando un Integration middleware, un sistema di razionalizzazione dei dati, sincronizzando in modo efficiente le informazioni gestite attraverso le diverse piattaforme attualmente usate. Un aspetto innovativo è l'inclusione di un potente motore di chatbot, pensato per essere facilmente integrato su qualsiasi pagina web da noi gestita, un elemento chiave per migliorare l'accessibilità e l'esperienza degli utenti, offrendo un supporto intelligente e contestuale su tutte le piattaforme della FMD.



Manifesto per un'azione collettiva su intelligenza artificiale e robotica

Presentato alla RomeCup 2024 dal direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, Alfonso Molina, il Manifesto è un invito a costruire un'alleanza strategica per garantire che l'innovazione tecnologica non amplifichi disuguaglianze, esclusioni e povertà, ma diventi un motore di sviluppo equo e sostenibile.

Principi guida

- Unità e collaborazione per affrontare le sfide dell'IA e della robotica.
- Eccellenza nelle competenze per un ruolo di leadership del Paese.
- Giovani al centro dell'educazione e del futuro del lavoro.
- Inclusione ed equità per garantire che i benefici siano accessibili a tutti.

10 azioni prioritarie

1. Accesso equo alle tecnologie, riducendo le disuguaglianze.
2. Condivisione tra organizzazioni e territori a livello nazionale e internazionale.
3. Educazione multidisciplinare, con attenzione alla parità di genere.
4. Innovazione didattica per formare insegnanti sulle sfide tecnologiche.
5. Orientamento scolastico e lavorativo per contrastare la povertà educativa.
6. Formazione professionale per competenze qualificate nel mercato del lavoro.
7. Ricerca per soluzioni avanzate al servizio dell'umanità.
8. Formazione continua per lavoratori in condizioni di fragilità.
9. Inclusione delle persone con disabilità, con soluzioni tecnologiche dedicate.
10. Comunicazione chiara e trasparente sui benefici e i rischi dell'IA.

Un impegno concreto per un futuro in cui tecnologia, educazione e lavoro si evolvono insieme, senza lasciare indietro nessuno.



La “tuta gold” di Mihai vince la seconda edizione del Research Award

Flessibile, modulabile, personalizzabile, facile da indossare come una tuta, confortevole e preziosa come una “tuta gold”. È così che immagina la tecnologia assistiva e riabilitativa per gli arti superiori Mihai Dragusanu, 30 anni, ricercatore dell'Università di Siena al Dipartimento di Ingegneria dell'informazione e scienze matematiche. Mihai ha vinto la seconda edizione del Most Promising Researcher in Robotics and Artificial Intelligence, promosso con l'Università Campus Bio-Medico di Roma in collaborazione con Italian Tech e con il Gruppo GEDI. La premiazione si è svolta nel contesto dell'evento "Le meraviglie dell'intelligenza artificiale", condotto dal giornalista Riccardo Luna, tra gli eventi del programma della RomeCup 2024.





LA FORMAZIONE CONTINUA

Per imparare sempre e ovunque

Abbiamo messo a punto un originale modello di formazione, 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 soprattutto 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 cruciale 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 professionali.

I NUMERI E LE VALUTAZIONI DELLA FMD ACADEMY

79	Corsi attivati	
11.596	Nuovi utenti	
35.767	Iscritti totali: (+4,9% rispetto al 2023)	
4.501	Attestati di partecipazione rilasciati	
2.660	Micro certificazioni finali rilasciate	
5.956	competenze certificate	
4	Framework di riferimento (DigComp, LifeComp, Esco e Atlante del Lavoro)	
56%	Delle certificazioni fanno riferimento al framework DigComp, 22% all'Atlante del lavoro	
30%	Degli utenti certificati sono Neet, inattivi e/o disoccupati, 30% sono donne tra 18 e 50 anni	
1.300.000	Visualizzazioni totali: (+21,1% rispetto al 2023)	
242.073	Login totali (login unici 27.010 e 9 accessi in media per utente)	
138.258	Sessioni totali (+4,77%)	

CHI SONO GLI UTENTI

45% e 44%	Uomini, donne [6% non dichiara, 5% altro]	
31,9%	Ha la licenza media	
13,8%	Ha il diploma di scuola superiore	
14,1%	Ha la laurea	
60%	È venuto a conoscenza dell'opportunità formativa tramite scuola, associazioni, enti, istituzioni	

COME HANNO CONOSCIUTO LA PIATTAFORMA

Distribuzione percentuale delle fonti di traffico verso la FMD Academy

67,2%	Traffico diretto. La maggior parte degli utenti accede direttamente alla piattaforma, segnalando una forte fidelizzazione e una base consolidata di utenti abituali.
16,5%	Ricerca organica. Un buon numero di utenti arriva tramite motori di ricerca, indicando una discreta ottimizzazione seo, ma con margini di miglioramento per aumentare la visibilità organica.
10,2%	Referral. Il traffico proveniente da altri siti web, come pagine partner o link di promozione, è una fonte rilevante, suggerendo una buona presenza in reti e collaborazioni strategiche.
6,2%	Organic social. Il traffico dai social media non sponsorizzati è il più basso, indicando un potenziale miglioramento nella strategia di engagement e conversione dei follower in visitatori attivi.

I dati confermano che la FMD Academy ha un pubblico consolidato e fidelizzato, con un accesso diretto molto alto. Tuttavia, ci sono opportunità di crescita nell'acquisizione di nuovi utenti attraverso Seo e social media, due canali che potrebbero essere potenziati per incrementare il traffico organico e attrarre nuovi visitatori.

COME VALUTANO L'ESPERIENZA FORMATIVA

- 88%** Giudica eccellente o molto buona la qualità delle attività a cui ha partecipato
- 93%** Ritiene eccellente o molto buona la capacità del formatore
- 83%** Ha intenzione di condividere l'esperienza con i colleghi, amici o familiari
- 87%** Ritiene di aver migliorato le proprie capacità in modo eccellente (40%), molto buono o buono (47%)
- 77%** Ha intenzione di mettere subito in pratica quanto appreso
- 68%** Ritiene che le competenze tecnologiche sviluppate avranno un impatto molto rilevante nel proprio lavoro



SE GLI UTENTI SONO DISOCCUPATI

- 33%** Hanno tra 25 e 34 anni, 18% 35-44 anni e 18% 45-54 anni
- 66%** Sono donne
- 89%** Desidera mettere in pratica quanto appreso
- 52%** È diplomato, 29% è laureato
- 30%** Ha saputo dell'opportunità dai social
- 90%** Vuole continuare ad apprendere e approfondire
- 50%** Valuta come insufficiente o inadeguato il proprio livello di conoscenza pre corso
- 90%** Valuta buono o ottimo il livello di conoscenza raggiunto post percorso
- 85%** Desidera condividere l'esperienza con i colleghi, amici o familiari



CHI SONO I FORMATORI

Numeri

 **145** Formatori attivi nei programmi

Competenze chiave →

tecnologia 

educazione 

inclusione digitale 

Donne: 49%



Età media: **33 anni**

Titolo di studio:

34,8% laurea magistrale

8,7% master

14,5% dottorato

Area disciplinare prevalente:

66,2% scientifico-tecnologica

e **22,1%** umanistica

Uomini: 51%



Età media: **32 anni**

Titolo di studio:

22,2% laurea magistrale

20,8% dottorato

Area disciplinare prevalente:

75% scientifico-tecnologica

Le prime cinque regioni di provenienza



Lazio **31%**

Lombardia **12%**

Molise **10%**

Campania **10%**

Sicilia **9%**

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

Alla squadra dei formatori si aggiungono

37 operatori e facilitatori digitali

11 role model

8 referenti territoriali

169 volontari (anche volontariato di competenza)

SCHEDA | EVENTI TERRITORIALI

 102 eventi  326 relatori  10.444 partecipanti

Gli eventi territoriali rappresentano un'importante occasione di confronto e formazione su tematiche legate all'innovazione digitale, all'intelligenza artificiale e all'inclusione. Attraverso incontri in diverse

città italiane, imprese, studenti, docenti e cittadini hanno l'opportunità di approfondire le potenzialità delle nuove tecnologie, sviluppare competenze e costruire reti collaborative.

Eventi in evidenza

- Job Digital Lab: incontri formativi per professionisti e imprenditori su digital marketing, intelligenza artificiale generativa e strategie per il business, toccando città come Milano, Venezia, Ancona, Reggio Calabria, Roma, Parma, Torino e Isernia.
- Ital.IA Lab: eventi dedicati alla crescita delle PMI attraverso l'intelligenza artificiale, con tappe a Bergamo, Firenze e Bologna.
- Coding Girls: iniziative per promuovere le competenze digitali e l'empowerment femminile attraverso il coding e la creatività tecnologica, con appuntamenti a Cagliari, Palermo, Caserta, Salerno, Gorizia, Milano, Bari e altre città.
- VIAM – eventi locali: incontri dedicati all'educazione digitale e alla sicurezza online, con tappe a Roma, Montepulciano, Volpago del Montello, Milano e presso l'Acquario Romano.
- Fattore J: un evento di lancio all'Istituto dei tumori di Milano per sensibilizzare i giovani sul valore della salute e dell'empatia nel contesto digitale.
- Questi appuntamenti contribuiscono a diffondere conoscenza e opportunità, sostenendo una cultura dell'innovazione inclusiva e accessibile a tutti.

A Smart City Expo con il modello della Palestra dell'Innovazione

La FMD ha partecipato allo Smart City Expo di Barcellona dal 5 al 7 novembre 2024, presentando il modello delle Palestre dell'Innovazione sviluppato nelle periferie romane. All'evento, Roma Capitale ha illustrato la sua visione di smart city sostenibile e inclusiva, sottolineando la collaborazione tra pubblico, privato e cittadini per integrare tecnologie avanzate e soluzioni sostenibili. La direttrice generale Mirta Michilli ha condiviso l'esperienza del progetto Smart & Heart Rome, mentre l'event manager Cinzia Diana ha animato lo spazio "Roma Partecipa", con focus su inclusione digitale e accessibilità delle tecnologie smart.



SCHEDA | 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.

PRODUZIONE E PROTOTIPAZIONE NEL FAB LAB DELLA PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

Il **fab lab** della Palestra dell'Innovazione continua a essere un punto di riferimento per la sperimentazione e la realizzazione di prodotti personalizzati, supportando eventi e iniziative educative. Nel corso del 2024, il laboratorio ha prodotto:

- **217 targhe** usate per premiazioni e riconoscimenti
- **1.800 portachiavi** progettati come gadget in attività di sensibilizzazione
- **12 campi** di gara realizzati per ospitare le competizioni di robotica della RomeCup
- **100 segnalibri** creati con tecniche innovative di stampa e taglio laser, distribuiti in eventi educativi e formativi
- **80 buste** personalizzate per materiali informativi e kit di benvenuto
- **25 portacellulari** progettati per rispondere alle esigenze di praticità e sostenibilità.

Le attività di progettazione e fabbricazione digitale hanno coinvolto studenti, docenti e appassionati, offrendo loro l'opportunità di sperimentare l'uso di strumenti innovativi e sviluppare competenze legate al design, alla prototipazione e alla produzione sostenibile.

LA RETE DELLA FMD ALL'ESTERO
COLLABORAZIONI E PARTNERSHIP IN PIÙ
DI 40 PAESI DA ALBANIA A USA.

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 DEVELOP-
MENT

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,
CITIES, 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

CILE
ACUERDO DE INTENCION
MEDIA ART FESTIVAL

SAHARAWI
DIGITAL BRIDGE





PEAN
AGER OF SCHOOL
JOINCLUSION,
RN,
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
ACTINGCANVAS, 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

MOZAMBICO
CODING GIRLS
IN MOZAMBICO

TUNISIA
IPRIT

KENYA
FAB LAT KIDS

ISRAELE
HOLDING HANDS,
MEDIA ART FESTIVAL

EGITTO
DIGITAL MADE

TURCHIA
ENACT

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

KUWAIT
FAB LAB
DIGITAL MADE

UN ANNO IN BREVE

PERSONE, RISORSE, RISULTATI, PRODOTTI E SERVIZI



2.903.258 €
Ricavi da attività



43
Progetti attivi

 17 dipendenti, 9 collaboratori, 134 professionisti e prestatori occasionali	 2 stagisti e 2 operai
 8 volontari del servizio civile digitale	 145 formatori
 37 operatori e facilitatori digitali	 8 referenti territoriali
 11 role model	 169 volontari (anche volontariato di competenza)

ISTITUZIONI E PARTNER COINVOLTI

 700 scuole della community	 +200 partner (istituzioni, corporation, aziende ecc.)	 70 università e centri di ricerca partner in Italia ed Europa
--	---	---

PERSONE COINVOLTE

 150.000 persone raggiunte dai "servizi" della FMD	 +100.000 studenti e giovani	 2.528 universitari	 2.453 genitori
 5.543 docenti	 166 dirigenti scolastici	 309 over 65 coinvolti in attività online e in presenza	 1.935 disoccupati e inoccupati
 1.934 startupper, imprenditori, professionisti	 573 giovani che non studiano e non lavorano (NEET)	 4.187 lavoratori coinvolti in attività di riqualificazione	 139 migranti

FORMAZIONE



470
percorsi e/o corsi erogati per un
totale di 10.211 ore di formazione



2.482 in presenza
3.010 webinar
4.719 on demand



74
prodotti formativi
(mooc, video, tutorial ecc.)



945
prodotti realizzati
dai destinatari

FMD ACADEMY



79
corsi attivati, di cui 42 con
micro certificazioni



11.596
nuovi
utenti



4.501
attestati
di partecipazione



2.660
micro certificazioni
rilasciate



5.956
competenze
certificate

EVENTI E COMUNICAZIONE



102
eventi



326
relatori



10.444
partecipanti



678
uscite stampa



10
campagne online



14
articoli di
approfondimento



93.728
utenti unici
del sito web



1.006.251
persone raggiunte
dai nostri post sui
social

COME COMUNICHIAMO

IL NOSTRO MODELLO FIRTUALE

Abbiamo scelto un modello comunicativo integrato e multicanale, che usa in modo sinergico strumenti digitali e tradizionali per ottimizzare la diffusione dei messaggi chiave dell'organizzazione. Lo possiamo descrivere con cinque aggettivi: veloce, profondo, trasformativo, personale e comunitario.

Ogni piattaforma è usata in base alle sue specificità (Instagram per contenuti visivi, LinkedIn per relazioni professionali), per amplificare i messaggi e raggiungere pubblici diversi: decisori, partner aziendali, destinatari ed educatori. Il nostro linguaggio è chiaro, preciso e accessibile, adattato alle esigenze di ogni pubblico coinvolto.

Tra i siti gestiti da organizzazioni del terzo settore, mondodigitale.org rappresenta un esempio virtuoso di informazione continua e trasparente sulle attività in corso, con il supporto di materiali multimediali (immagini, audio, video). La nostra metodologia di storytelling corale valorizza i contributi di tutti i protagonisti delle azioni progettuali.

STATISTICHE DEL SITO WEB

Visualizzazioni totali: 343.405 (+133,1%)

Il numero di pagine viste è più che raddoppiato, segnalando un forte aumento di interesse e traffico sul sito.

Sessioni totali: 144.740 (+123,7%)

Anche il numero complessivo di sessioni è cresciuto significativamente, suggerendo che gli utenti stanno navigando più frequentemente il sito.

Utenti unici: 93.728 (+130%)

La crescita degli utenti unici indica che **mondodigitale.org** sta attirando molte più persone rispetto all'anno precedente, un segnale di maggiore visibilità e attrattività dei contenuti.

Traffico da ricerca organica: 50.883 utenti

Il sito web registra un elevato traffico da ricerca organica, indicando una buona ottimizzazione SEO e un posizionamento efficace nei motori di ricerca.

La nostra newsletter periodica, inviata in italiano e in inglese, informa scuole, docenti, partner, collaboratori e istituzioni sulle principali attività della FMD. La mailing list, in costante aggiornamento (circa 15.000 contatti), registra una percentuale di apertura che sfiora il 30%. Informazioni specifiche vengono inoltre inviate settimanalmente a target selezionati, come docenti e genitori.

ANALISI DELLA NEWSLETTER



Invii totali: 89

Un numero consistente di newsletter inviate nel corso dell'anno.



Destinatari totali: 867.801

Un'ampia base di utenti raggiunti, segnalando un forte impatto della comunicazione via email.



Lecture totali: 214.224

Un buon livello di engagement con la newsletter.



Clic sui contenuti: 9.305

Numero di utenti che hanno interagito con i contenuti cliccando su link interni.



Cancellazioni: 1.911

Un numero ridotto rispetto al totale dei destinatari, segnalando una fidelizzazione relativamente alta.



Tasso di lettura: 29,29%

Superiore alla media europea (circa il 22%), segno di un buon livello di interesse per i contenuti inviati.

Siamo presenti su diversi media, dal blog al racconto televisivo, adattando le nostre storie a diversi formati. Abitiamo i social media con un approccio critico. Il nostro storytelling è sempre più Byod (Bring Your Own Device) e in tempo reale, con l'obiettivo di portare il pubblico all'interno delle nostre esperienze. Con la nostra strategia comunicativa vogliamo aumentare la consapevolezza dei cittadini, favorire la partecipazione attiva, rimuovere barriere e influenzare le politiche sociali affinché diventino più eque e inclusive.

SOCIAL MEDIA: CRESCITA ORGANICA SU TUTTE LE PIATTAFORME

Nel 2024, la nostra strategia social ha puntato su contenuti di valore, interazione con la community e campagne mirate, ottenendo una crescita organica rilevante su tutte le piattaforme. Nel complesso, questi risultati testimoniano un rafforzamento della nostra presenza digitale e l'efficacia delle strategie adottate, ponendo solide basi per un'ulteriore espansione nel 2025.



1.006.251 persone raggiunte dai post sui social

Un'ampia audience ha visualizzato i contenuti condivisi, dimostrando un'elevata diffusione e impatto della strategia social.

LinkedIn si è confermato un canale strategico per la diffusione dei nostri progetti e il networking istituzionale, con un **+275,6%** di copertura organica e un **+352%** nei clic sui link, segno di un forte interesse per i contenuti di approfondimento.

Facebook ha visto un incremento della copertura organica del **95,8%**, grazie a un mix di contenuti informativi e storytelling coinvolgente. Le interazioni sono aumentate del **+19,7%**, segno di un pubblico sempre più attivo e partecipe.

In seguito ad aggiornamenti e alla nuova proprietà della piattaforma, gli insights sono disponibili solo per gli utenti pro. Chi ha un account base, come nel caso di FMD, non ha accesso agli analytics di Twitter.

YouTube ha registrato una crescita del **+11,4%** nelle visualizzazioni, grazie a video formativi, interviste e pillole informative che hanno migliorato il coinvolgimento del pubblico.

Instagram ha ottenuto la crescita più significativa, con un **+380,2%** di copertura organica e un aumento delle interazioni del **+41,16%**. L'uso di reel dinamici, carousel informativi e contenuti dietro le quinte ha rafforzato la community.

TikTok, con **230.167** visualizzazioni video, ha dimostrato il potenziale della piattaforma per la divulgazione di contenuti educativi. Tuttavia, la crescita dei follower è stata più contenuta (+49), indicando la necessità di ulteriori strategie per fidelizzare il pubblico.

Flickr raccoglie oltre **43.000** 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 **2,7** 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.

Nel 2024, abbiamo ottenuto una crescita significativa nella copertura mediatica, con un totale di 678 uscite rispetto alle 438 registrate nel 2023. L'incremento (+52%) riflette il rafforzamento del team comunicazione, ma anche una moltiplicazione delle azioni sul territorio. Le uscite hanno incluso articoli e servizi su alcune delle testate più autorevoli in Italia, come Il Sole 24 Ore, La Repubblica, La Stampa, Il Mattino, Il Corriere della Sera, Wired e Vita. A queste si aggiungono i servizi televisivi trasmessi da TGR Lazio e TGR Campania. L'archivio multimediale delle uscite sui vari media si può consultare online all'indirizzo www.mondodigitale.org/area-stampa/rassegna-stampa

I numeri della rassegna stampa	2023	2024
Agenzie di stampa	170	147
Quotidiani	84	90
Periodici	6	
Web	169	271
Radio-tv	9	170*
Totale	438	678

[*] Comprendono i servizi sulla RomeCup trasmessi dal circuito di Roma Capitale

Impatto media e reach stimato

Quotidiani (cartaceo): 1 milione di lettori | Quotidiani online (web): 5 milioni di lettori

Radio: 1 milione di ascoltatori (dati Radio Ter) | TV: 1,5 milioni di telespettatori (dati Auditel)

Reach totale stimato: 16.291.192

Grazie all'abbonamento Intramed, possiamo analizzare il reach di tutte le testate su cui siamo usciti, non solo quelle principali.

PR Value (Public Relations Value): 760.213€

L'indicatore economico misura il valore della copertura mediatica ottenuta tramite attività di relazioni pubbliche, come articoli su giornali, menzioni televisive e radiofoniche. Un valore significativo che riflette l'impatto e la visibilità delle attività di comunicazione.

CINQUE PAROLE, MILLE PERSONE

LA NOSTRA PRIMA CAMPAGNA 5X1000

Nel 2024 abbiamo lanciato la nostra prima campagna per il 5x1000, articolata in più fasi per coinvolgere attivamente la comunità e ampliare la rete di sostenitori attraverso un approccio partecipativo e inclusivo.

- **Costruiamo insieme il messaggio.** Abbiamo chiesto alla nostra rete – studenti, docenti, innovatori e cittadini – di definire cinque parole chiave che abbiamo scelto, con l'aiuto del creativo Paolo Iabichino, come rappresentative del nostro impegno: tecnologia, innovazione, futuro, crescita e conoscenza. Sono parole di cui ci prendiamo cura ogni giorno, per aumentarne il valore con i fatti, trasformando la vita delle persone. La nostra campagna 5x1000 nasce quindi proprio dal valore delle parole. Questo processo collettivo ha permesso di definire un messaggio autentico e condiviso, valorizzando il ruolo di ciascuno nella nostra missione educativa e sociale.
- **Diffondiamo il messaggio.** Con le parole emerse, abbiamo costruito la comunicazione della campagna, invitando mille persone a diventare ambasciatori della nostra causa. Attraverso strumenti digitali, eventi e materiali personalizzati, ogni sostenitore ha potuto diffondere il messaggio e promuovere il valore di destinare il 5x1000 alla Fondazione. Cinque volti sono diventati i nostri testimonial: Lydia, Sarah, Angela, Ahmed e Cristian.

L'indagine sul diritto alla conoscenza.

La campagna è stata arricchita da un'indagine sulla percezione del diritto alla conoscenza nella società contemporanea. Attraverso testimonianze dirette e raccolta dati, abbiamo voluto sensibilizzare sull'importanza di un accesso equo all'educazione e alle competenze digitali.

• **La campagna di affissione pubblica.**

Il messaggio della campagna è arrivato anche nelle strade e nelle piazze di Roma e Milano grazie a un'ampia campagna di affissione sostenuta da Urban Vision. Manifesti e spazi pubblicitari che hanno amplificato la diffusione dell'iniziativa, raggiungendo un pubblico ancora più vasto. Abbiamo riconosciuto i volti di Lydia, Sarah, Angela, Ahmed e Cristian sulle facciate dei palazzi, nelle nostre città.

Questa esperienza ha rafforzato il nostro modello di comunicazione partecipata e generativa, creando un'azione collettiva concreta per supportare l'innovazione sociale e l'educazione digitale inclusiva.

Gli elementi chiave della campagna

- Le 5 card con le parole
- La campagna sul sito e sui social
- Il video
- L'indagine
- Maxi schermi a Roma e Milano



**“Innovazione è
la curiosità di
quello che verrà,
per dare gusto
al domani”**

Angela

FONDAZIONE
Mondo Digitale



mondodigitale.org
f t i y t g



**Dona il tuo 5x1000
a Fondazione Mondo Digitale
CF 06499101001**

Fondazione Mondo Digitale | Via del Quadraro 102, 00174 Roma



**“Crescita è
il risultato
delle nuove
esperienze”**

Ahmed

FONDAZIONE
Mondo Digitale



mondodigitale.org
f t i y t g



**Dona il tuo 5x1000
a Fondazione Mondo Digitale
CF 06499101001**

Fondazione Mondo Digitale | Via del Quadraro 102, 00174 Roma



**“Conoscenza è
parlare, leggere,
studiare
e scoprire
cose nuove”**

Cristian

FONDAZIONE
Mondo Digitale



mondodigitale.org
f t i y t g



**Dona il tuo 5x1000
a Fondazione Mondo Digitale
CF 06499101001**

Fondazione Mondo Digitale | Via del Quadraro 102, 00174 Roma



**“Futuro è
una vita nuova
in cui i sogni
si realizzano”**

Lydia

FONDAZIONE
Mondo Digitale



mondodigitale.org
f t i y t g



**Dona il tuo 5x1000
a Fondazione Mondo Digitale
CF 06499101001**

Fondazione Mondo Digitale | Via del Quadraro 102, 00174 Roma



**“Tecnologia è
opportunità per
chiunque, senza
esclusioni”**

Sarah

FONDAZIONE
Mondo Digitale



mondodigitale.org
f t i y t g



**Dona il tuo 5x1000
a Fondazione Mondo Digitale
CF 06499101001**

Fondazione Mondo Digitale | Via del Quadraro 102, 00174 Roma



I nostri progetti hanno bisogno della tua firma.

Donna il tuo è il numero verde 800 0123456

LA CONDIVISIONE PUBBLICA

Pubblicazioni, articoli, interventi, interviste

Articoli di carattere scientifico di Mirta Michilli e Alfonso Molina

- La comunicazione inclusiva tra i robot. Il modello della RomeCup per esplorare in modalità partecipativa processi ad alta densità tecnologica, magazine SciCo+, luglio-settembre 2024
- Sostenibilità olistica: cos'è e come ci porta alla "competenza globale", Agenda digitale, marzo 2024
- IA e robotica: come l'Italia costruisce alleanze strategiche, Agenda digitale, 22 febbraio 2024

Altri articoli di Mirta Michilli

- Ragazze digitali: l'Università di Salerno batte gli stereotipi, Agenda digitale, 16 dicembre 2024
- Università: in Molise la restanza digitale batte la fuga dei cervelli, Agenda digitale, 22 novembre 2024
- Volontariato 4.0: le competenze digitali incontrano l'impegno sociale, Agenda digitale, 23 ottobre 2024
- Tecnologie contro le disuguaglianze, le politiche necessarie, Fondazione Demo, 21 ottobre 2024
- RoboCup: il calcio robotico italiano trionfa ai mondiali di Eindhoven, 2 ottobre 2024
- Il metaverso rinasce nelle scuole: a Palermo la chimica si studia nella realtà virtuale, Agenda digitale, 2 agosto 2024
- Competenze digitali, in Italia progressi troppo lenti: il ruolo dei centri di facilitazione, Agenda digitale, 12 luglio 2024
- Il caso di Iris Stein: l'importanza di educare gli studenti alla cybersecurity, Agenda digitale, 20 giugno 2024
- Robotica e IA per gli obiettivi di sviluppo sostenibile: esempi e casi di studio, Agenda digitale, 13 maggio 2024
- La pratica delle competenze digitali: oltre le discipline stem nella scuola, Annual Report FPA 2024

- L'intelligenza artificiale può rendere la scuola ancora più inclusiva, Italian Tech, La Repubblica, 19 marzo 2024

Mirta Michilli speaker a eventi

- Inaugurazione dell'Accessibility Discovery Center di Google a Milano, 25 novembre 2024
- Contro ogni gap. Politiche e buone pratiche a sostegno dell'empowerment femminile, Italia Direzione Nord, Fondazione Stelline, Milano, 25 novembre 2024
- CDTI Futura, Let's meet, programma di mentoring, 19 novembre 2024, Roma
- Le competenze sull'AI: l'esigenza delle imprese di avere subito personale, AI Transition 2024
- L'intelligenza artificiale entra in azienda, Il Sole 24 Ore, Milano, 14 novembre 2024
- Smart City Expo World Congress di Barcellona, 5 novembre 2024
- Il lavoro femminile come strumento di inclusione e ripartenza, promosso da Gi-Group, Roma, 29 ottobre 2024
- Donne, Economia & Potere, tavolo di lavoro su "L'intelligenza artificiale: regole, mercato, etica", Fondazione Bellisario, 18-19 ottobre 2024
- Politiche produttive e industriali, convegno al Senato. Intervento su Tecnologie contro le disuguaglianze, le politiche necessarie", 14 ottobre 2024
- Fortune Brainstorm Innovation Italia, 25 giugno 2024

Alfonso Molina speaker a eventi

- Italian Innovation Summit, evento organizzato da 24 Ore Eventi in collaborazione con Microsoft presso l'Auditorium Giorgio Squinzi di Assolombarda, 11 dicembre 2024
- Emozioni, neuroscienze e apprendimento, proposte per una didattica più efficace, convegno annuale Anp, 8-9 ottobre 2024

- Piattaforme, prossimità, partecipazione. La sfida della democrazia territoriale, della sostenibilità e dello sviluppo locale nell'epoca delle tecnologie intelligenti, promosso con Università Iuav di Venezia e Sapienza Università di Roma nell'ambito del Master ProPART, Roma, 17 maggio 2024
 - Primaria Day, appuntamento di Fabbri e Centro Studi Erickson, Roma, 10 aprile 2024
 - 100 visioni per il futuro dell'educazione, evento Ashoka, Firenze, 29 febbraio-1 marzo 2024
- Interviste in eventi, magazine e ospite in trasmissione**
- Bar Europa su Radio Godot, 1 novembre 2024
 - Alunni con Bes e Dsa: l'intelligenza artificiale come tutor, Vita, 9 settembre 2024
 - Il superpotere delle donne del futuro si chiama Coding Girls, MIT Technology Review Italia, 24 luglio 2024
 - Nella Ue 3,9 milioni di posti per chi ha competenze Stem, Il Sole 24 Ore, 8 marzo 2024



COME PRODUCIAMO VALORE

LE STORIE CHE CONTANO

Gli standard rendicontativi, a cui molte organizzazioni si stanno uniformando, restituiscono solo in parte l'impatto reale delle azioni di innovazione sociale, perché hanno il forte limite di essere pensati per le aziende o per le pubbliche amministrazioni. Risultano ugualmente 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, come abbiamo anticipato nella nota metodologica, è la **Valutazione in tempo reale** applicata ai processi di innovazione sociale (RTE4SI) che rinforziamo con la **pratica trasformativa del racconto**, per 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 produzione 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 nostra "catena logica del valore" e i principali strumenti di lavoro. Lo schema può diventare un efficace strumento di progettazione che aiuta lo staff a orientarsi sempre di più verso i risultati.

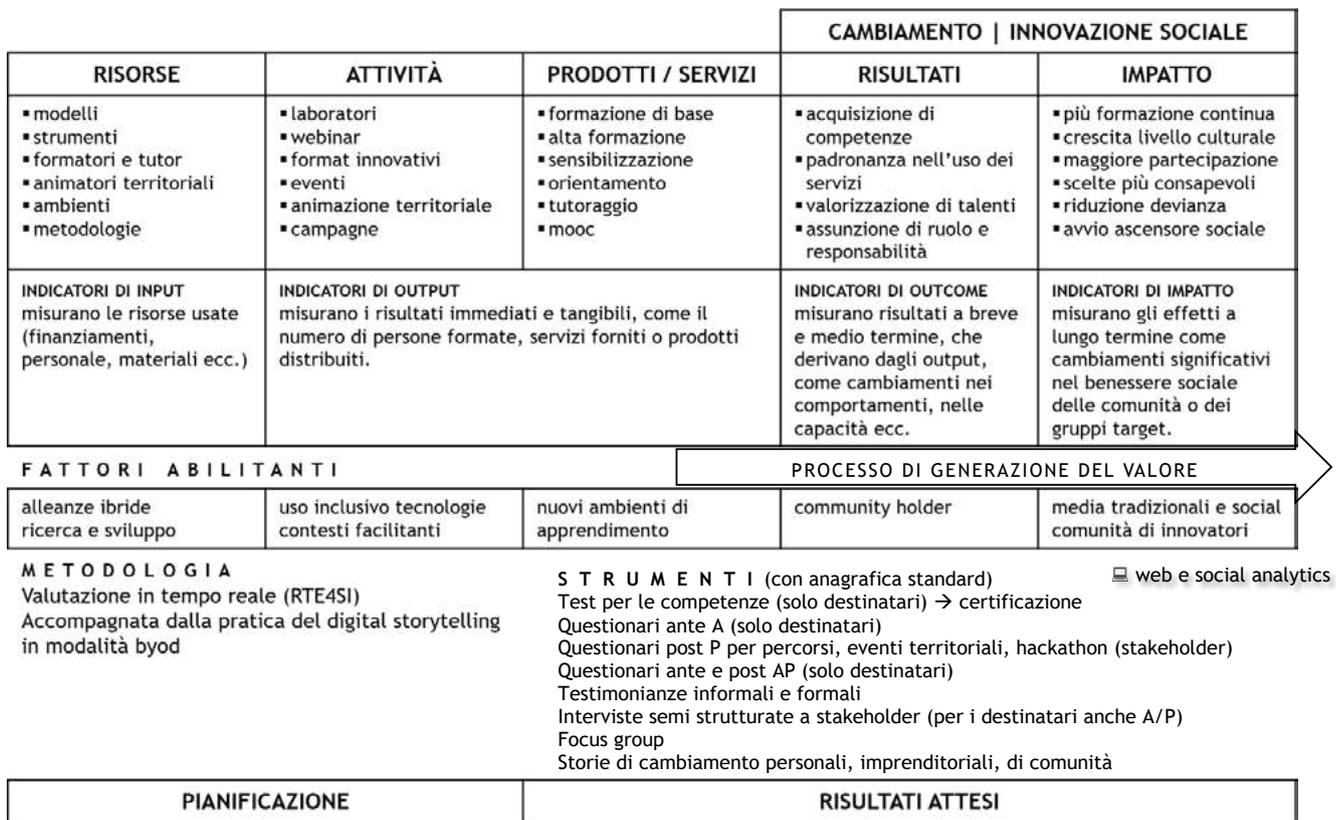
CATENA DEL VALORE

progettazione implementazione monitoraggio valutazione

RISULTATI
destinatari specifici
integrati (servizi)
istituzionali (advocacy)

CAMBIAMENTI
personali
comunità, organizzazione
territori, sistema, politiche

CONTESTO | BISOGNI | PROBLEMI | EMERGENZE



LA COLLABORAZIONE CON LE AZIENDE

Per ampliare le collaborazioni con le aziende abbiamo adottato soprattutto due strategie:

- Rafforzamento delle partnership esistenti, rinnovando progetti consolidati come Job Digital Lab, Roll Cloud, Breaking Barriers, CSFirst e Fattore J.
- Uso delle piattaforme RomeCup e Coding Girls per attrarre nuovi finanziamenti e collaborazioni.

Consolidare partnership già avviate richiede un lavoro meticoloso: costruire relazioni solide e dimostrare capacità di implementazione efficace. Anche con budget più ridotti, siamo riusciti a garantire continuità a progetti di successo, grazie a strategie mirate. Alcuni esempi:

- Roll Cloud: grazie alla sinergia con RomeCup e all'introduzione di un nuovo focus sulla formazione universitaria, siamo riusciti a mantenere il budget e rinnovare la collaborazione per il quarto anno. La performance positiva del progetto lo ha reso una best practice.
- Fattore J: il progetto più longevo della Fondazione, giunto alla quinta edizione. Nonostante una riduzione di budget, la continuità del progetto è stata resa possibile grazie a un riequilibrio strategico delle risorse. L'azienda ha inoltre investito in comunicazione attraverso un'agenzia e una società di ricerca. Anche in questo caso, RomeCup ha avuto un ruolo chiave.
- LinkedIn: ha introdotto una novità importante, grazie ai nostri spunti progettuali, eventi fisici per i Neet, un target difficile da coinvolgere, con risultati molto positivi.
- L'esperienza conferma che il nostro modello di sollecitazione personalizzata (progetti su misura, personale dedicato) è complesso da mantenere, ma rappresenta la strategia più efficace per garantire continuità nel tempo.

L'uso delle piattaforme RomeCup e Coding Girls come strumenti per attrarre nuovi finanziamenti ha confermato un aspetto chiave: le aziende vedono nella FMD un partner ideale per realizzare iniziative di responsabilità sociale. Le aziende non sono interessate alla RomeCup come fiera di settore, ma come opportunità per arricchire i propri programmi ESG; avvicinarsi ai giovani e al territorio; sviluppare iniziative con un impatto sociale duraturo.

La nostra capacità di costruire relazioni solide e durature è fondamentale per accreditarci presso aziende di rilievo. L'approccio relazionale è decisivo sia per le grandi corporation (che richiedono meno lavoro quotidiano di fidelizzazione), sia per le aziende locali, dove il rapporto diretto è essenziale. Oggi, inoltre, l'impatto è diventato un elemento cruciale per le aziende. Il nostro ruolo è chiave nel fornire strumenti di storytelling efficace, aiutando le aziende a comunicare non solo l'impatto economico, ma anche quello sociale, ambientale ed etico. Alcuni esempi:

- Google ci ha chiesto di realizzare un booklet dedicato alle storie d'impatto;
- Johnson & Johnson ha trasformato un'intervista a una nostra docente in una newsletter interna;
- ING Italia ha fatto dello storytelling e delle storie d'impatto il proprio punto di forza.

Nel 2024 abbiamo realizzato progetti con Microsoft, Google, Ing Italia, Johnson&Johnson, LinkedIn, Sap Italia, Inail, Intesa Sanpaolo, Tim Enterprise, Google Cloud, Roboteco, Vodafone, Italgas, Meta.

Abbiamo aperto un dialogo anche con nuove aziende tra cui: Abb, AbbVie, Adobe, Accenture, Angelini, Amazon, Daichi Sankyo, Edwards Lifesciences, GiGroup, Infratel, IqviaA, Leonardo, Edison Next, Eli Lilly, Roche, Theramex, Team System, Tech4All.

Obiettivi futuri

Vogliamo consolidare il nostro ruolo di partner strategico per le aziende, rafforzando le relazioni e sviluppando nuovi servizi. Tra le aree di sviluppo prioritario:

- Volontariato di competenza, da migliora-

re e sistematizzare;

- Strategie sostenibili ed efficaci per le aziende, con proposte mirate e innovative;
- Coinvolgimento delle aziende del CDA, per consolidare ulteriormente la nostra rete di collaborazioni.





IMPATTO SOCIALE E OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE

IL NOSTRO LAVORO CON LE GRANDI AZIENDE

Nelle pagine che seguono mostriamo l'impatto sociale di cinque progetti rispetto agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG), una priorità strategica per costruire un futuro più equo, innovativo e sostenibile. I progetti analizzati sono realizzati con grandi aziende di settori diversi, dal finanziario al farmaceutico:

- **Fattore J**, realizzato con Johnson & Johnson Innovative Medicine Italia, promuove l'educazione alla salute, la prevenzione e l'innovazione medica.
- **Ambizione Italia per la Cybersecurity**, sviluppato con Microsoft, favorisce la diffusione delle competenze digitali e la consapevolezza sui rischi informatici.
- **Rising Youth**, in collaborazione con SAP Italia, sostiene lo sviluppo delle competenze digitali e imprenditoriali delle nuove generazioni, con particolare attenzione all'inclusione sociale.
- **Vivi Internet**, al meglio, promosso con Google, punta a sviluppare una cultura digitale consapevole, con un focus su cittadinanza digitale, benessere online e contrasto alla disinformazione.
- **Job Digital Lab**, in partnership con ING Italia, supporta la formazione digitale e

lo sviluppo di competenze trasversali, con un'attenzione a inclusione, parità di genere e sicurezza informatica.

L'analisi dell'impatto sociale di ciascun progetto è stata condotta con una metodologia sperimentale, che combina 10 dimensioni di valutazione con i 17 SDGs, assegnando 170 valori su una scala da 1 a 10. Il processo di attribuzione dei punteggi è realizzato con il supporto supervisionato di Arin, per ottenere valori il più possibile "oggettivi". Le dieci dimensioni di valutazione, misurate su una scala da 1 a 10, sono:

1. Inclusione – Quanto il progetto coinvolge gruppi vulnerabili?

0 = Nessun impatto | 1-3 = Coinvolgimento limitato | 4-6 = Impatto moderato | 7-9 = Forte inclusione | 10 = Modello altamente inclusivo

2. Beneficiari raggiunti – Quante persone

sono state coinvolte?

0 = Nessuno | 1-2 = Fino a 100 | 2-4 = 101-1.000 | 5-6 = 1.001-5.000 | 7-8 = 5.001-10.000 | 9-10 = oltre 10.000

3. Innovatività – Quanto il progetto introduce un'idea nuova?

0 = Nessuna novità | 1-3 = Adattamento di idee esistenti | 4-6 = Nuova combinazione di elementi noti | 7-9 = Modello originale | 10 = Innovazione brevettabile o unica nel settore

4. Scalabilità – Quanto è replicabile il modello?

0 = Non replicabile | 1-3 = Replicabile solo localmente | 4-6 = Espandibile su scala regionale | 7-9 = Scalabile a livello nazionale | 10 = Scalabile a livello internazionale

5. Partnership – Numero e qualità delle collaborazioni?

0 = Nessuna | 1-3 = 1-2 partner minori | 4-6 = 3-5 partner di rilievo | 7-9 = 6-10 partner strategici | 10 = Oltre 10 partner di alto livello

6. Durata dell'impatto – Quanto dura l'effetto dell'iniziativa?

0 = Nessun impatto | 1-3 = Breve termine (<6 mesi) | 4-6 = Medio termine (6 mesi-2 anni) | 7-9 = Lungo termine (2-5 anni) | 10 = Impatto strutturale (>5 anni)

7. Competenze digitali sviluppate – Qual è il livello delle competenze acquisite?

0 = Nessuna competenza acquisita | 1-3 = Competenze base | 4-6 = Competenze intermedie | 7-9 = Competenze avanzate | 10 = Competenze certificate e professionalizzanti

8. Uso di tecnologie emergenti – Quale livello di tecnologia viene impiegato?

0 = Nessuna tecnologia | 1-3 = Tecnologie comuni | 4-6 = Uso moderato di AI, IoT, ecc. | 7-9 = Applicazioni avanzate | 10 = Tecnologie di frontiera (IA generativa, blockchain, ecc.)

9. Sistema di misurazione d'impatto – Quanto è strutturato il monitoraggio?

0 = Nessun sistema | 1-3 = Dati raccolti manualmente | 4-6 = Report periodici | 7-9 = KPI e dashboard digitali | 10 = Sistema avanzato con dati in tempo reale

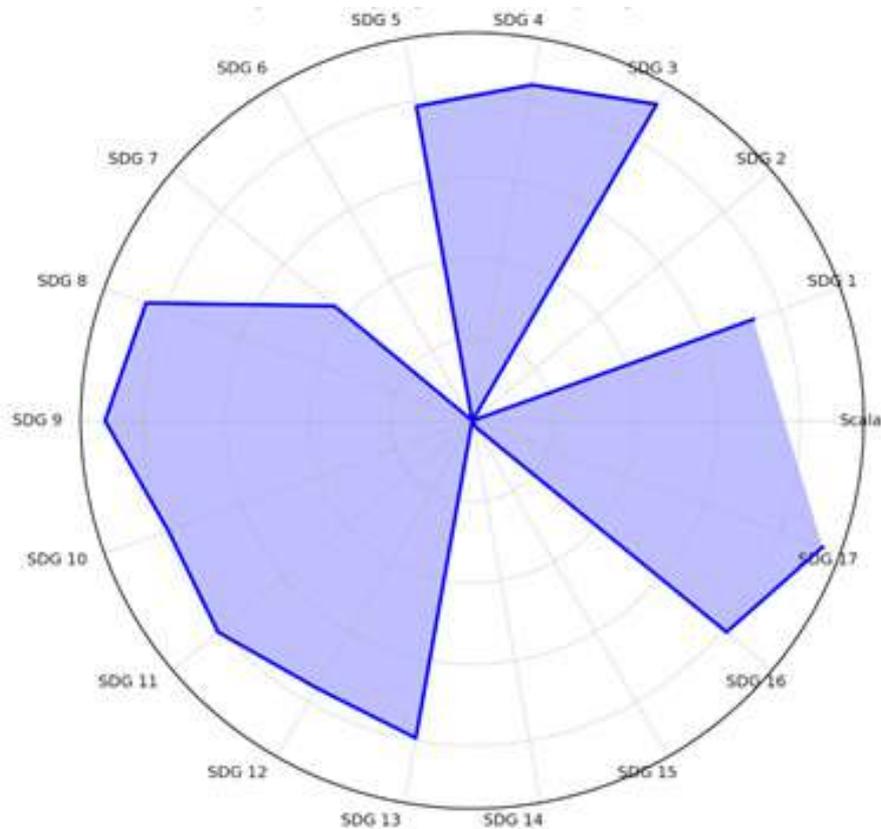
10. Rafforzamento della comunità – Quanto il progetto migliora la collaborazione?

0 = Nessun impatto | 1-3 = Coinvolgimento limitato | 4-6 = Partecipazione attiva | 7-9 = Forte rete collaborativa | 10 = Comunità autonoma e autosufficiente

L'approccio scelto consente di misurare in modo dettagliato l'impatto di ogni iniziativa, fornendo una visione chiara delle aree di forza e delle opportunità di miglioramento. La sintesi grafica (radar) dell'analisi aiuta a visualizzare i risultati raggiunti e come ampliare il raggio d'azione di ciascun progetto.



Il contributo agli SDGs del progetto Fattore J realizzato con Johnson & Johnson Innovative Medicine Italia.



Il progetto Fattore J rappresenta un modello virtuoso di educazione alla salute, innovazione e inclusione sociale, allineandosi in modo significativo agli SDGs. L'analisi dell'impatto evidenzia punti di forza rilevanti in diversi ambiti strategici:

- **SDG 3 - Salute e benessere.** Il progetto ha un forte impatto grazie alle attività di sensibilizzazione, all'innovazione medica e all'accesso a percorsi formativi dedicati alla salute. Coinvolge direttamente associazioni di pazienti, università e istituti di ricerca, promuovendo un approccio basato su One Health e sull'accesso equo alle cure.
- **SDG 4 - Istruzione di qualità.** Fattore J favorisce la formazione di studenti e professionisti su temi legati alla salute digitale e innovativa, aumentando la consapevolezza su sicurezza, prevenzione e benessere. L'integrazione di webinar, eventi territoriali e contest formativi assicura un'esperienza educativa coinvolgente e multidisciplinare.
- **SDG 8 - Lavoro dignitoso e crescita economica.** Il progetto contribuisce allo sviluppo di nuove competenze nel settore farmaceutico, biomedico e della ricerca sanitaria, creando opportunità di impiego e specializzazione professionale. L'esperienza in laboratori di ricerca e strutture ospedaliere consente agli studenti di entrare in contatto con le innovazioni del settore.
- **SDG 9 - Innovazione, industria e infrastrutture.** Fattore J si distingue per il suo alto livello di innovatività, grazie all'integrazione di tecnologie emergenti come AI e robotica applicata alla salute. Il con-

test Health Bot, inserito all'interno della RomeCup, rappresenta un esempio concreto di come intelligenza artificiale e automazione possano supportare la medicina del futuro.

Approfondimenti e aree di miglioramento

Il progetto ha un forte impatto sociale, testimoniato dalle storie degli studenti coinvolti, come Ludovico dell'IIS Maserati di Voghera, che ha condiviso la sua esperienza nell'evento di lancio all'Istituto nazionale dei tumori di Milano. Il coinvolgimento di associazioni di pazienti e istituzioni scien-

tifiche garantisce un approccio multidisciplinare, ma potrebbe essere ulteriormente rafforzato attraverso un'estensione territoriale e una maggiore sinergia con altri settori sanitari. Il grafico radar aiuta a visualizzare i risultati raggiunti e le aree di miglioramento, fornendo una base strategica per future iniziative congiunte.

Grazie alla metodologia innovativa, al coinvolgimento di stakeholder chiave e all'uso di tecnologie avanzate, il progetto Fattore J si conferma un caso di successo nell'educazione alla salute, con un forte potenziale di crescita e scalabilità.

LA S DI SOCIAL NEI CRITERI ESG DEL BILANCIO DI SOSTENIBILITÀ

L'impegno di Johnson & Johnson Innovative Medicine Italia nell'ambito della sostenibilità sociale è stato riconosciuto nel 2024 con due prestigiosi premi:

- "**Best Social Impact Program**", assegnato per il contributo significativo alla sensibilizzazione e formazione sulla salute attraverso iniziative di impatto per le comunità.
- "**Top Employer Italia 2024**", certificazione che premia l'azienda per le sue politiche di inclusione, formazione e benessere dei dipendenti.

Il progetto **Fattore J** si configura come una best practice di innovazione sociale in ambito salute, con il raggiungimento di risultati concreti:

- 30.000 giovani formati e 300.000 giovani raggiunti dalle campagne di comunicazione
- Circa 200 scuole coinvolte, con un'ampia diffusione su tutto il territorio nazionale
- 18 associazioni di pazienti e società civile coinvolte nel progetto
- 3 partner accademici

Produzioni originali:

- "Avrò cura di te" – Serie con I racconti della salute dei medici UCBM.
- Manifesto della Salute, scritto in modalità collaborativa dagli studenti.
- Campagne di comunicazione con video e social media.
- 1 contest creativo Health Bot e 1 docu-video per raccontare il progetto e il suo impatto.

I risultati delle valutazioni confermano l'alto livello di soddisfazione e impatto formativo del progetto Fattore J, con percentuali che superano il 75% di valutazioni positive su tutti gli indicatori:

- Soddisfazione complessiva del percorso: 76,6% di valutazioni positive
- Fiducia nel futuro grazie ai progressi medico-scientifici: 78,7% di risposte favorevoli
- Capacità di trasformare idee in azione: 75,2% di valutazioni alte
- Allenamento delle abilità trasversali utili nel mondo del lavoro: 75,8% di riscontri positivi

Questi dati dimostrano che il progetto non solo ha rafforzato la consapevolezza scientifica e sanitaria tra i giovani, ma ha anche favorito lo sviluppo di competenze essenziali per il loro futuro scolastico e professionale. L'integrazione tra educazione, innovazione e impatto sociale fa di Fattore J un modello replicabile, capace di generare valore per le comunità e supportare le nuove generazioni nella costruzione di un futuro più equo e sostenibile.

UNA TESTIMONIANZA DAL PROGETTO

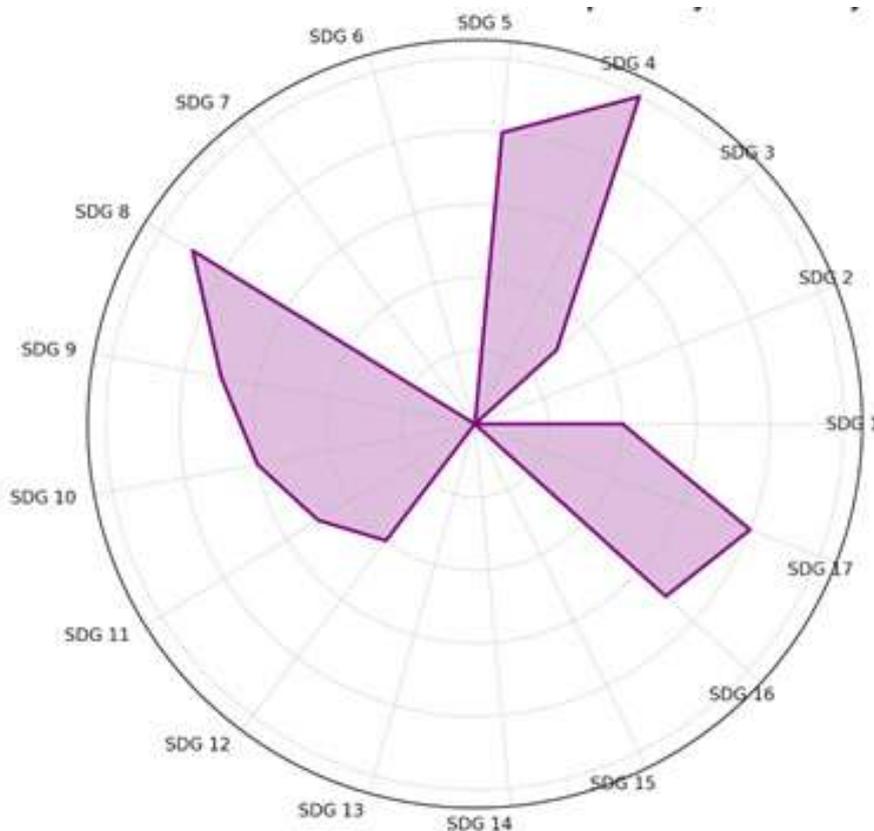
Ludovico, studente dell'IIS Maserati di Voghera, ha raccontato la sua esperienza all'evento di lancio all'**Istituto nazionale dei tumori di Milano**:

"Partecipare a Fattore J mi ha aperto gli occhi sull'importanza dell'innovazione nella medicina. Il confronto con medici e ricercatori mi ha aiutato a capire il ruolo delle nuove tecnologie nella lotta contro le malattie e ha rafforzato la mia scelta di studiare biotecnologie. Non avrei mai pensato di poter contribuire così concretamente già da studente!"

Questa testimonianza evidenzia come **Fattore J** non sia solo un percorso formativo, ma un'esperienza che avvicina i giovani alla scienza e alla ricerca, ispirandoli a diventare protagonisti del cambiamento nel settore della salute.



Il contributo agli SDGs del progetto Ambizione Italia per la Cybersecurity realizzato con Microsoft



Il progetto Ambizione Italia per la Cybersecurity è un modello di formazione e innovazione digitale che risponde a una necessità crescente: la protezione dei dati e la sicurezza informatica. Attraverso un approccio inclusivo e accessibile, l'iniziativa mira a colmare il divario nelle competenze digitali, rafforzando la consapevolezza sulle minacce informatiche e promuovendo l'occupabilità in un settore strategico per il futuro del lavoro.

L'analisi dell'impatto dimostra una chiara aderenza agli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs), con punti di forza ben definiti:

- SDG 4 - Istruzione di qualità. Il progetto si distingue per l'ampia offerta formativa, che include: corsi base e intermedi per migliorare le competenze digitali di cittadini e studenti; certificazioni Microsoft

SC-900 e SC-200 per professionisti e giovani in cerca di occupazione; hackathon e challenge come "Hacker vs Hacker", che incentivano l'apprendimento pratico e lo sviluppo di soft skills fondamentali per il settore.

- SDG 5 - Parità di genere. La sicurezza informatica è un settore a prevalenza maschile, ma il progetto incrementa attivamente la partecipazione femminile, con un programma dedicato alle giovani studentesse in collaborazione con Coding Girls. Eventi di empowerment femminile, come l'incontro con Vasu Jakkal, VP di Microsoft Security, in cui giovani donne hanno avuto l'opportunità di confrontarsi con una role model e di ottenere stage nell'azienda.
- SDG 8 - Lavoro dignitoso e crescita eco-

nomica. La cybersecurity è una delle aree con la più alta domanda di professionisti. Il progetto favorisce: percorsi di upskilling e reskilling per l'occupazione nel settore della sicurezza informatica; il coinvolgimento di esperti Microsoft, ricercatori e dottorandi universitari per una formazione allineata alle esigenze del mercato del lavoro; il collegamento tra formazione e mondo del lavoro, come dimostrano le esperienze di stage di studentesse coinvolte nel programma.

- SDG 9 - Innovazione, industria e infrastrutture. Il progetto supporta l'adozione di tecnologie avanzate per la sicurezza informatica. Sfide OSINT (Open Source Intelligence) permettono di applicare competenze investigative in contesti reali. Corsi di formazione su protezione dei dati e cyber risk, fondamentali per aziende e pubbliche amministrazioni. Un modello formativo scalabile e replicabile, con contenuti accessibili su piattaforme digitali.
- SDG 10 - Ridurre le disuguaglianze. L'inclusione è uno dei pilastri del progetto, che punta a coinvolgere: cittadini fragili e studenti con meno opportunità, offrendo percorsi gratuiti di formazione; un'ampia rete di scuole, università e associazioni, per garantire un accesso equo alla conoscenza; la cybersecurity non è più solo una competenza per specialisti, ma una necessità per tutti i cittadini.
- SDG 17 - Partnership per gli obiettivi. Il progetto ha costruito un ecosistema di collaborazione tra Microsoft, università, scuole, associazioni di categoria e istituzioni. Un'ampia rete nazionale di stakeholder che supportano la diffusione della cultura della cybersecurity. Eventi internazionali come l'European Cyber

Agorà 2024, che permettono al progetto di inserirsi in un contesto europeo.

Aree di miglioramento e spunti di sviluppo

- Estendere la copertura territoriale. Il progetto ha una diffusione nazionale, ma potrebbe essere rafforzato a livello europeo, attraverso la partecipazione a network e progetti internazionali sulla cybersecurity.
- Monitorare l'impatto occupazionale a lungo termine. L'attuale monitoraggio prevede questionari pre/post formazione e raccolta di testimonianze, ma potrebbe essere integrato con follow-up a sei mesi per misurare: l'inserimento lavorativo dei partecipanti; l'effettivo uso delle competenze acquisite; il livello di certificazioni ottenute e riconoscimento nel mercato del lavoro.
- Garantire la sostenibilità del progetto oltre il 2024. Con Microsoft che sposterà il focus sull'intelligenza artificiale, è importante: creare nuove partnership per mantenere attivo il programma di formazione; integrare le competenze in cybersecurity con l'AI, per allinearsi alle future esigenze del settore.

Conclusione

L'impatto di Ambizione Italia per la Cybersecurity è significativo e tocca diversi SDGs chiave, con particolare attenzione alla formazione digitale, all'empowerment femminile e alla sicurezza informatica come diritto di cittadinanza. L'analisi mostra un modello formativo innovativo, inclusivo e replicabile, che potrebbe essere ulteriormente potenziato attraverso:

- Maggior scalabilità internazionale
- Un sistema di monitoraggio dell'occupabilità a lungo termine
- L'integrazione con nuovi trend tecnologici come l'intelligenza artificiale.

LA S DI SOCIAL NEI CRITERI ESG DEL BILANCIO DI SOSTENIBILITÀ

L'impegno di Microsoft Italia per la sostenibilità sociale si è concretizzato attraverso il progetto **Ambizione Italia per la Cybersecurity**, un'iniziativa che ha permesso di sviluppare competenze digitali strategiche e promuovere un approccio inclusivo alla sicurezza informatica. Il programma ha reso accessibile la formazione sulla cybersecurity a giovani, donne e gruppi vulnerabili, contribuendo alla riduzione del **cyber skill gap** e rafforzando la consapevolezza sulla protezione dei dati e sulla prevenzione del cybercrime.

Il progetto si configura come un modello di innovazione sociale nell'ambito della sicurezza digitale, con il raggiungimento di risultati concreti:

- **2.371 persone formate** nel 2024, con oltre il **50% di partecipanti donne**
- **20.000 persone sensibilizzate** attraverso il videocorso sulla cybersecurity e una campagna social dedicata
- **56 scuole coinvolte**, con un impatto diffuso su scala nazionale
- **5 volontari Microsoft** impegnati nelle attività di mentorship e role modeling
- **Partecipazione a eventi strategici**, come la **European Cyber Agorà 2024**, per rafforzare il dialogo su sicurezza digitale e inclusione

Produzioni originali:

- **Format "Hacker vs Hacker"**, una sfida Osint realizzata con l'Università Campus Bio-Medico di Roma
- **Videocorso sulla sicurezza informatica**, sviluppato con esperti Microsoft
- **Ciclo di webinar "Proteggi il cyberspazio"**, per diffondere buone pratiche di cybersecurity tra i giovani
- **Corso "Cittadini Cybersmart"**, per alfabetizzare cittadini e professionisti alla sicurezza digitale
- **Percorso di accompagnamento alle certificazioni Microsoft SC-900 e SC-200**, per migliorare le opportunità di inserimento lavorativo

I risultati delle valutazioni confermano l'alto livello di soddisfazione e impatto formativo del progetto, con percentuali di engagement e coinvolgimento significative:

- **92% dei partecipanti** dichiara di essere intenzionato a mettere in pratica quanto appreso nella vita personale e professionale
- **Incremento delle opportunità di carriera**, grazie alle certificazioni Microsoft riconosciute nel settore
- **Forti sinergie tra scuola, università e aziende**, per favorire un'occupabilità più equa e inclusiva

UNA TESTIMONIANZA DAL PROGETTO

Federica e Claudia, laureande al corso magistrale in **Cyber Risk, Strategy and Governance** di Bocconi e Politecnico di Milano, hanno partecipato all'evento **Microsoft House con Vasu Jakkal**, VP Security di Microsoft. L'incontro ha avuto un impatto determinante sulle loro scelte professionali, tanto che nelle settimane successive hanno presentato la loro candidatura a Microsoft, ottenendo entrambe **un'offerta di stage**.

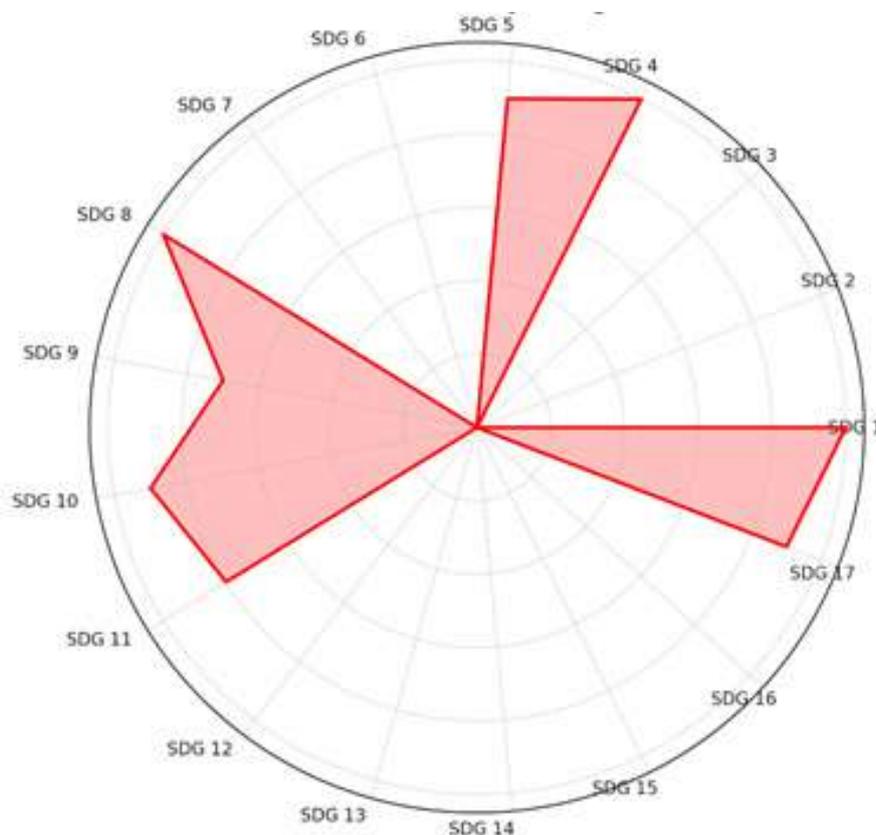
Oggi **Federica** lavora come **Cloud Solutions Architect** e **Claudia** come **Technology Specialist in Microsoft**.

"L'incontro con **Vasu Jakkal** è stato illuminante. Aver avuto la possibilità di confrontarmi con una **role model** di questo livello mi ha dato la spinta per credere di più nelle mie capacità. **Microsoft** non era solo un'azienda da ammirare, ma un luogo in cui poter crescere professionalmente", racconta **Federica**.

Questa esperienza dimostra come **Ambizione Italia per la Cybersecurity** non sia solo un progetto formativo, ma una leva di **cambiamento sociale e professionale**, in grado di aprire nuove opportunità di crescita per le giovani generazioni e di rafforzare la cultura della sicurezza digitale come diritto di cittadinanza.



Il contributo agli SDGs del progetto Job Digital Lab realizzato con ING Italia



Il progetto Job Digital Lab rappresenta un modello innovativo di educazione digitale e inclusione sociale, con un impatto significativo su diversi Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs). Attraverso un mix di formazione, role modeling, sfide digitali e storytelling, l'iniziativa punta a "potenziare" 3 milioni di persone entro il 2025, rimuovendo le barriere alla partecipazione sociale ed economica e favorendo una società più resiliente e inclusiva.

L'analisi dell'impatto dimostra un allineamento strategico con diversi SDGs, con punti di forza chiave:

Punti di forza principali rispetto agli SDGs:

- SDG 4 - Istruzione di qualità. Webinar su soft e digital skill, microlearning e conte-

nuti accessibili via smartphone. Hackathon e challenge, in collaborazione con l'Università Statale di Milano, per stimolare il pensiero critico e l'innovazione. Certificazioni digitali e formazione mirata per pmi e imprenditori, in collaborazione con le Camere di Commercio.

- SDG 5 - Parità di genere. Il progetto promuove l'inclusione femminile nelle professioni digitali e imprenditoriali, con un focus su StartUp Lab al femminile. La collaborazione con Coding Girls e la presenza di role model femminili favoriscono l'empowerment delle donne nel settore tecnologico e aziendale.
- SDG 8 - Lavoro dignitoso e crescita economica. Percorsi di upskilling e reskilling

digitale per favorire l'occupabilità. Sostegno all'imprenditorialità, con strumenti formativi pratici per PMI e startup. Coinvolgimento dei dipendenti ING in sessioni di volontariato, creando un modello di formazione partecipata.

- SDG 9 - Innovazione, industria e infrastrutture. Il progetto integra l'uso di tecnologie emergenti come IA generativa e data science, rendendole accessibili a imprenditori e cittadini. Brand Journalism e digital storytelling come strumenti per diffondere cultura digitale e casi di successo.
- SDG 10 - Ridurre le disuguaglianze. Rimozione delle barriere economiche e sociali, offrendo formazione gratuita a persone con minori opportunità. Il modello formativo ibrido (online e in presenza) permette di raggiungere un pubblico ampio e diversificato.
- SDG 11 - Città e comunità sostenibili. Attività territoriali con le Camere di Commercio e le istituzioni locali per supportare la digitalizzazione di comunità e imprese. Racconti del territorio e valorizzazione di buone pratiche attraverso il Brand Journalism.
- SDG 16 - Pace, giustizia e istituzioni solide. Challenge di cybersecurity nella RomeCup 2025, per sensibilizzare le nuove generazioni alla protezione dei dati e alla sicurezza digitale. Promozione della cittadinanza attiva, grazie al coinvolgimento di esperti e role model nella formazione.
- SDG 17 - Partnership per gli obiettivi. Collaborazioni con Camere di Commercio, Università Statale di Milano, istituzioni pubbliche e aziende private, creando un ecosistema formativo integrato. Community digitale attiva su Facebook

e Instagram, con contenuti educativi e storytelling sulle storie di successo.

Are di miglioramento e spunti di sviluppo

- Estendere la copertura territoriale e rafforzare la scalabilità. Potenziare la rete di partnership oltre le grandi città, per raggiungere anche comunità più piccole e aree meno servite digitalmente. Espandere la partecipazione internazionale, allineandosi a progetti europei di formazione digitale.

- Monitoraggio dell'impatto a lungo termine. Oltre ai questionari pre/post formazione, si potrebbe integrare un follow up a sei mesi o un anno per analizzare: l'evoluzione delle competenze dei partecipanti; l'inserimento lavorativo e imprenditoriale; il miglioramento della qualità della vita grazie alla digitalizzazione.

- Maggior attenzione alla sostenibilità digitale. Integrare moduli sulla responsabilità digitale, cyberethics e intelligenza artificiale responsabile, per formare cittadini consapevoli dell'impatto sociale della tecnologia.

Conclusioni

L'impatto di Job Digital Lab è profondo e diversificato, toccando diversi SDGs chiave. Il progetto si distingue per:

- Accessibilità e inclusione, grazie alla formazione mobile e ai percorsi su misura per diversi target.

- Innovazione educativa, con l'uso di hackathon, digital storytelling e role modeling.

- Connessione con il territorio, attraverso eventi locali e strategie di comunicazione mirate.

- Sviluppo dell'occupabilità, con competenze concrete per il mondo del lavoro e dell'imprenditorialità.

LA S DI SOCIAL NEI CRITERI ESG DEL BILANCIO DI SOSTENIBILITÀ

L'impegno di ING Italia per la sostenibilità sociale (S di ESG) si concretizza attraverso Job Digital Lab, un modello innovativo di educazione digitale, empowerment professionale e inclusione sociale. Con oltre 31.000 persone formate tra il 2020 e il 2024, il progetto ha rimosso barriere alla partecipazione economica e sociale, contribuendo alla creazione di una società più resiliente e inclusiva.

IMPATTO E RISULTATI CONCRETI

- 9.510 persone formate nell'ultima edizione, di cui oltre 3.500 con formazione diretta e 6.000 con microlearning
- Più di 2 milioni di persone raggiunte attraverso campagne digitali e stampa
- 16.000 persone "potenziate", grazie all'effetto moltiplicatore del progetto
- 33 sessioni formative e 72 ore di formazione erogate
- 15 dipendenti ING Italia coinvolti nel volontariato aziendale per attività di role modeling

VALUTAZIONI ELEVATE DAI PARTECIPANTI

- 91% dei partecipanti ha dichiarato che i corsi hanno soddisfatto le loro aspettative
- 94% ha trovato i formatori e role model chiari e coinvolgenti
- 95% continuerà a sviluppare le proprie competenze digitali
- 96% ha arricchito il proprio curriculum e il 92% si sente più pronto per il mercato del lavoro
- 90% dei giovani ha aumentato la fiducia nelle discipline Stem



Storie di cambiamento e responsabilità socio-territoriale

Grazie all'approccio narrativo curato da Nicoletta Vulpetti, Job Digital Lab non si limita a offrire formazione digitale, ma costruisce un ponte tra apprendimento e trasformazione sociale, dando voce a chi ha saputo reinventarsi grazie alle competenze acquisite. Il progetto interpreta in modo innovativo la responsabilità socio-territoriale d'impresa (RST), mettendo in evidenza il legame tra formazione digitale, imprenditorialità e impatto sociale nei diversi territori in cui vengono organizzati gli eventi [vedi il blog <https://jdl.mondodigitale.org>]. Ogni storia racconta un percorso di crescita che si radica profondamente nelle specificità locali, mostrando come l'innovazione digitale possa generare nuove opportunità a partire dai bisogni e dalle risorse di un territorio.

Un esempio significativo è la storia di Isata Saal, che ha trovato nello StartUp Lab un'opportunità per trasformare la sua idea in un progetto imprenditoriale:

"Sono nata in Sierra Leone e ora vivo in Italia. Grazie a Job Digital Lab, ho potuto dare forma al mio progetto 'West Africa Treasures', un e-commerce che valorizza l'artigianato africano e promuove pratiche di commercio equo e solidale. La formazione ricevuta mi ha

permesso di strutturare la mia idea e avvicinarmi al mondo dell'imprenditoria digitale." Allo stesso modo, il progetto ha accompagnato Flavia, fondatrice di SpesaBus, una piattaforma nata in risposta alle esigenze del suo territorio durante il periodo della pandemia. Il servizio collega piccoli produttori locali con i consumatori, ottimizzando la logistica e promuovendo il consumo consapevole:

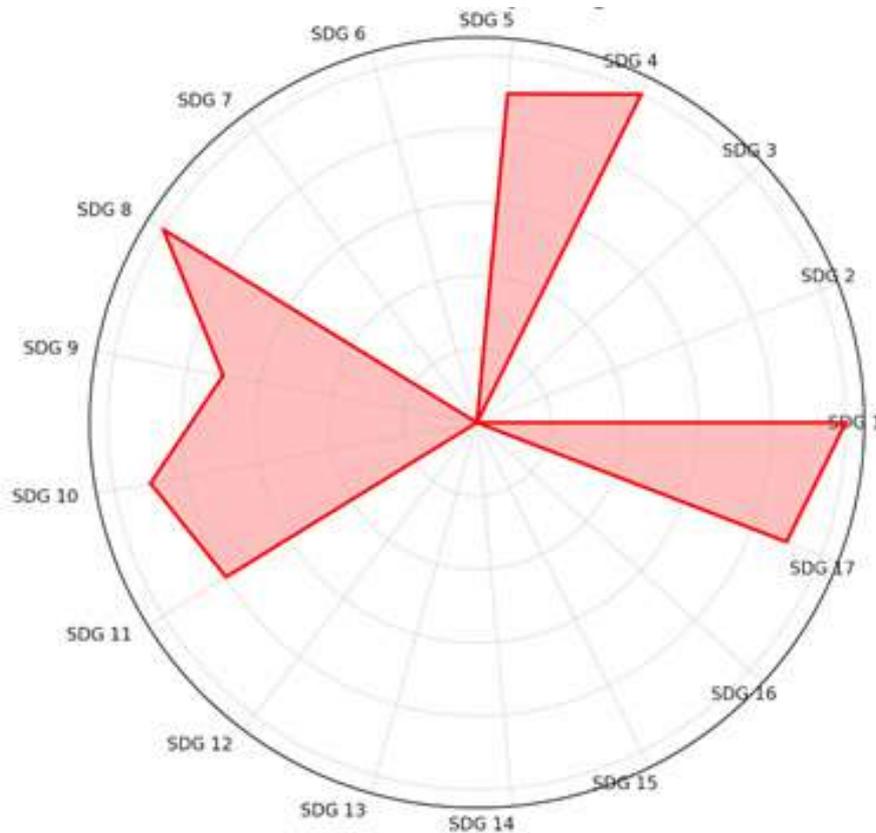
"SpesaBus non è solo un lavoro, ma una missione personale. Vogliamo garantire un futuro migliore alle nuove generazioni, supportando l'economia locale con un sistema sostenibile di consegne a domicilio."

Le storie di Isata e Flavia, così come quelle di tanti altri protagonisti di Job Digital Lab, dimostrano come la formazione digitale possa valorizzare le risorse locali e rispondere a bisogni concreti nei diversi territori. Questo modello di integrazione tra inclusione, formazione e innovazione si traduce in un impatto misurabile sull'occupabilità, la crescita economica locale e la sicurezza digitale.

Il valore di Job Digital Lab è riconosciuto anche nel bilancio di sostenibilità di ING Italia, dove il progetto emerge come un caso di successo nel rafforzamento delle competenze digitali e nella creazione di opportunità reali per le persone e le comunità in cui opera.



Il contributo agli SDGs del progetto Rising Youth realizzato con SAP Italia



Il progetto Rising Youth, promosso insieme a SAP Italia, è un’iniziativa dedicata a potenziare le competenze digitali e professionali dei giovani, promuovendo inclusione sociale, crescita economica e innovazione. Attraverso formazione pratica, mentoring e sviluppo di soft skill, il programma aiuta i giovani a inserirsi nel mondo del lavoro e a diventare protagonisti della trasformazione digitale. L’analisi dell’impatto dimostra una chiara aderenza agli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs), con punti di forza ben definiti:

- SDG 4 - Istruzione di qualità. Percorsi di formazione digitale e sviluppo di competenze professionali con un focus su cloud computing, intelligenza artificiale e data science. Metodologie di apprendimento attivo, come challenge, workshop e mentorship con esperti di settore.
- SDG 5 - Parità di genere. Programmi dedicati all’empowerment femminile nel settore Stem. Rafforzamento della leadership femminile attraverso role modeling e storie di successo.
- SDG 8 - Lavoro dignitoso e crescita economica. Percorsi di upskilling e reskilling digitale per favorire l’occupabilità dei giovani. Connessioni con aziende e opportunità di stage, favorendo l’incontro tra domanda e offerta di lavoro.
- SDG 9 - Innovazione, industria e infrastrutture. Introduzione a tecnologie emergenti per sviluppare competenze in settori innovativi. Uso di piattaforme digitali avanzate per la formazione.
- SDG 10 - Ridurre le disuguaglianze. Programmi di formazione gratuita per giovani con minori opportunità, rimuovendo

do le barriere all'apprendimento. Accesso equo alla formazione digitale, con un focus su studenti provenienti da contesti svantaggiati.

- SDG 11 - Città e comunità sostenibili. Promozione di competenze che favoriscono l'inclusione economica e lo sviluppo locale.
- SDG 16 - Pace, giustizia e istituzioni solide. Cittadinanza digitale e sicurezza informatica come strumenti per formare cittadini più consapevoli.
- SDG 17 - Partnership per gli obiettivi. Collaborazioni con aziende, università e istituzioni, creando un ecosistema formativo integrato.

Aree di miglioramento e spunti di sviluppo

- Estendere la copertura territoriale e rafforzare la scalabilità. Potenziare la rete di partnership territoriali, per raggiungere giovani in contesti ancora più diversificati. Sperimentare modelli formativi ibridi (presenza/online) per ampliare la partecipazione.
- Monitoraggio dell'impatto a lungo termi-

ne. Implementare un sistema di follow up su occupabilità e crescita professionale dei partecipanti. Rafforzare la raccolta di storie di successo per mostrare il valore del programma.

- Maggior attenzione alla sostenibilità digitale. Integrare moduli su etica dell'IA, sostenibilità tecnologica e innovazione responsabile.

Conclusione

L'impatto di Rising Youth è profondo e tocca diversi SDGs chiave, con particolare attenzione alla formazione, innovazione e inclusione sociale. Il progetto si distingue per:

- Accessibilità e inclusione, grazie alla formazione gratuita e all'attenzione ai gruppi svantaggiati.
- Innovazione educativa, con l'uso di tecnologie emergenti e challenge pratiche.
- Connessione con il mercato del lavoro, attraverso mentoring e networking con aziende.
- Crescita delle competenze digitali, con focus su AI, data science e cloud computing.

LA S DI SOCIAL NEI CRITERI ESG DEL BILANCIO DI SOSTENIBILITÀ

L'impegno di SAP Italia per la sostenibilità sociale si è concretizzato attraverso il progetto Rising Youth, un'iniziativa che ha permesso di sviluppare competenze digitali e trasversali per le nuove generazioni, per promuovere un inserimento lavorativo più inclusivo e consapevole. Il programma ha reso accessibili strumenti innovativi a giovani studenti, aiutandoli a immaginare un futuro lavorativo sostenibile e tecnologicamente avanzato. Il progetto si configura come un modello di innovazione educativa e sociale, con il raggiungimento di risultati concreti:

- 500 studenti formati attraverso webinar live e on demand
- 20 scuole secondarie di secondo grado coinvolte in 6 regioni italiane (Campania, Lazio, Sardegna, Calabria, Lombardia, Sicilia)
- 223 attestati di partecipazione rilasciati
- Oltre 20 team di studenti accompagnati nel percorso di accelerazione
- Hackathon conclusivo alla RomeCup 2024, con il coinvolgimento attivo degli studenti nella creazione di soluzioni innovative per la sostenibilità

Produzioni originali:

- Prototipi innovativi sviluppati dai team partecipanti, con soluzioni legate all'uso dell'intelligenza artificiale e della tecnologia per la sostenibilità
- Piattaforma online con risorse educative on demand, accessibile sulla FMD Academy

I risultati delle valutazioni confermano l'alto livello di soddisfazione e coinvolgimento degli studenti, con un impatto concreto sulla loro crescita formativa e professionale, con maggiore interesse per le professioni digitali e per l'uso consapevole dell'intelligenza artificiale:

- **92,7%** dei partecipanti ha espresso un giudizio positivo sull'attività svolta
- **70,5%** ha dichiarato di aver partecipato attivamente
- **76,3%** condividerà l'esperienza con amici, familiari o compagni
- **70,1%** prevede di iscriversi all'università dopo la scuola
- **50,8%** è interessato a studiare o lavorare nell'ambito dell'innovazione sociale

UNA TESTIMONIANZA DAL PROGETTO

Durante l'hackathon conclusivo della RomeCup 2024, gli studenti del Liceo "G.B. Grassi" di Latina hanno vinto con il progetto i-Trash, un sistema di riciclo intelligente basato su tecnologie innovative.

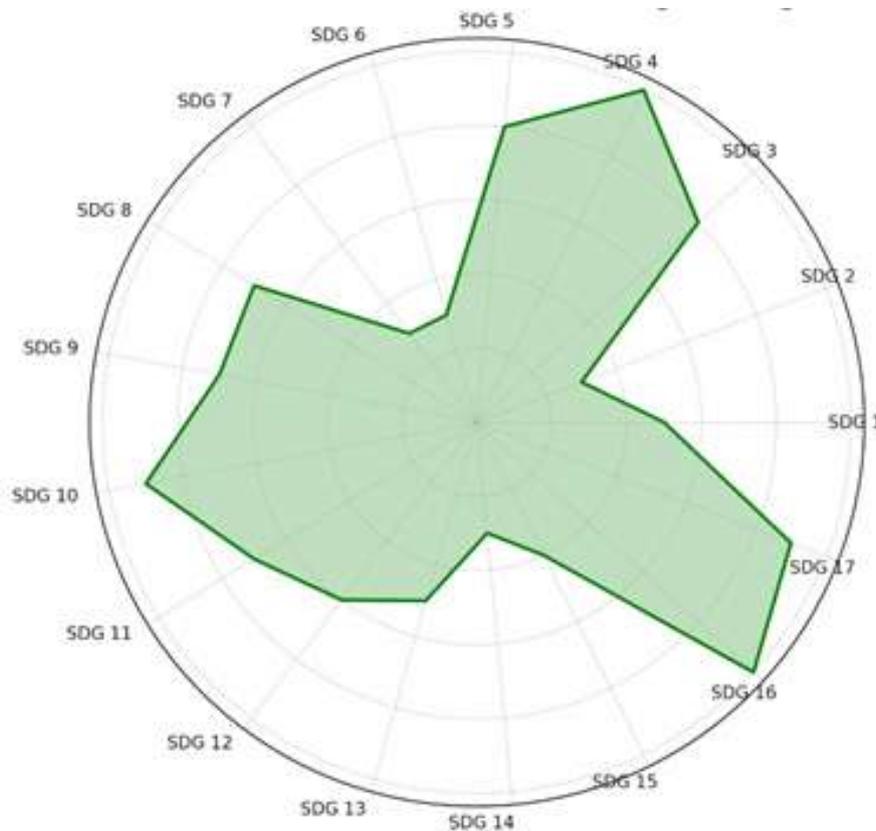
"Grazie a Rising Youth, abbiamo avuto l'opportunità di lavorare su un problema reale e sviluppare una soluzione concreta. Questo progetto ci ha permesso di mettere in pratica le competenze acquisite e di comprendere il potenziale delle nuove tecnologie per la sostenibilità", racconta uno degli studenti del team vincitore.

Salvatore De Caro, esperto SAP Italia, ha evidenziato come il progetto Rising Youth stia preparando le nuove generazioni ad affrontare le sfide del mondo del lavoro con strumenti concreti e innovativi. "Oggi più che mai, le aziende cercano giovani con competenze digitali avanzate e la capacità di adattarsi ai cambiamenti tecnologici. Rising Youth fornisce una formazione pratica e orientata al futuro, permettendo agli studenti di sperimentare direttamente l'impatto delle nuove tecnologie nel mondo del lavoro". (Fonte: Fondazione Mondo Digitale)

Un elemento distintivo del progetto è l'integrazione del volontariato di competenza, che permette ai professionisti di SAP di mettere a disposizione le proprie conoscenze per supportare la formazione dei giovani. Attraverso sessioni di mentorship e coaching, gli esperti aziendali aiutano gli studenti a sviluppare competenze pratiche e ad applicarle in contesti reali. Questo approccio non solo rafforza il legame tra scuola e mondo del lavoro, ma favorisce anche una cultura della condivisione della conoscenza e dell'apprendimento continuo.

Questa esperienza dimostra come Rising Youth non sia solo un progetto formativo, ma un catalizzatore di opportunità per i giovani, aiutandoli a sviluppare competenze digitali avanzate e a connettersi con il mondo dell'innovazione e delle imprese.

Il contributo agli SDGs del progetto Vivi Internet, al meglio realizzato con Google



Il progetto Vivi Internet, al meglio, promosso da Google, ha un ruolo chiave nella formazione alla cittadinanza digitale, fornendo strumenti concreti per un uso consapevole e sicuro del web. Attraverso percorsi di formazione rivolti a studenti, docenti e famiglie, il progetto mira a sviluppare competenze digitali critiche per proteggere la privacy, contrastare il cyberbullismo e utilizzare la tecnologia in modo responsabile.

L'analisi dell'impatto dimostra una chiara aderenza agli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs), con punti di forza ben definiti:

- SDG 4 - Istruzione di qualità. Formazione su cittadinanza digitale, sicurezza online e gestione della privacy, con materiali didattici strutturati per studenti e docenti. Toolkit e risorse gratuite per le scuole, che favoriscono un'educazione digitale accessibile e scalabile.
- SDG 5 - Parità di genere. Il progetto promuove l'inclusione delle donne nel digitale, affrontando il gender gap e sensibilizzando su discriminazioni e stereotipi online. Protezione delle ragazze da fenomeni come hate speech e molestie digitali.
- SDG 8 - Lavoro dignitoso e crescita economica. Preparazione al mondo digitale del lavoro, fornendo competenze chiave su sicurezza informatica, gestione dell'identità digitale e soft skill. Supporto a insegnanti e studenti, per costruire percorsi educativi efficaci e preparare i giovani alle sfide dell'economia digitale.
- SDG 9 - Innovazione, industria e infrastrutture. Diffusione di una cultura digitale innovativa, con focus su cybersecurity, intelligenza artificiale e tecnologie

emergenti. Promozione dell'uso responsabile della tecnologia per un'innovazione sostenibile.

- SDG 10 - Ridurre le disuguaglianze. Rimozione delle barriere di accesso alla conoscenza digitale, con materiali educativi disponibili gratuitamente per tutti. Inclusione di gruppi vulnerabili e scuole in aree svantaggiate, riducendo il digital divide.
- SDG 11 - Città e comunità sostenibili. Sensibilizzazione su privacy e sicurezza digitale, per costruire comunità più informate e consapevoli. Ruolo chiave degli insegnanti e delle famiglie nel trasmettere buone pratiche di educazione digitale.
- SDG 12 - Consumo e produzione responsabile. Educazione alla gestione responsabile dei dati personali, con focus su privacy e protezione dell'identità online.
- SDG 16 - Pace, giustizia e istituzioni solide. Contrasto a fake news, disinformazione e cyberbullismo, per promuovere una rete più sicura ed etica. Cultura della sicurezza digitale, con strumenti per la protezione dalle truffe online e dagli attacchi informatici.
- SDG 17 - Partnership per gli obiettivi. Collaborazione con scuole, università e istituzioni, per diffondere le buone pratiche dell'alfabetizzazione digitale.

Are e di miglioramento e spunti di sviluppo

- Estendere la copertura territoriale e raffor-

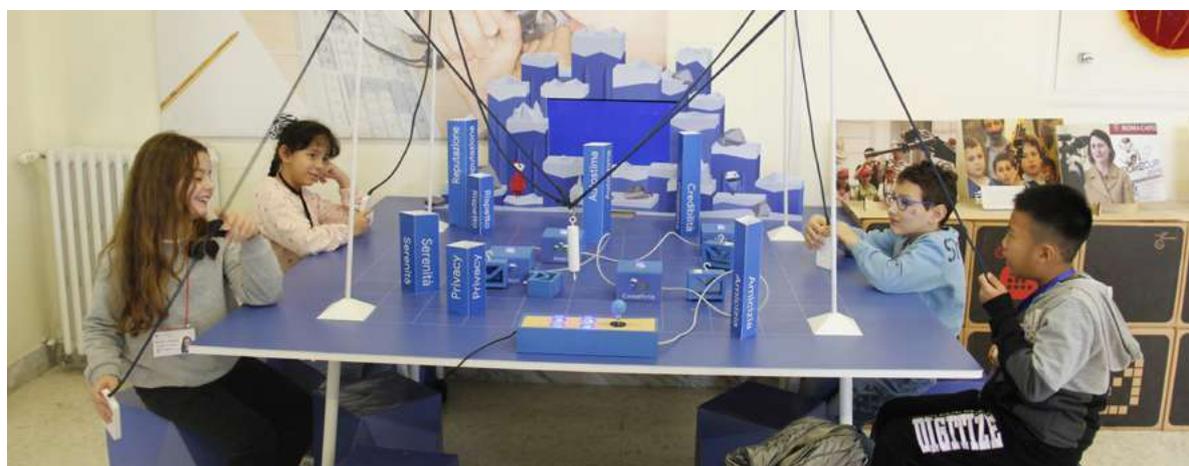
zare la scalabilità. Potenziare la rete di partnership locali e internazionali, per raggiungere nuovi target. Rafforzare i programmi di formazione per genitori ed educatori, per un impatto più strutturale.

- Monitoraggio dell'impatto a lungo termine. Implementare un sistema di follow up su come i partecipanti applicano le conoscenze apprese nel tempo. Valutare l'impatto del programma in termini di riduzione dei rischi digitali tra i giovani.
- Maggiore attenzione alla sostenibilità digitale. Integrazione di moduli su eco-sostenibilità della tecnologia e uso consapevole delle risorse digitali. Sensibilizzazione sull'impatto ambientale dei data center, della navigazione web e dello storage digitale.

Conclusione

L'impatto di Vivi Internet, al meglio è particolarmente forte in relazione a educazione digitale, sicurezza informatica e lotta alla disinformazione. Il progetto si distingue per:

- Accessibilità e inclusione, grazie alla disponibilità gratuita dei materiali didattici.
- Innovazione educativa, con toolkit interattivi e percorsi digitali.
- Crescita della consapevolezza digitale, preparando i giovani ad affrontare i rischi del web.
- Connessione con il territorio, attraverso collaborazioni con scuole e istituzioni educative.



LA S DI SOCIAL NEI CRITERI ESG DEL BILANCIO DI SOSTENIBILITÀ

Google Italia, con il progetto Vivi Internet, al meglio, consolida il proprio ruolo nella promozione della sostenibilità sociale, contribuendo a diffondere la cultura della cittadinanza digitale e della sicurezza online. Il programma ha reso accessibile un percorso di alfabetizzazione digitale su larga scala, fornendo strumenti pratici per affrontare le sfide del web in modo consapevole e sicuro. Il progetto rappresenta un modello di innovazione educativa e sociale, con risultati misurabili e un impatto diffuso:

- 9.444 studenti formati direttamente e 55.500 studenti formati indirettamente attraverso attività di sensibilizzazione nelle scuole
- 2.775 docenti coinvolti in percorsi di formazione sulla cittadinanza digitale
- 2.447 genitori formati, con strumenti per supportare l'educazione digitale dei figli
- 74 attività svolte, tra formazioni online, laboratori in presenza e workshop intergenerazionali
- 46 scuole partecipanti, con un impatto su tutto il territorio nazionale
- 1 podcast educativo per docenti e genitori, per approfondire il tema della sicurezza digitale
- Un percorso formativo per minori con disturbo dello spettro autistico ad alto funzionamento, per garantire un'inclusione digitale reale

Il progetto ha sviluppato materiali innovativi e metodologie di apprendimento che rispondono agli obiettivi di responsabilità sociale d'impresa (CSR) di Google, come toolkit educativi, moduli specifici sulla cybersecurity per gli studenti degli istituti superiori, workshop e formazioni intergenerazionali, con il coinvolgimento di over 65, podcast per approfondire il ruolo della cittadinanza digitale e della sicurezza online, eventi territoriali e nazionali.

IL VALORE SOCIALE GENERATO

I dati raccolti attraverso i questionari confermano un elevato livello di soddisfazione e un impatto concreto sulla comunità educante e sulle famiglie:

- Il 90% dei docenti ha migliorato la propria capacità di affrontare le problematiche digitali con gli studenti
- Il 72% degli studenti ha acquisito strumenti per riconoscere e contrastare le fake news
- L'82% dei genitori ha dichiarato di sentirsi più sicuro nell'accompagnare i figli nell'uso consapevole della rete
- Il 75% degli studenti ha espresso il desiderio di partecipare ad attività più interattive e pratiche

Il progetto ha anche risposto a sfide specifiche, come il coinvolgimento dei genitori, adottando strategie mirate:

- Organizzazione di incontri in contesti familiari (scuole, centri culturali, sportivi)
- Uso di metodologie coinvolgenti, come lo speed dating formativo
- Creazione di contenuti on-demand, come il podcast "SMS, sì ma al sicuro!"

INCLUSIONE DIGITALE E STORIE DI CAMBIAMENTO

Un aspetto distintivo di Vivi Internet, al meglio è la sua capacità di generare un impatto sociale intergenerazionale. Un esempio significativo è l'esperienza di Umberto, Gio e

Luciana, tre cittadini over 65 che hanno partecipato alle formazioni intergenerazionali, confrontandosi con studenti e docenti sulle sfide e opportunità del digitale.
"Abbiamo imparato che la rete non è solo un luogo per i giovani, ma può essere uno strumento potente anche per noi. Abbiamo capito l'importanza della sicurezza online e di come proteggerci dalle truffe digitali. Il confronto con gli studenti è stato illuminante, ci ha fatto vedere la tecnologia con occhi nuovi", racconta Umberto.
L'esperienza conferma che Vivi Internet, al meglio non è solo un progetto formativo, ma un motore di inclusione digitale e sociale, capace di coinvolgere diverse generazioni nella costruzione di una cultura della cittadinanza digitale responsabile.

Allineamento agli obiettivi ESG di Google

Il progetto incarna i valori della responsabilità sociale d'impresa (CSR) di Google, in linea con i criteri ESG (Environmental, Social, Governance):

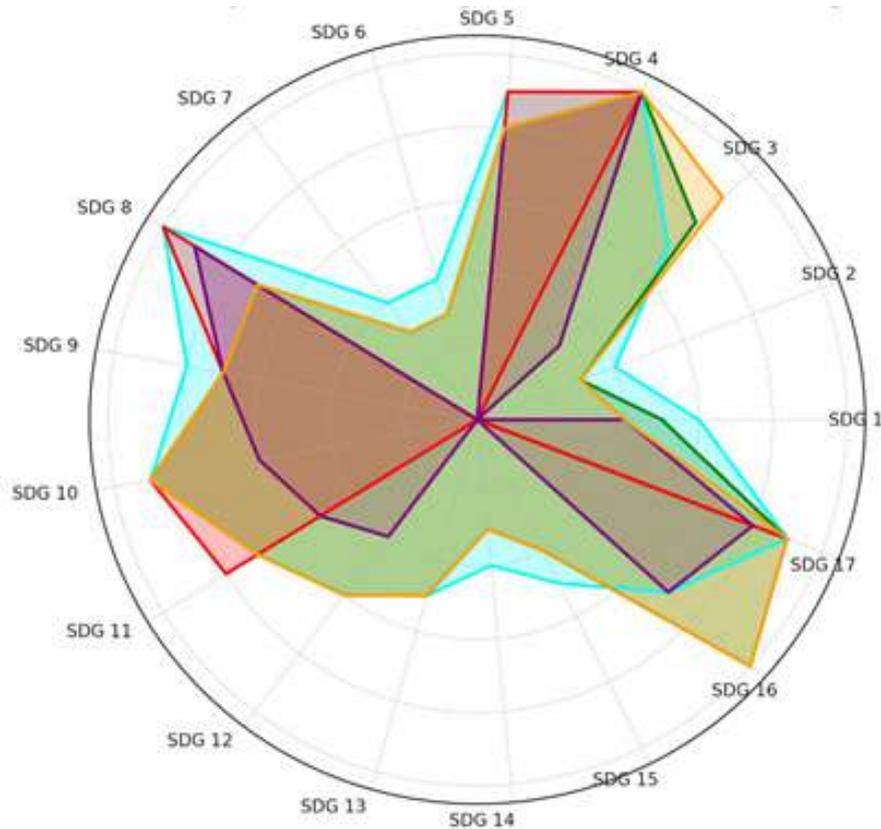
Social: formazione di oltre 70.000 persone, contribuendo alla riduzione del divario digitale e alla creazione di un ambiente online più sicuro e inclusivo.

Governance: collaborazione con istituzioni (Polizia Postale, scuole, università), garantendo un approccio strutturato e scalabile alla cittadinanza digitale.

Grazie a Vivi Internet, al meglio, Google ha dimostrato come la tecnologia e la formazione possano essere leve fondamentali per la crescita di una società digitale più consapevole e sicura, rafforzando il proprio impegno nella Corporate Social Responsibility e nella trasformazione digitale inclusiva.



UN MODELLO DI INNOVAZIONE PER LA SOSTENIBILITÀ E L'INCLUSIONE



L'analisi di cinque progetti chiave realizzati con grandi aziende in settori diversi dimostra come l'innovazione digitale possa essere un motore per il raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) definiti dalle Nazioni Unite. Ogni progetto contribuisce in modo significativo a più dimensioni della sostenibilità, dall'inclusione sociale alla crescita economica, dalla formazione all'innovazione, fino alla cittadinanza digitale e alla sicurezza informatica.

Di seguito, una sintesi dei principali impatti per ciascun progetto:

1. Fattore J (Johnson & Johnson Innovative Medicine Italia)

Fattore J si distingue per il suo forte impatto su salute e benessere (SDG 3), istruzione

di qualità (SDG 4) e innovazione (SDG 9). Il progetto sensibilizza migliaia di studenti sulle tematiche della salute e dell'importanza dell'empatia nel settore medicale, fornendo strumenti educativi innovativi e accessibili.

2. Ambizione Italia per la Cybersecurity (Microsoft)

Questo progetto ha un impatto determinante su istruzione (SDG 4), sicurezza e giustizia (SDG 16) e lavoro dignitoso (SDG 8). Con percorsi di formazione su cybersecurity e protezione dei dati, il programma aiuta a creare una nuova generazione di professionisti consapevoli delle sfide digitali e delle opportunità offerte dal settore tecnologico.

3. Job Digital Lab (ING Italia)

Focalizzato su parità di genere (SDG 5), inclusione digitale (SDG 10) e formazione per il lavoro (SDG 8), il progetto mira a "potenziare" 3 milioni di persone entro il 2025, offrendo percorsi formativi accessibili a tutti. Attraverso microlearning, webinar e challenge, supporta giovani, PMI e professionisti nella transizione digitale.

4. Rising Youth (SAP)

Rising Youth ha un impatto elevato su istruzione (SDG 4), riduzione delle disuguaglianze (SDG 10) e innovazione (SDG 9). Il programma forma i giovani sulle competenze digitali chiave per il futuro del lavoro, promuovendo l'empowerment giovanile attraverso metodologie pratiche e challenge formative.

5. Vivi Internet, al meglio (Google)

Il progetto si concentra sulla sicurezza digitale (SDG 16), istruzione di qualità (SDG 4) e riduzione del digital divide (SDG 10). Attraverso formazione sulla privacy, sicurezza e lotta alla disinformazione, il programma offre strumenti concreti a studenti, docenti e famiglie per un uso responsabile del web.

Conclusioni e prospettive future

L'analisi dimostra come l'integrazione tra innovazione, educazione e collaborazione tra pubblico e privato sia un modello vincente per accelerare il raggiungimento degli SDGs. Tutti i progetti analizzati contribuiscono a ridurre il divario digitale, migliorare la qualità della formazione e promuovere la crescita economica inclusiva.

Le opportunità di miglioramento riguardano: Rafforzare il monitoraggio dell'impatto a lungo termine per misurare l'efficacia degli interventi.

Espandere la copertura territoriale, raggiungendo nuovi target e comunità meno servite.

Integrare nuovi strumenti digitali e tecnologici per migliorare l'efficacia formativa e

rendere i progetti sempre più innovativi e scalabili.

Il lavoro svolto fino ad oggi ha già creato un impatto tangibile. Il grafico radar di ciascun progetto mostra chiaramente le aree di forza e le possibili direzioni di crescita. Questa analisi è utile come base strategica per future iniziative che puntano a costruire una società più equa, sostenibile e digitalmente inclusiva.



STORIE DI CAMBIAMENTO

Quest'anno abbiamo raccolto storie che raccontano l'impatto trasformativo della nostra azione. Esperienze diverse, ma accomunate dalla capacità di generare opportunità, superare ostacoli e creare connessioni, cambiando non solo le vite individuali, ma anche le comunità. Dall'educazione digitale alla parità di genere, dall'innovazione sociale alla robotica inclusiva, ogni storia è una testimonianza concreta di come il sapere e la tecnologia possano diventare leve di crescita e di emancipazione. Per leggere le storie complete, vi invitiamo a visitare il nostro sito.

Federica e Claudia: un incontro che cambia il futuro

Dopo un confronto ispirante con Vasu Jakkal di Microsoft, Federica e Claudia, laureande in Cyber Risk, hanno colto l'opportunità di candidarsi all'azienda. Entrambe hanno ottenuto uno stage: Federica come Cloud Solutions Architect e Claudia come Technology Specialist. Un incontro che ha trasformato le loro prospettive professionali.



07/03/2025
LE CONSEGUENZE DI UN INCONTRO

Come uscire dall'isolamento sociale

E., 18enne affetto da ansia sociale, ha vissuto per anni isolato nella sua stanza. Su consiglio del suo psicologo, si è iscritto al corso online del progetto Dig4All. Nonostante le iniziali difficoltà, E. ha partecipato attivamente alle lezioni, sviluppando nuove competenze digitali. Grazie al supporto del progetto, ha affrontato con successo incontri in presenza, superando le sue paure. Oggi, E. guarda al futuro con speranza, esempio di come la resilienza e il giusto sostegno possano trasformare la vita.



04/10/2024
IL RISVEGLIO DI E.

"Na' tazzulella 'e caffè"

Gli studenti della IV D dell'Istituto alberghiero Vittorio Veneto di Napoli hanno realizzato un fotoromanzo intitolato "Na' tazzulella 'e caffè" nell'ambito del progetto "Ho avuto un'idea!". La trama ruota attorno alla misteriosa sparizione di una nuova macchina del caffè destinata al bar didattico della scuola. Gli studenti, improvvisatisi detective, cercano di risolvere il caso senza coinvolgere la polizia. Il progetto ha rafforzato la coesione del gruppo, evidenziando l'importanza della collaborazione e dell'aiuto reciproco.



10/01/2024
O CAFÈ? SOLO A NAPOLI 'O SANNO FA

Dalla cura familiare alla certificazione digitale

R., 44 anni, ha messo in pausa la sua carriera di contabile per dedicarsi all'assistenza familiare come caregiver. Desiderosa di aggiornare le proprie competenze, ha partecipato al corso online per Multimedia Specialist offerto dal progetto Swat. Grazie alla flessibilità del programma, è riuscita a conciliare formazione e responsabilità familiari, ottenendo una certificazione in competenze digitali avanzate. Ha arricchito il suo curriculum e ritrovato fiducia nelle proprie capacità, aprendo nuove prospettive professionali.



26/01/2024
UNA CERTIFICAZIONE IN TEMPO DI CURA

Una laurea in "formato comunità"

Emanuele, 22 anni, si è laureato con lode in Ingegneria Informatica e Automatica presso la Sapienza di Roma, presentando una tesi sul controllo di robot mobili. Il suo percorso con FMD è iniziato a 10 anni con i laboratori scolastici. Durante gli studi all'ITIS Galilei, ha preso parte a competizioni come la RomeCup e la RoboCup, contribuendo a numerose vittorie della sua squadra nella categoria Soccer Light Weight. Nel 2016, a 14 anni, è stato il più giovane ambasciatore digitale per il progetto europeo "Make Learn Share Europe". Poi l'esperienza nel fab lab della Palestra dell'Innovazione...



19/11/2024
LA LAUREA DI UN MAKER

L'IA per la diagnosi precoce del Parkinson

Tommaso, studente dell'istituto Omar di Novara, ha sviluppato "Parkinson Detector", un sistema basato su intelligenza artificiale per la diagnosi precoce della malattia di Parkinson. Il dispositivo usa due telecamere posizionate ai lati di una stanza per monitorare l'oscillazione di spalle e gomiti durante la deambulazione, analizzando la cinematica del cammino per rilevare anomalie indicative della malattia. Il progetto, che ha partecipato al contest creativo HealthBot, è nato dall'affetto per il nonno.



28/03/2024
LA DIAGNOSI PRECOCE DEL PARKINSON

Da Coding Girl a docente di informatica

Nel 2019, Federica, originaria di Napoli, ha partecipato al progetto Coding Girls mentre era laureanda in informatica all'Università di Salerno. L'esperienza le ha fatto scoprire la passione per l'insegnamento. Dopo la laurea in data science, ha lavorato nel settore della consulenza, ma poi ha accettato una proposta di docenza in una scuola superiore. Oggi, a 26 anni, insegna all'Istituto C.E. Gadda di Paderno Dugnano, nella città metropolitana di Milano e desidera portare il progetto Coding Girls nella sua scuola per ispirare le sue studentesse, così come lei stessa è stata ispirata anni prima.



Reinventarsi con l'intelligenza artificiale

A 49 anni, Delia si è rimessa in gioco con il progetto Smile, acquisendo nuove competenze in social media marketing e intelligenza artificiale. Dopo un percorso variegato tra lingue e comunicazione, ha riscoperto la fiducia nelle proprie capacità grazie a un ambiente di apprendimento innovativo e all'uso di strumenti digitali avanzati. Oggi vede il futuro con maggiore sicurezza, pronta a trasformare la formazione in nuove opportunità professionali. Il progetto dimostra come l'apprendimento continuo possa riattivare il potenziale di chiunque, a qualsiasi età.



26/11/2024
HO ANCORA L'ETA GIUSTA?

Davide contro Golia

Nel luglio 2024, il team "Go for Broke" del Polo Tecnologico Manetti Porciatti di Grosseto ha partecipato alla RoboCup Junior a Eindhoven, sfidando squadre con risorse tecnologiche superiori. Con robot dal costo contenuto (max 500 euro), hanno battuto il team statunitense "Team Elite", dotato di IA avanzata, con un punteggio di 12 a 2. Il risultato sottolinea l'importanza dell'accessibilità e dell'inclusività nella robotica educativa e dimostra che l'ingegno umano può competere efficacemente anche contro tecnologie più sofisticate.



04/10/2024
L'IMPORTANTE E IMPARARE

A scuola di empatia

Quattro studenti dell'istituto Francesco Saverio Nitti di Napoli hanno partecipato a un'esperienza di volontariato presso il Club partenopeo della Fondazione Progetto Itaca, nell'ambito del progetto Fattore J. Durante le tre giornate, hanno collaborato con i soci del club in attività quotidiane e laboratori teatrali, per sostenere l'autonomia e le competenze sociali dei partecipanti. L'esperienza ha permesso agli studenti di confrontarsi con il tema del disagio mentale, sviluppando empatia e consapevolezza, e contribuendo al superamento dello stigma associato alla malattia.



14/05/2024
HO IMPARATO A "FARE LA LAVAGNA"

Caro volontario ti scrivo

In occasione della quinta Giornata nazionale del Servizio civile universale, gli otto operatori del servizio civile digitale hanno condiviso le loro esperienze. Hanno sottolineato come il servizio civile rappresenti un'opportunità unica di crescita personale e professionale, permettendo di scoprire e valorizzare le proprie competenze in un ambiente dinamico e inclusivo. La FMD offre un contesto ideale per mettersi alla prova, confrontandosi con realtà diverse e sviluppando nuove abilità. I volontari hanno evidenziato l'importanza del supporto ricevuto e delle relazioni instaurate, che hanno reso l'esperienza arricchente a livello professionale e personale.



16/12/2024
CARO VOLONTARIO TI SCRIVO...

IL VOLONTARIATO DI COMPETENZA

Grazie a progetti condivisi con le aziende, diversi profili professionali, inclusi ruoli manageriali, mettono a disposizione il proprio “capitale personale” attraverso azioni di servizio quali sessioni formative, role modeling, coaching e mentoring, anche in format innovativi come hackathon e creathon.

La formula che valorizziamo maggiormente combina il volontariato di competenza, ovvero la messa a disposizione di competenze professionali, con il volontariato in team, che prevede attività pratiche a beneficio delle comunità locali (hackathon, civic challenge, campagne di sensibilizzazione, eventi sportivi solidali, ecc.). Il VdC si configura come un’esperienza formativa di qualità, allineata ai framework europei DigComp, DigCompEdu e DigCompConsumers, e alimenta una community di professionisti per la formazione continua. Questo aspetto è particolarmente rilevante considerando la bassa percentuale di adulti coinvolti in esperienze di lifelong learning in Italia (11,6% della popolazione tra i 25 e i 64 anni).

Nell’ultimo anno, attraverso più progetti, abbiamo coinvolto numerose figure aziendali, dalle posizioni apicali ai ruoli più specialistici, prevalentemente profili senior. Inoltre, abbiamo organizzato a Milano il primo aperitivo sociale, un evento di networking finalizzato a condividere storie e testimonianze dei partecipanti, valorizzando il ruolo trasformativo del VdC. Questa esperienza consente ai professionisti di impiegare le proprie competenze per il bene comune, contribuendo in modo significativo a cause di rilevanza sociale e, al contempo, arricchendo la propria esperienza lavorativa.

La partecipazione dei dipendenti ai programmi di volontariato promossi dalle aziende produce benefici sia a livello individuale che organizzativo. Il VdC favorisce la connessione tra colleghi, migliora l’autostima e il benessere personale anche nell’ambiente di lavoro. I dipendenti coin-

volti in attività di volontariato registrano una maggiore soddisfazione professionale, un più forte senso di appartenenza e fedeltà all’organizzazione, oltre a sviluppare competenze trasversali come comunicazione, capacità interpersonali, creatività e ascolto attivo. Inoltre, il VdC contribuisce a rafforzare la reputazione e l’immagine pubblica dell’azienda, posizionandola come attore socialmente responsabile.

Dall’esperienza maturata, abbiamo individuato alcuni criteri per progettare esperienze efficaci di volontariato di competenza, in grado di accelerare i processi di trasformazione digitale e la diffusione di adeguate competenze. Siamo partiti dai sei fattori chiave identificati dal Boston College Center for Corporate Citizenship nel report Mapping Success in Employee Volunteering, per sintetizzare tre aspetti principali per un’efficace esperienza di volontariato di competenza digitale:

- Progettazione di un processo condiviso di innovazione sociale
- Coinvolgimento integrale dell’azienda, con investimenti sia economici che di capitale umano
- Approccio phygital, che combina attività sul territorio e interazioni digitali

Crediamo che aziende e terzo settore possano collaborare per progettare interventi efficaci e generare valore condiviso per le comunità, favorendo la crescita delle organizzazioni e il potenziamento del capitale umano. Il nostro obiettivo è ampliare la collaborazione con aziende di ogni dimensione, comprese le piccole e medie imprese, affinché possano armonizzare gli obiettivi economici con quelli sociali in un’ottica di sostenibilità e inclusione. Il VdC, così come lo abbiamo concepito, può diventare uno strumento agile e capillare per raggiungere le comunità più vulnerabili e ridurre il rischio di esclusione.

IL PIANO STRATEGICO

Crescita sostenibile e mitigazione dei rischi

L'ingresso nel Registro unico nazionale del terzo settore (Runts) ha segnato l'inizio di un nuovo capitolo per la Fondazione Mondo Digitale ETS, in un contesto di evoluzione normativa e trasformazioni strutturali del settore non profit. Questa fase ha richiesto un monitoraggio attento per garantire l'attuazione del Codice del Terzo Settore e anticipare le dinamiche emergenti, tra cui nuovi modelli di finanziamento, l'evoluzione dei rapporti con le pubbliche amministrazioni e l'aumento della competizione per le risorse.

Strategie di sviluppo e mitigazione dei rischi

Per affrontare queste sfide, abbiamo avviato un piano di sviluppo triennale basato su un modello di business sociale e sostenibile, con l'obiettivo di consolidare la nostra azione e rafforzare l'impatto nei diversi ecosistemi di riferimento. Le strategie adottate rispondono alle criticità emerse dall'analisi SWOT, trasformando le debolezze in leve di crescita, e includono azioni specifiche di mitigazione dei rischi.

1. Diversificazione delle entrate e sostenibilità economica

- Sperimentazione di nuove strategie di raccolta fondi e coinvolgimento di donatori e aziende partner.
- Progetti scalabili e replicabili: riduzione della dipendenza da bandi episodici, sviluppando modelli che possano essere sostenuti da diverse fonti di finanziamento.
- Alleanze strategiche con altri ETS: ampliamento della rete di finanziatori e creazione di sinergie per accedere a fondi strutturali.

Mitigazione dei rischi

- Diversificazione delle fonti di finanziamento per ridurre la dipendenza da pochi grandi investitori.
- Monitoraggio dell'impatto e delle per-

formance finanziarie per garantire sostenibilità nel tempo.

- Attivazione di strategie di co-finanziamento con enti pubblici e privati.

2. Rafforzamento dello staff e capacity building

- Formazione mirata e inserimento di figure senior strategiche per migliorare la progettazione e gestione di iniziative complesse.

- Sviluppo del personale con piani di crescita professionale per potenziare la capacità operativa della Fondazione.

- Investimento nella digitalizzazione e automazione dei processi per migliorare l'efficienza operativa e la gestione della conoscenza.

Mitigazione dei rischi

- Riduzione dell'instabilità organizzativa attraverso percorsi di formazione continua e piani di sviluppo delle competenze interne.

- Adozione di strumenti digitali avanzati per aumentare l'efficienza gestionale e la capacità di risposta ai cambiamenti.

- Politiche di retention del personale per ridurre il turnover e mantenere know how strategico.

3. Espansione e posizionamento strategico

- Aumento della visibilità istituzionale partecipando a tavoli di policy making e network nazionali e internazionali.

- Rafforzamento dell'advocacy e del lobbying, per influenzare le politiche pubbliche su competenze digitali e inclusione.

- Potenziamento della comunicazione integrata, con strategie di storytelling e campagne mirate per coinvolgere la cittadinanza attiva.

Mitigazione dei rischi

- Incremento del posizionamento competitivo attraverso una strategia di branding solida e riconoscibile.

- Creazione di partenariati con enti di ri-

lievo per accedere a risorse e opportunità di crescita.

- Gestione della reputazione e delle crisi comunicative con strategie di risposta rapide e mirate.

Visione a tre anni: da sperimentatori a “meravigliatori”

Nel corso della sua storia, la Fondazione Mondo Digitale si è distinta come sperimentatrice e innovatrice. Nei prossimi tre anni, la sfida sarà quella di evolvere in un'organizzazione capace di meravigliare, sorpendendo per la concretezza delle azioni, la capacità di generare futuro e di restituire fiducia attraverso la tecnologia e l'innovazione sociale.

Questa trasformazione prevede:

- Consolidamento delle attività esistenti, mantenendo l'approccio inclusivo e scalabile.

- Esplorazione di nuove frontiere come l'intelligenza artificiale per l'educazione, la robotica sociale e le piattaforme di apprendimento adattivo.

- Ampliamento dell'impatto con modelli sempre più accessibili e sostenibili.

Le sfide sono ambiziose, ma affrontiamo il futuro con la consapevolezza della nostra capacità di adattarci, innovare e costruire impatto sociale duraturo. L'impegno è quello di rendere sistemico il cambiamento, garantendo che i benefici dell'innovazione digitale siano accessibili a tutti, senza esclusioni.









I NOSTRI CONTI

Si riepilogano di seguito i macro-dati che emergono dal bilancio d'esercizio 2024, predisposto secondo le norme ministeriali.

Sia il documento di Stato patrimoniale, che esprime la situazione patrimoniale e finanziaria al 31/12/2024, 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 31/12/2024 si rimanda alle sezioni <amministrazione trasparente> e/o >chi siamo> del sito mondodigitale.org.

CONTO ECONOMICO IN SINTESI

	2023	2024	var. %
Totale proventi e ricavi	2.375.765	2.918.080	22,83
Totale oneri e costi	2.327.754	2.993.367	28,59
Proventi e oneri finanziari e straordinari	70.119	194.474	177,35
Imposte	49.655	71.375	43,74
Avanzo / disavanzo esercizio	68.475	47.812	- 30,18

Una lettura generale dei dati economici evidenzia come il totale dei proventi e ricavi sia aumentato di circa **22,8%**, passando da **2.375.765** euro nel 2023 a **2.918.080** euro nel 2024. Questo incremento è ac-

compagnato da un aumento del **28,6%** nel totale degli oneri e costi, che passano da **2.327.754** euro a **2.993.367** euro.

Si registra inoltre un significativo incremento dei proventi e oneri finanziari e

straordinari, che aumentano di **124.355** euro (+**177,3%**). Anche le imposte subiscono un incremento del **43,7%**, passando da **49.655** euro a **71.375** euro.

L'attività si chiude con un avanzo econo-

mico di **47.812** euro, inferiore rispetto ai **68.475** euro dell'anno precedente (-**30,2%**), che continua comunque a contribuire al patrimonio a disposizione dell'ente.

IL VALORE DELLA PRODUZIONE PER TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ		
Attività	2023	2024
Istituzionale	2.054.262	2.452.529
Commerciale	307.057	465.551
Altri ricavi e arrotondamenti	14.446	
TOTALE	2.375.765	2.918.080

Nel 2024, il valore delle attività istituzionali ha registrato un incremento del 19,39%, passando da 2.054.262 euro a 2.452.529 euro. Questo tipo di attività rappresenta l'84,05% del totale delle entrate, confermando il ruolo centrale delle iniziative rivolte alla missione dell'ente.

I ricavi da attività commerciali hanno registrato una crescita significativa del 51,62%, passando da 307.057 euro a 465.551 euro. Di conseguenza, il loro peso sul totale delle entrate è aumentato, arrivando a rappresentare il 15,95%, mantenendosi comunque entro i limiti previsti per gli Enti del Terzo Settore.

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. Con la trasformazione in "Ente del terzo settore", Roma Capitale non è più "ente controllore", ma resta "socio fondatore".

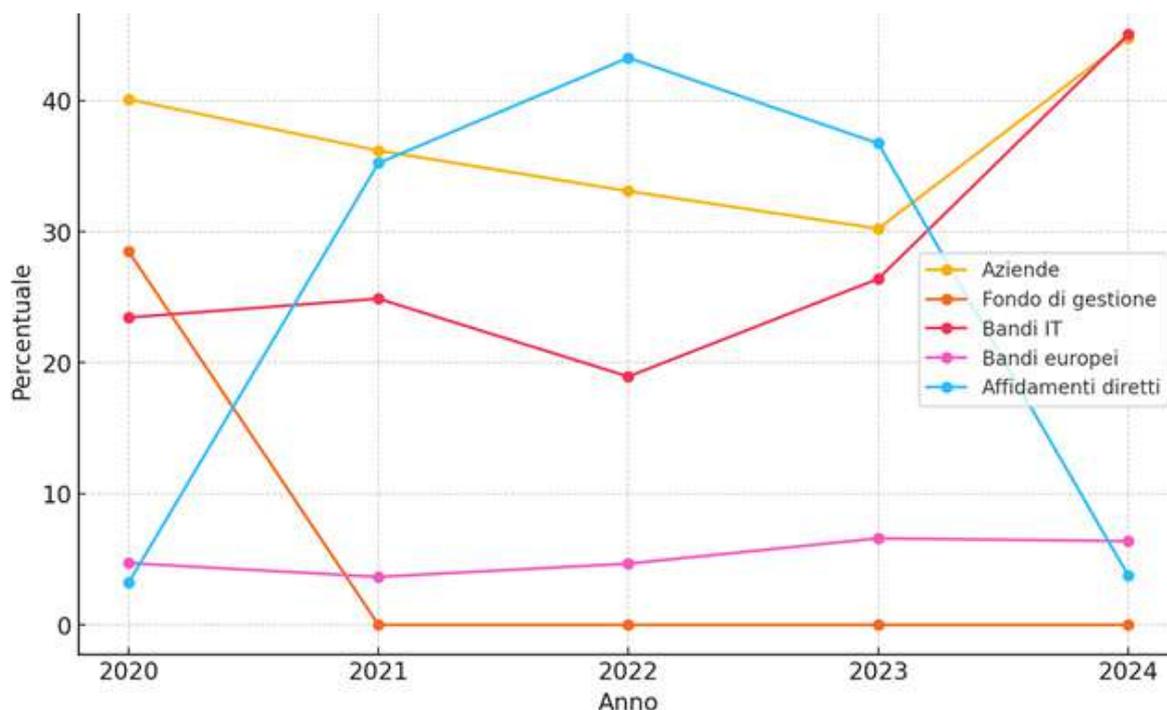
La FMD si sostiene grazie alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d'impresa delle grandi multinazionali tecnologiche. Le attività sono gratuite, siano esse rivolte ai giovani, alle scuole, agli insegnanti, agli anziani o ai cittadini di origine straniera.

NEGLI ULTIMI ANNI LE ATTIVITÀ SONO STATE FINANZIATE DA (PERCENTUALI)					
	2020	2021	2022	2023	2024
Aziende	40,11	36,20	33,10	30,24	44,76
Fondo di gestione	28,51	0,00	0,00	0,00	0,00
Bandi IT	23,46	24,89	18,95	26,41	45,08
Bandi europei	4,71	3,66	4,67	6,60	6,39
Affidamenti diretti	3,21	35,25	43,28	36,75	3,77
	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00

La tabella mostra un forte coinvolgimento delle aziende come partner finanziatori e un significativo aumento della progettazione in risposta a bandi. In particolare per la provenienza dei finanziamenti:

- Aziende: incremento al 44,76% delle entrate totali.
- Bandi italiani: crescita al 45,08%.
- Bandi europei: stabili intorno al 6,39%.
- Affidamenti diretti: forte calo dal 36,75% al 3,77%.

EVOLUZIONE DELLE FONTI DI FINANZIAMENTO



VALORE DELLA PRODUZIONE PER AREE DI ATTIVITÀ

	2023	2024
Progetti europei*	155.891,35	185.638,74
Inclusione (fragilità, lavoro, terza età)	304.900,45	718.512,25
Innovazione nella scuola	314.927,53	267.670,12
Giovani e lavori del futuro	271.010,00	384.834,94
Competenze digitali dei cittadini e partecipazione attiva	752.000,00	647.210,00
Formazione delle aziende/riqualificazione lavoratori	56.371,43	23.799,26
Parità di genere	506.217,78	675.592,90
TOTALE	2.361.318,54	2.903.258,21

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

Dal punto di vista gestionale, non sono emerse criticità rilevanti nella gestione delle risorse, né sono stati segnalati interventi correttivi necessari per mitigare eventuali effetti negativi. L'ente ha operato nel rispetto delle previsioni di bilancio, garantendo una gestione finanziaria equilibrata e trasparente.

Si segnala, infine, che nel corso dell'esercizio non sono state attivate specifiche campagne pubbliche di raccolta fondi, confermando che la sostenibilità economica dell'ente si basa prevalentemente sulla capacità di attrarre risorse attraverso progetti e collaborazioni strategiche con soggetti pubblici e privati.

CONTO ECONOMICO		
Descrizione	2023	2024
A) Valore della produzione		
1) Ricavi delle vendite e delle prestazioni	2.361.319	2.903.258
5) Altri ricavi e proventi		
- Altri ricavi	14.446	14.822
TOTALE Altri ricavi e proventi	14.446	14.822
TOTALE Valore della produzione	2.375.765	2.918.080
B) Costi della produzione		
6) Costi materie prime, sussidiarie, di consumo	87.385	87.770
7) Costi per servizi	1.435.061	2.002.774
8) Costi per godimento di beni di terzi	31.982	31.877
9) Costi per il personale		
- Salari e stipendi	485.675	496.792
- Oneri sociali	125.038	131.212
- Trattamento di fine rapporto	31.316	37.761
- Altri costi	61.700	-
TOTALE Costi per il personale	703.729	665.765
10) Ammortamenti e svalutazioni		
- Ammortamento immobilizzazioni materiali	14.532	21.205
TOTALE Ammortamenti e svalutazioni	14.532	21.205
14) Oneri diversi di gestione	50.750	183.976
TOTALE Costi della produzione	2.323.439	2.993.367

Differenza tra Valore e Costi della produzione	52.326	-75.287
Proventi e oneri finanziari		
16) Altri proventi finanziari		
- Da titoli immobilizzazioni (non partecipazioni)	69.831	190.337
- Proventi diversi	263	340
TOTALE Altri proventi finanziari	70.094	190.677
17) Interessi e altri oneri finanziari		
- Interessi e oneri finanziari diversi	4.314	3.687
TOTALE Interessi e altri oneri finanziari	4.314	3.687
17 bis) Utili e perdite su cambi	25	110
TOTALE Proventi e oneri finanziari	65.805	194.474
Risultato prima delle imposte	118.131	119.187
20) Imposte sul reddito d'esercizio		
- Imposte correnti	54.117	67.052
- Imposte relative ad esercizi precedenti	-	4.323
TOTALE Imposte sul reddito	54.117	71.375
21) Utile (perdita) dell'esercizio	64.014	47.812

Per il dettaglio delle voci, presenti nella tabella semplificata, si rimanda al bilancio contabile 2024.



ALTRE INFORMAZIONI

CONTENZIOSI/CONTROVERSE

Non ci sono contenziosi in corso: il procedimento per il sinistro occorso al bambino Francesco Pecora al Maxxi il 15/4/2016, durante una visita scolastica in occasione del Media Art Festival, si è concluso nel dicembre 2023. 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 sempre 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 2024 non sono state ricevute richieste di donazione in entrata o in uscita.

TRASPARENZA

Non sono previsti nuovi obblighi di trasparenza con il passaggio a ETS.

Il Piano di prevenzione è parte integrante del Mog 231.

Il Responsabile prevenzione, corruzione e trasparenza è la direttrice generale Mirta Michilli.

POLITICHE INCLUSIVE E PARITÀ DI GENERE

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). Nel 2024 è stata ottenuta la certificazione di parità di genere (UNI PdR 125:2022).

PROTEZIONE DEI DATI

In data 9/1/2024 è stato rinnovato l'incarico al Responsabile della Protezione dei Dati per tutto il 2024.

SICUREZZA SUL LAVORO

È stato approvato il Documento per la valutazione dei rischi (DVR) e sono state effettuate le nomine:

- RSPP Marcella De Bianchi (incarico in corso nel 2024)
- medico del lavoro Sergio Fantini (incarico in corso nel 2024).

CERTIFICAZIONI

Sono stati svolti gli aggiornamenti per le certificazioni di qualità, seguiti dalla direttrice Mirta Michilli come responsabile e da Manuela Martina come referente.

- Certificazione del sistema di gestione qualità ISO 9001:2015 Campo di applicazione: progettazione ed erogazione di corsi di formazione ed attività di ricerca e consulenza finalizzata alla diffusione di tematiche legate all'innovazione e ICT. Erogazione servizi coaching. Con audit di sorveglianza svolto in data 21/05/2024 è stato ottenuto l'aggiornamento del certificato.

Nel 2025 la FMD sarà sottoposta all'audit di rinnovo per la ISO 9001:2015. La certificazione UNI 11601:2015 è stata sospesa in data 30 gennaio 2024 in quanto il campo di applicazione è presente all'interno della ISO 9001:2015.

In data 29 novembre 2024 è stato condotto il secondo stage dell'audit per la certificazione prassi di riferimento UNI/PDR 42:2018 "prevenzione e contrasto del bullismo" e il sistema verificato soddisfa le condizioni.

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, il sistema della Fondazione risulta conforme e idoneo per la certificazione con uno score dell'84%. Il secondo stage dell'audit si è svolto e concluso positivamente il 6 giugno 2024.

RIUNIONI DEGLI ORGANI

Consiglio di amministrazione

20/02/2024. Presenti: presidente, 4 consiglieri, direttore generale, 2 sindaci.

Odg: aggiornamento sulle attività della fondazione per l'anno in corso, aggiornamento sugli investimenti. Il CdA approva all'unanimità investimenti in essere e nuova proposta.

30/04/2024. Presenti: presidente, 2 consiglieri, direttore generale, 3 sindaci.

Odg: Presentazione bilancio consuntivo 2023 (Relazione di gestione, nota integrativa, relazione collegio sindacale); presentazione bilancio sociale 2023; ammissio-

ne soci partecipanti 2024. Il CdA approva all'unanimità il bilancio consuntivo 2023, il bilancio sociale 2023 e l'ammissione dei soci partecipanti per il 2024.

6/06/2024. CdA straordinario

Presenti: presidente, 3 consiglieri, direttore generale, 3 sindaci.

Odg: Autorizzazione al Direttore Generale alla costituzione di una ATS per la co-gestione dei centri di facilitazione digitale di Roma Capitale, finanziati con risorse del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), Missione 1, Componente 1, Asse 1-Misura 1.7.2 "Rete dei servizi di facilitazione digitale", ai sensi della D.G.R. n. 1172 del 13/12/2022 della Regione Lazio. CUPJ89E23000020006.

Il CdA autorizza all'unanimità la Direttrice Generale alla firma per la costituzione dell'Associazione Temporanea di Scopo.

25/07/2024. Presenti: presidente, 3 consiglieri, direttore generale, 2 sindaci.

Odg: situazione economico/patrimoniale al 30 giugno 2024 e proiezione al 31 dicembre 2024; revisione procura al direttore generale, revisione logo della fondazione.

Il consiglio prende atto della situazione economico/patrimoniale al 30 giugno 2024 e proiezione al 31 dicembre 2024 e non solleva obiezioni; approva la revisione della procura al direttore generale; prende atto dell'informativa sulle attività del procuratore; esprime parere favorevole alla modifica del logo della Fondazione.

21/11/2024. Il CdA è stato rinviato al 28 novembre 2024.

28/11/2024. Presenti: 3 soci fondatori, direttore generale, 2 sindaci.

Odg: Nuovi organi della Fondazione: Presidente, Consiglio di Amministrazione e Organo di controllo. Approvazione bilancio previsionale triennale 2025-2027.

Vengono presentati gli organi della Fonda-

zione nominati e i membri dell'organo di controllo. Il consiglio prende atto delle nuove nomine che si insedieranno nella prima riunione del 2025; inoltre approva all'unanimità il bilancio di previsione 2025-2027.

Assemblea dei soci fondatori

30/04/2024. Presenti: presidente, 3 soci fondatori, direttore generale, 2 sindaci.

Odg: presentazione Bilancio di Esercizio 2023 (Stato Patrimoniale, Rendiconto di Gestione, Relazione di Missione, Relazione collegio sindacale); presentazione Bilancio Sociale 2023; attribuzione della carica di Revisore legale dei conti al Collegio dei revisori (come da art. 13, comma 8 dello Statuto della Fondazione Mondo Digitale).

L'assemblea dei soci esprime parere favorevole all'approvazione del bilancio consuntivo 2023, al Bilancio sociale 2023; inoltre delibera di attribuire l'incarico di revisore legale ai membri effettivi dell'attuale comitato di vigilanza.

21/11/2024. L'assemblea dei soci è stata rinviata al 28 novembre 2024.

28/11/2024. Presenti: 4 soci fondatori, direttore generale, 2 sindaci.

Odg: nomina dei membri del Consiglio di amministrazione eletti dall'Assemblea dei Soci Fondatori, ai sensi dell'art. 10, comma

1, lett.a) dello Statuto; Nomina dell'Organo di controllo, ai sensi dell'art.13 dello Statuto. L'Assemblea decide la composizione a sette membri del CDA, elegge i suoi tre consiglieri in attesa del quarto nominato da Roma Capitale. L'assemblea elegge anche i tre componenti dell'organo di controllo (3 membri effettivi e 2 membri supplenti) e il presidente dell'organo di controllo.

Collegio dei partecipanti

28/11/2024. Presenti: 3 soci partecipanti, direttore generale.

Odg: nomina dei membri del consiglio di amministrazione eletti dal collegio dei soci partecipanti, ai sensi dell'art.10, comma 1, lett.b) dello statuto. Il collegio dei partecipanti è alla sua prima riunione, come da ODG nomina tre membri per il consiglio di amministrazione.

Collegio dei partecipanti e assemblea dei soci fondatori

28/11/2024. Presenti: presidente, 3 soci partecipanti, 3 soci fondatori, 2 sindaci, direttore generale.

Odg: nomina del presidente del consiglio di amministrazione, ai sensi dell'art. 9 dello Statuto. Assemblea dei soci fondatori e collegio dei partecipanti, in seduta congiunta, nominano il presidente del CDA. L'incarico viene accettato.



RELAZIONE DELL'ORGANO DI CONTROLLO

Attestazione di conformità del bilancio sociale alle linee guida di cui al decreto 4 luglio 2019 del Ministero del Lavoro e delle Politiche sociali

Attestazione di Conformità del Bilancio Sociale

2024

RELAZIONE DELL'ORGANO DI CONTROLLO

Bilancio sociale al 31.12.2024 Fondazione Mondo Digitale ETS

Ai signori Soci della Fondazione Mondo Digitale E.T.S.

Rendicontazione della attività di monitoraggio e dei suoi esiti

Si evidenzia preliminarmente che il mandato dell'attuale Organo di Controllo ha avuto inizio con la nomina da parte dell'Assemblea dei soci del 28 novembre 2024 con durata in carica per il triennio 2024-2026.

Ai sensi dall'art. 30, co. 7, del D.Lgs. n. 117/2017, abbiamo svolto nel corso dell'esercizio 2024 l'attività di monitoraggio dell'osservanza delle finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale da parte di Fondazione Mondo Digitale ETS, con particolare riguardo alle disposizioni di cui agli artt. 5, 6, 7 e 8 dello stesso D.Lgs. n. 117/2017.

Tale monitoraggio, eseguito compatibilmente con il quadro normativo attuale, ha avuto ad oggetto, in particolare, quanto segue:

- la verifica dell'esercizio in via principale di una o più attività di interesse generale di cui all'art. 5, co. 1, per finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, in conformità con le norme particolari che ne disciplinano l'esercizio, nonché, eventualmente, di attività diverse da quelle indicate nell'art. 5, co. 1, del Codice del Terzo settore, purché nei limiti delle previsioni statutarie e in base a criteri di secondarietà e strumentalità stabiliti con D.M. 19.5.2021, n. 107;
- il rispetto, nelle attività di raccolta fondi effettuate nel corso del periodo di riferimento, dei principi di verità, trasparenza e correttezza nei rapporti con i sostenitori e il pubblico, la cui verifica, in linea con quanto previsto dalle linee guida per la raccolta fondi stabilite con D.M. 9.6.2022;
- il perseguimento dell'assenza dello scopo di lucro, attraverso la destinazione del patrimonio, comprensivo di tutte le sue componenti (ricavi, rendite, proventi, entrate comunque denominate) per lo svolgimento dell'attività statutaria; l'osservanza del divieto di distribuzione anche indiretta di utili, avanzi di gestione, fondi e riserve a fondatori, associati, lavoratori e collaboratori, amministratori ed altri componenti degli organi sociali, tenendo conto degli indici di cui all'art. 8, co. 3, lett. da a) a e), del D.Lgs. n. 117/2017.

Attestazione di conformità del bilancio sociale alle Linee guida di cui al decreto 4 luglio 2019 del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali

Ai sensi dall'art. 30, co. 7, del D.Lgs. n. 117/2017, abbiamo svolto con riguardo all'esercizio 2024 l'attività di verifica della conformità del bilancio sociale, predisposto da 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 D.Lgs. n. 117/2017.

La Fondazione Mondo Digitale ETS ha dichiarato di predisporre il proprio bilancio sociale per l'esercizio 2024 in conformità alle suddette Linee guida.

Ferma restando le responsabilità dell'organo di amministrazione della 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, nei termini legali previsti, 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.

Abbiamo, quindi, verificato che le informazioni contenute nel bilancio sociale 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 sotto-sezioni esplicitamente previste al paragrafo 6 delle Linee guida;
- 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.

Sulla base del lavoro svolto si attesta che il bilancio sociale dell'ente Fondazione Mondo Digitale ETS è stato redatto, in tutti gli aspetti significativi, in conformità alle previsioni delle Linee guida di cui al D.M. 4.7.2019.

Roma, il 24 marzo 2025

L'Organo di Controllo

Dott.ssa Paola Ginevri Latoni (Presidente)

Rag. Sergio Allegrezza

Dott.ssa Antonia Coppola

Sergio Allegrezza

Paola Ginevri Latoni

Firmato digitalmente da: Allegrezza
Sergio
Luogo: ROMA
Data: 24/03/2025 18:29:39

Antonietta Coppola



I PROGETTI IN SCHEDE



2030 YOUTH VISION



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. La metodologia adottata stimola la partecipazione attiva, il pensiero critico e il senso di responsabilità verso lo sviluppo sostenibile delle comunità locali, favorendo l'inclusione e l'empowerment giovanile.



SDGs Sustainable Development Goals, youth participation, Agenda 2030



SETTORE	Partecipazione attiva dei giovani
FINANZIATORE	Commissione europea, programma Erasmus+
ENTE COORDINATORE	Municipalità di Catadau, Spagna
PARTNER	Creas Id Social, S.L., Spagna Municipalità di Lousada, Portogallo Fondazione Mondo Digitale ETS, 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, imprese, startup.
DURATA	Da settembre 2022 a febbraio 2025
TERRITORIO	Italia, Portogallo, Slovenia, Francia
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://sites.google.com/aldaintranet.org/2030-youth-vision/home?authuser=0 https://www.mondodigitale.org/progetti/2030-youth-vision





ABITARE LA CITTÀ IN MODO COMPETENTE

Percorsi di empowerment sociale, professionale e abitativo per richiedenti asilo e rifugiati residenti nel comune di Roma



Fondazione Mondo Digitale, Federazione delle Chiese Evangeliche in Italia (capofila), ActionAid International Italia e Fondazione Adecco per le Pari opportunità stringono un'alleanza per un progetto territoriale biennale (2023-2025) rivolto a richiedenti asilo e titolari di protezione internazionale residenti o domiciliati a Roma, per sostenerli in percorsi di inclusione sociale, lavorativa e abitativa attraverso lo sviluppo di competenze strategiche.

inclusione, cittadinanzadigitale



SETTORE	Integrazione dei migranti
FINANZIATORE	Otto per mille dell'Irpef a diretta gestione statale
ENTE COORDINATORE	Federazione delle Chiese evangeliche in Italia (FCEI)
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS ActionAid International Italia Fondazione Adecco per le Pari Opportunità
STAKEHOLDER/RETE	CPIA, Centri SAI, CAS, Centri per l'impiego, COL, ETS e associazioni del territorio.
DURATA	Da ottobre 2023 a ottobre 2025
TERRITORIO	Comune di Roma
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano ed Eleonora Curatola
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/abitare-la-citta-modo-competente





AMBIZIONE ITALIA PER LA CYBERSECURITY



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.



Sicurezza informatica, cyber crimine, competenze digitali, protezione dei dati, carriere del futuro



SETTORE	Sicurezza informatica e lavori del futuro
FINANZIATORE	Microsoft Philanthropies
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	
STAKEHOLDER/RETE	Università, associazioni, camere di commercio, scuole, centri per l'impiego
DURATA	Da giugno 2023 a giugno 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Meini
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/ambizione-italia-la-cybersecurity





RETE DEI SERVIZI DI FACILITAZIONE DIGITALE

Il progetto è promosso da Roma Capitale, con il sostegno di enti del terzo settore, in risposta al bando della Regione Lazio (PNRR). L'obiettivo è accrescere le competenze digitali dei cittadini romani tra i 18 e i 74 anni di età, con la realizzazione di centri territoriali che offrono servizi di assistenza individuale, in presenza e/o online, e promuovono attività formative sui principali temi del digitale. Per la co-gestione dei 25 centri è stata costituita la Fa.Di. Roma ATS, che riunisce gli enti di terzo settore selezionati dall'avviso; FMD è capogruppo dell'ATS e gestisce in modo diretto 14 centri di facilitazione digitale sul territorio di Roma Capitale.



supportodigitale, inclusionedigitale, digitalepertutti, cittadinanzaadigitale, pagoPa, spid, serviziopubblico

SETTORE

Assistenza e formazione sulle competenze digitali di base dei cittadini
PNRR - M1C1 (Digitalizzazione, innovazione e sicurezza nella PA).

FINANZIATORE

Regione Lazio - Roma Capitale Dipartimento pianificazione strategica e PNRR

ENTE COORDINATORE

Fondazione Mondo Digitale ETS (capogruppo di ATS)

PARTNER

Associazione Didaké APS ETS, Observo APS, Codici Centro per i Diritti del Cittadino APS, AECI Lazio.

STAKEHOLDER/RETE

I principali stakeholder sono gli istituti scolastici (Cpia 3, Piaget-Majorana, P. Angela, Artemisia Gentileschi, Melissa Bassi, Fontanile Anagnino, L. Pirelli, Ruiz, Carlo Urbani, F.lli Cervi, Einstein-Bachelet, De Sanctis) e i centri sociali anziani (Bel respiro, Primavalle) che ospitano i Centri. Sono state attivate collaborazioni settimanali e/o mensili con i centri anziani Colli Aniene, Esquilino, Testa, Casalotti, Acilia, Decima torrino, Valcannuta, Angelo Emo, Pertini/Aceri, e l'istituto Domizia Lucilla. Collaborazioni con le amministrazioni locali: Municipio III, Municipio VII, Municipio X, Municipio XV, Biblioteca Sala Studio Euclide.

DURATA

Da giugno 2024 a dicembre 2025

TERRITORIO

Roma

REFERENTE FMD

Vincenzo Sivero

SITO/BLOG/SOCIAL

<https://www.mondodigitale.org/progetti/centri-di-facilitazione-digitale>





CODING GIRLS
Decima edizione



La disparità di genere nel mondo del lavoro è ancora molto forte anche in Italia: secondo il Global Gender Gap Index del World Economic Forum (2024) ci troviamo al 87esimo posto su 146 Paesi. Rimane sempre prioritario lavorare sugli stereotipi di genere sin dai primi anni della formazione scolastica: il programma Coding Girls, giunto alla decima edizione, aiuta proprio le giovani studentesse a orientarsi con libertà negli studi e nelle professioni del futuro, allenandole alle discipline Steam. Contribuiamo alla sfida del raggiungimento delle pari opportunità soprattutto nel settore scientifico e tecnologico agendo su diversi fronti: lotta a pregiudizi e stereotipi; formazione alla pari; modelli positivi; esperienze formative trasformative; orientamento alle carriere del futuro.



Steam, coding, competenze digitali, competenze trasversali, sostenibilità, orientamento, parità di genere.



SETTORE	Steam e parità di genere
FINANZIATORE	Per le declinazioni tematiche o territoriali
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	Ambasciata USA in Italia, Microsoft, ING Italia, Fondazione Compagnia di San Paolo, Fondazione Vodafone, Roboteco Italargon.
STAKEHOLDER/RETE	Università, amministrazioni locali
DURATA	Da febbraio 2024 a giugno 2024
TERRITORIO	Italia
REFERENTE FMD	Cecilia Stajano, Elisabetta Gramatica
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/coding-girls





CODING GIRLS A BERGAMO



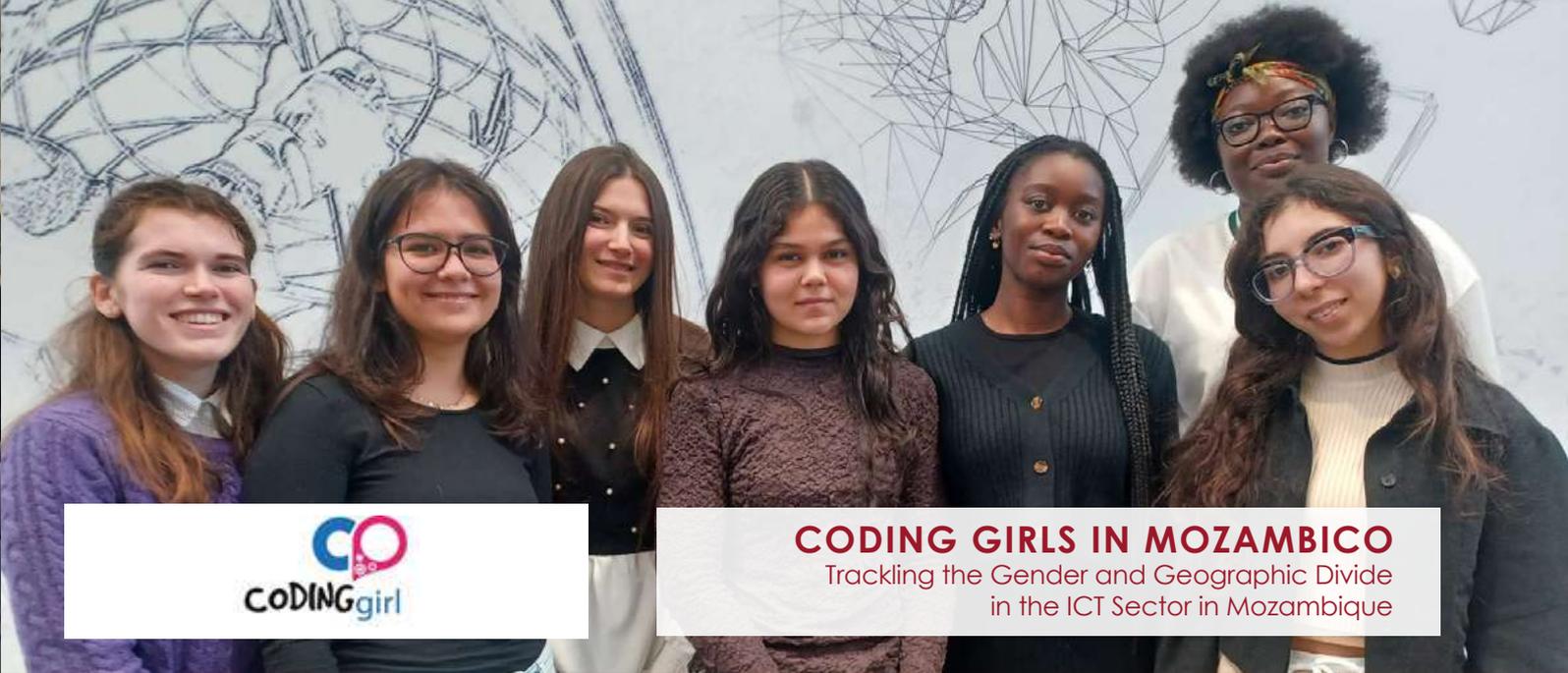
In un'epoca dominata dall'innovazione tecnologica e dalla rapida evoluzione dell'automazione, avvicinare i giovani, in particolare le ragazze, alla robotica diventa sempre più cruciale. La robotica non è solo una disciplina tecnica, ma rappresenta un'opportunità per sviluppare competenze trasversali fondamentali per il futuro. Per questo motivo, nell'ambito del programma Coding Girls, Fondazione Mondo Digitale e Roboteco-Italargon, per l'anno scolastico e accademico 2024-2025, propongono alle studentesse delle scuole secondarie di secondo grado di Bergamo e Milano e dell'università della città di Bergamo un percorso formativo sulle applicazioni della robotica in campo industriale. Un'occasione per scoprire nella robotica una via per esprimere la propria creatività, risolvere problemi complessi e contribuire al progresso sociale ed economico.

Coding Girls, steam, parità di genere, empowerment



SETTORE	Parità di genere
FINANZIATORE	Roboteco-Italargon
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
STAKEHOLDER/RETE	Scuole di Bergamo e provincia, scuole di Milano e provincia
DURATA	Da settembre 2024 a dicembre 2024
TERRITORIO	Bergamo e provincia, Milano e provincia
REFERENTE FMD	Eleonora Curatola
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/coding-girls-bergamo





CODING GIRLS IN MOZAMBICO

Tracking the Gender and Geographic Divide
in the ICT Sector in Mozambique



La cordata di Coding Girls si arricchisce andando oltre i confini nazionali fino in Mozambico con il progetto “Coding Girls – Tackling the Gender and Geographic Divide in the ICT Sector in Mozambique”, 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. 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.



Parità di genere, gender gap, coding, competenze digitali, competenze trasversali, autoimprenditorialità, imprenditoria, start-up.



SETTORE

Formazione studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado, formazione docenti, formazione alla cittadinanza.

FINANZIATORE

Agenzia italiana per la cooperazione allo sviluppo (Aics)

ENTE COORDINATORE

Centro informazione ed educazione allo sviluppo (Cies)

PARTNER

Fondazione Mondo Digitale ETS, Istituto nazionale del Governo elettronico (Inage), Centro informatico dell’Università Eduardo Mondlane del Mozambico (Ciuem).

STAKEHOLDER/RETE

Scuole, università, istituzioni.

DURATA

da luglio 2022 a giugno 2025

TERRITORIO

Africa, Mozambico

REFERENTE FMD

Ilaria Graziano, Elisabetta Gramatica

SITO/BLOG/SOCIAL

<https://www.mondodigitale.org/progetti/coding-girls-mozambico>





Google CS First



COMPUTER SCIENCE FIRST



Nell'anno scolastico 2023-2024 Fondazione Mondo Digitale (FMD) collabora alla sesta edizione di "Computer Science First" (CS First), il progetto che Google rivolge ai docenti degli istituti comprensivi per sviluppare il pensiero computazionale e le competenze trasversali con la piattaforma gratuita Computer Science First. CS First, infatti, permette di integrare la didattica delle discipline curricolari con metodologie più efficaci per insegnare e apprendere nuovi linguaggi e non solo per "fare codice".

Coding, Stem



SETTORE	Stem
FINANZIATORE	Google
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
STAKEHOLDER/RETE	Google Educator Groups (GEG Italia), scuole su tutto il territorio nazionale, rete di scuole in aree marginalizzate con alto rischio di abbandono e minori opportunità educative
DURATA	Da settembre 2023 a luglio 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Marta Pietrelli
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/computer-science-first





DIG4ALL

Il progetto promuove reskilling e upskilling di 240 giovani tra i 16 ed i 34 anni in condizione di Neet in 6 regioni nel Centro e Nord Italia (Lombardia, Liguria, Piemonte, Emilia Romagna, Umbria e Lazio) attraverso lo sviluppo ed erogazione di un solido e strutturato percorso di formazione digitale (base, avanzato e di specializzazione), un programma di coaching individualizzato e azioni concrete finalizzate all'orientamento e accompagnamento nel mercato del lavoro, anche con il coinvolgimento del settore for profit. Tra i destinatari del progetto sia giovani con un profiling basso e in condizione di vulnerabilità sia con profiling medio-alto e competenze semi strutturate. Strategia e linea di intervento agiscono su più livelli e coinvolgono nella presa in carico dei Neet la rete di tutti gli stakeholder, dai servizi indoor, outdoor e di educativa territoriale alle aziende, agenzie per il lavoro, centri per l'impiego e istituzioni.



Neet, formazione digitale, soft skill, orientamento al lavoro, placement



SETTORE	Innovazione digitale, competenze per il lavoro
FINANZIATORE	Fondo per la Repubblica Digitale
ENTE COORDINATORE	Fondazione L'Albero della Vita ETS
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
DURATA	Da luglio 2023 a febbraio 2025.
TERRITORIO	6 regioni: Lombardia, Liguria, Piemonte, Emilia Romagna, Umbria e Lazio.
REFERENTE FMD	Cecilia Borzese
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.fondorepubblicadigitale.it/scheda_progetto/dig4all/ https://www.mondodigitale.org/progetti/dig4all https://s.alberodellavita.org/dig4all





DIGIBREAKER PLUS

Breaking Barriers and Building Community
for an Effective, Sustainable and Inclusive Digitalization
of Adult Guidance Services.



Il progetto mira ad accelerare la transizione verde e digitale ispirandosi al Pilastro europeo dei diritti sociali e al Patto europeo per il clima. Propone un percorso multimediale che facilita l'accesso ai servizi di orientamento e formazione. Grazie a materiali didattici e approccio flessibile, risponde alla necessità di qualificare e riqualificare i lavoratori in modo da adattarsi alle trasformazioni del mercato del lavoro nella transizione verso un'economia neutrale dal punto di vista climatico. 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 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



Competenze verdi, sviluppo personale e organizzativo, competenze trasversali, competenze digitali, trasformazione digitale, innovazione sociale, orientamento e formazione degli adulti.



Co-funded by
the European Union



SETTORE

Formazione adulti, competenze digitali e per l'impiego

FINANZIATORE

Commissione Europea (programma Erasmus+ Cooperation Partnership)

ENTE COORDINATORE

Alphabet Formation, Belgio

PARTNER

- Fondazione Mondo Digitale, 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

DURATA

24 mesi (da dicembre 2022 a novembre 2024)

TERRITORIO

Unione europea (Belgio, Italia, Bulgaria, Lituania e Svezia)

REFERENTE FMD

Annaleda Mazzucato

SITO/BLOG/SOCIAL

<https://www.digibreakerplus.com/>
<https://www.mondodigitale.org/progetti/digibreaker>





DIGITAL EMBRACE

Empowering communities for inclusive and accessible technological transformation learning – Mozambique (Call for proposal: VaMoz Digital! Digital Competences, Entrepreneurship and Services as Opportunities for Youth Growth in Mozambique)



L'obiettivo del progetto è quello di contribuire alla crescita inclusiva del Mozambico incentrata sulla trasformazione digitale.

Obiettivi specifici: rafforzare un ecosistema favorevole alla trasformazione digitale inclusiva; rafforzare le opportunità inclusive per l'occupazione giovanile, l'innovazione e l'imprenditorialità digitale. FMD ha il ruolo di partner tecnico, che mette in campo la propria esperienza per supportare la realizzazione e gestione operativa di un "Tech Hub", per offrire attività di formazione a vari livelli, ospitare attività innovative (es. hackathon), servizi di incubazione di start-up digitali e servizi di accelerazione.



ICT, formazione, inclusione, lavoro, autoimprenditorialità.



SETTORE	Formazione digitale e inclusione lavorativa
FINANZIATORE	Agenzia italiana per la cooperazione allo sviluppo (Aics)
ENTE COORDINATORE	Federation Handicap International
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, Centro Informazione ed Educazione allo Sviluppo (Cies), Terres des Hommes. Partner istituzionali: Instituto Nacional do Governo Eletrónico (Inage), Instituto Nacional do Emprego (Inep).
STAKEHOLDER/RETE	Stakeholder istituzionali che operano nei settori della formazione e del lavoro; centri di formazione professionale; associazioni, cooperative ecc.
DURATA	Da ottobre 2024 a gennaio 2027
TERRITORIO	Africa, Mozambico: provincia di Nampula
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/digital-embrace





E-ENGAGED
Intergenerational Digital Engagement



È un progetto europeo finanziato nell'ambito del programma CERV (Citizens, Equality, Rights and Values) che mira a promuovere l'alfabetizzazione mediatica, il dialogo intergenerazionale e la fiducia nei media autorevoli, favorendo una cittadinanza digitale attiva e consapevole. Il progetto punta a migliorare il pensiero critico e altre abilità legate alla media literacy in giovani e adulti. I giovani volontari vengono formati per diventare facilitatori di alfabetizzazione mediatica, in grado di trasferire le loro competenze agli adulti più anziani. Il progetto coinvolge direttamente i giornalisti nella definizione dei contenuti formativi sull'alfabetizzazione mediatica e organizza eventi di ampio respiro, tra cui un dibattito europeo sul ruolo del giornalismo e un panel finale dedicato all'importanza dei media nella promozione della partecipazione politica e della consapevolezza civica.

intergenreationallearning, medialiteracy



Citizens, Equality, Rights and Values Programme (CERV)



SETTORE

Trasformazione digitale, apprendimento intergenerazionale

FINANZIATORE

Commissione Europea (programma CERV)

ENTE COORDINATORE

Athens Lifelong Learning Institute (EL)

PARTNER

European Association for Viewers Interests Aisbl, Belgio | European Association for The Education of Adults, Belgio | Federation Europeenne des Journalistes, Belgio | E-Seniors: Initiation des Seniors Aux Ntic Association, Francia | Pistes Solidaires, Francia | People Behind, Grecia | Athens Lifelong Learning Institute Astiki Mi Kerdoskopiki Etairia, Grecia | Fondazione Mondo Digitale, Italia | Istituto comprensivo di Bosco Chiesanuova, Italia

STAKEHOLDER/RETE

Centri anziani, scuole, associazioni

DURATA

28 mesi, da gennaio 2023 ad aprile 2025

TERRITORIO

Italia, Francia, Belgio, Grecia

REFERENTE FMD

Annaleda Mazzucato

SITO/BLOG/SOCIAL

<https://engaged.altervista.org/>
<https://www.mondodigitale.org/progetti/e-engaged>





FATTI GRANDE



Il progetto promuove azioni di contrasto della povertà educativa nei quartieri periferici di Napoli Est supportando le competenze, il lavoro sinergico e la capacità di azione della Comunità Educante, attraverso un percorso formativo esperienziale trasversale e multidisciplinare articolato in attività di laboratorio, sportello didattico, percorsi musicali, incontri. L'iniziativa si propone di prendere in carico e sostenere 200 bambini tra i 5 e i 10 anni, coinvolgendo 3 istituti del territorio. Nell'ambito del partenariato la Fondazione Mondo Digitale progetta e realizza laboratori e attività Steam per proporre a bambine e bambini esperienze motivanti e abilitanti e sperimentare nuovi modi di apprendere, contrastando il fallimento formativo e limitando il rischio di dispersione e abbandono, anche implicito e motivazionale.



Comunità educante, povertà educativa, abbandono scolastico, orientamento, futuro.



SETTORE	Contrasto alla povertà educativa
FINANZIATORE	Agenzia per la coesione territoriale
ENTE COORDINATORE	L'Albero della Vita Cooperativa Sociale
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, L'Altra Napoli, Associazione Sanitansamble. Scuole partner: IC 70 Marino Santa Rosa di Napoli, IC Aldo Moro di Napoli, IC 88 Petrone De Filippo di Napoli.
STAKEHOLDER/RETE	Soggetti della comunità educante (docenti, genitori ecc.); Servizi sociali territoriali.
DURATA	Da settembre 2024 a febbraio 2026
TERRITORIO	Periferia est di Napoli
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/fatti-grande





FATTORE J
4ª edizione, più salute, più fiducia, più futuro
5ª edizione, Insieme verso la medicina del futuro



Realizzato con Johnson&Johnson Innovative Medicine è giunto alla quinta edizione. Dopo aver sensibilizzato 300.000 giovani a una corretta informazione scientifica, ad assumere comportamenti responsabili per la salute di tutti e a confidare nei progressi della ricerca, l'obiettivo delle nuove annualità è dare vita a un ecosistema formativo sui temi della salute e del benessere basato su un processo di innovazione sociale ad alto impatto e sul concetto di sostenibilità olistica, sostenuto da una rete di community holder con valori comuni. Insieme vogliamo costruire un mondo in salute avvicinando e appassionando i giovani ai progressi della scienza e della ricerca e rendendoli consapevoli delle sfide del sistema sanitario del futuro.

[fattorejsalute](#), [healthiseverything](#)



SETTORE	Salute e innovazione
FINANZIATORE	Johnson&Johnson Innovative Medicine
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, Johnson&Johnson Innovative Medicine
STAKEHOLDER/RETE	Inedita partnership scientifica dell'Istituto nazionale dei tumori di Milano 18 associazioni pazienti 5 società scientifiche Scuole, Università Statale di Milano (Dipartimento di Informatica)
DURATA	Da settembre 2023 a giugno 2024 Da novembre 2024 a maggio 2025
TERRITORIO	4ª Lombardia, Lazio, Piemonte, Sicilia, Puglia, Campania 5ª Lazio, Lombardia, Emilia-Romagna, Campania
REFERENTE FMD	Claudia Belella
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/notizie/al-la-terza-edizione-di-fattore-j





GIFT

Percorsi di empowerment, mobilitazione e protagonismo giovanile per uno sviluppo sostenibile basato sui diritti dei minori e sull'Agenda 2030



Il progetto, cofinanziato dall'Agencia italiana per la cooperazione allo sviluppo e promosso da Save the Children in partenariato con Asvis, cooperativa Edi e Fondazione Mondo Digitale ETS, propone alle scuole secondarie di secondo grado e alle università un intervento della durata di due anni che mette al centro il protagonismo dei giovani. 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.

Inclusione, diritti, sostenibilità, partecipazione, giovani.



SETTORE	Innovazione nella scuola e partecipazione giovanile.
FINANZIATORE	Agencia italiana per la cooperazione allo sviluppo (Aics)
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, imprese ecc.).
DURATA	Da gennaio 2023 a giugno 2025
TERRITORIO	Roma, Padova, Ancona e Crotone
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/gift-giovani-impegno-futuro-territorio





ICT EMPLOYMENT GENERATION



L'obiettivo del progetto è quello di aumentare l'occupazione giovanile (e femminile) nella capitale Maputo e in altre province del paese con una strategia legata alle professioni ICT e ai lavori del futuro e l'avvio di nuove attività di micro e piccola impresa. L'intervento mira a sostenere e integrare le diverse linee di intervento del Piano d'azione governativo per la politica occupazionale (PAPE) 2021-2024 - relative all'investimento nel capitale umano e alla creazione di un'occupazione dignitosa e di qualità per giovani donne e uomini. FMD ha il ruolo di partner tecnico, che mette in campo la propria esperienza nella progettazione di programmi di formazione per i profili di competenze più richiesti nei nuovi scenari del mercato del lavoro digitale e nell'incubazione e accelerazione di PMI, in particolare nel settore dell'industria ICT.

ICT, formazione, inclusione, lavoro, impresa.



SETTORE	Formazione digitale e inclusione lavorativa.
FINANZIATORE	Agenzia italiana per la cooperazione allo sviluppo (Aics)
ENTE COORDINATORE	Centro informazione ed educazione allo sviluppo (Cies)
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, Comitato Internazionale per lo Sviluppo dei Popoli (Cisp), Federation Handicap International. Partner istituzionale: Instituto de Formação Profissional e Estudos Laborais Alberto Cassimo (Ifpelac).
STAKEHOLDER/RETE	Stakeholder istituzionali che operano nei settori della formazione e del lavoro; centri di formazione professionale; associazioni, cooperative ecc.
DURATA	Da febbraio 2024 a gennaio 2027.
TERRITORIO	Africa, Mozambico: province di Maputo, Manica e Tete.
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/ict-employment-generation





ITAL.IA LAB

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. 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 utilizzarla.

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.



Intelligenza artificiale, intelligenza artificiale generativa



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.
DURATA	12 mesi, da ottobre 2023 a settembre 2024 15 mesi, da luglio 2024 a settembre 2025
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 (quarta edizione)
La formazione che ti mette al sicuro (quinta edizione)



Con la quarta e quinta 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, blog). Il progetto è il contributo all'investimento del Gruppo ING sulle comunità, per una società più inclusiva e resiliente.



Competenze digitali, competenze trasversali, cambiamento



SETTORE	Formazione degli adulti
FINANZIATORE	ING Italia
ENTE COORDINATORE	FMD
STAKEHOLDER/RETE	Cittadini, associazioni, camere di commercio, comuni
DURATA	10 mesi, da ottobre 2023 fino a luglio 2024 Da ottobre 2024 a luglio 2025
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Francesca Meini
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/job-digital-lab https://jdl.mondodigitale.org/





Finanziato da Erasmus+, JOINclusion favorisce l'inclusione sociale degli studenti (7-12 anni) attraverso il gioco e il perspective taking cognitivo. Il progetto sviluppa un'app mobile che, con scenari elaborati da psicologi, stimola empatia e comportamenti pro-sociali. Il gioco, co-progettato con scuole e docenti, integra machine learning per personalizzare l'apprendimento e incoraggia l'auto-riflessione. Un sistema autore consente agli insegnanti di creare nuovi scenari. Il progetto include anche una campagna di sensibilizzazione e un percorso formativo per docenti, promuovendo un ambiente scolastico più inclusivo.

AI, seriousgame, inclusion, school



SETTORE	Ricerca e innovazione didattica
FINANZIATORE	Commissione europea
ENTE COORDINATORE	Maastricht University
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale, Italia Università degli Studi di Napoli Federico II, Italia Cooperative Uwc Maastricht, Paesi Bassi Panepistimio Dytikis Attikis, Grecia Οντισι Αμκς, Grecia
STAKEHOLDER/RETE	Università, scuole, aziende
DURATA	34 mesi, da maggio 2022 a febbraio 2025
TERRITORIO	Italia, Grecia, Paesi Bassi
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/joinclusion https://dke.maastrichtuniversity.nl/JOINclusion/





LINKEDIN. LE COMPETENZE PER RIPARTIRE

annualità 2023-2024 e 2024-2025



Il progetto prevede l'organizzazione di sette webinar condotti da esperti di LinkedIn, focalizzati sul funzionamento della piattaforma di ricerca del lavoro più utilizzata al mondo. I partecipanti hanno l'opportunità di attivare gratuitamente LinkedIn Premium per 12 mesi, grazie a un voucher dedicato.

La seconda edizione si articola in otto incontri online per 4.000 partecipanti in cerca di lavoro o reskilling del profilo e sei incontri in presenza pensati in particolare per 300 giovani di Nord, Centro e Sud Italia. Chi partecipa agli incontri online può accedere a una sessione di coaching uno a uno con gli esperti LinkedIn.

Giovani, disoccupati e lavoratori fragili, coaching, lavori del futuro



SETTORE	Orientamento al lavoro
FINANZIATORE	LinkedIn
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
STAKEHOLDER/RETE	Servizi di placement degli atenei italiani, centri per l'impiego
DURATA	da settembre 2023 ad agosto 2024 da settembre 2024 ad agosto 2025
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Miriam Pintore
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/linkedin-le-competenze-ripartire





LV8. CODING FOR GIRLS



Essere fluenti nel linguaggio digitale non solo apre porte a nuove opportunità, ma permette anche di adattarsi agilmente alle continue evoluzioni del mercato del lavoro. Investire nel proprio sviluppo digitale significa investire nel proprio futuro professionale, un passo avanti verso il successo in un mondo sempre più digitale e competitivo. Proprio in quest'ottica, la cordata del programma nazionale Coding Girls, nel suo decimo anno, si arricchisce ulteriormente con una declinazione peculiare promossa da Fondazione Mondo Digitale ETS e Fondazione Vodafone, insieme per proporre a studentesse e studenti delle scuole secondarie di secondo grado un breve ma intenso percorso alla scoperta della nuova avventura in chiave STEAM di LV8, l'app gratuita di Fondazione Vodafone per acquisire nuove competenze e certificazioni digitali utili per entrare nel mondo del lavoro.



Steam, coding, competenze digitali, competenze trasversali, sostenibilità, orientamento, parità di genere



SETTORE	Steam e parità di genere
FINANZIATORE	Fondazione Vodafone
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
STAKEHOLDER/RETE	Scuole del Centro e Sud Italia, Università degli Studi Roma Tre
DURATA	4 mesi Da marzo a giugno 2024
TERRITORIO	Centro e Sud Italia
REFERENTE FMD	Elisabetta Gramatica, Eleonora Curatola
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/lv8-coding-girls





**MINDTHE
GAP**

MIND THE GAP



er 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.

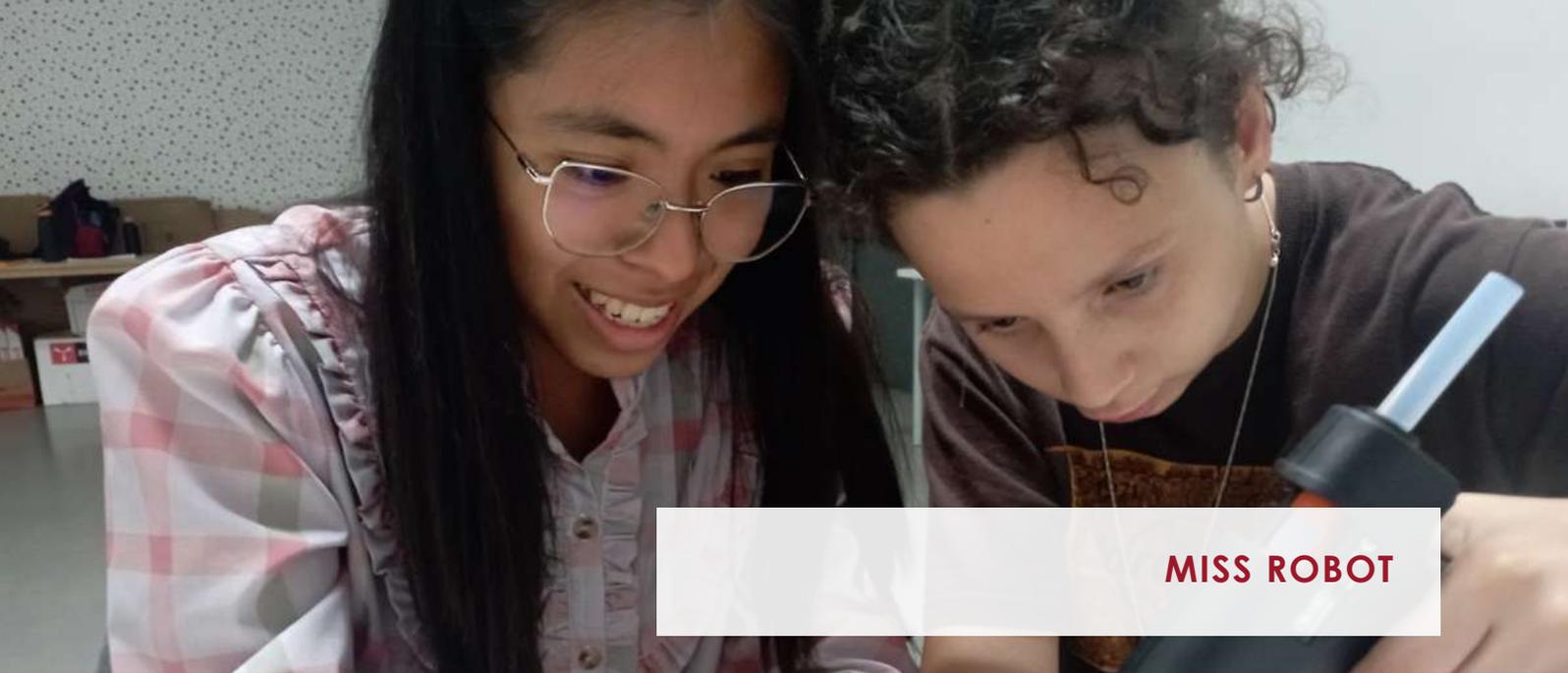
#

Inclusione sociale, povertà educativa, servizi di comunità, disparità di genere, competenze digitali, competenze trasversali, orientamento, sostenibilità.



SETTORE	Formazione studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado, formazione 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 locali.
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





MISS ROBOT



Miss Robot è un campo estivo, organizzato dalla Fondazione Human+ per avvicinare le ragazze delle scuole secondarie di secondo grado al mondo della programmazione e progettazione di bracci robotici. Questi dispositivi sono sempre più utilizzati in settori chiave come la ricerca scientifica, la medicina, l'industria, la didattica, la domotica e i servizi alla persona. La crescente diffusione dei bracci robotici ha creato un movimento in continua espansione, con numerose sfide a cui le giovani menti possono partecipare e che stimolano l'interesse per l'innovazione tecnologica. Durante il camp, le partecipanti hanno l'opportunità di esplorare diverse tipologie di bracci robotici, tra cui bracci collaborativi, intelligenti e micro bracci, con un focus sul loro sviluppo e sulla loro capacità di interagire costruttivamente con l'uomo.

Coding, Donne, BracciRobotici, Stem, Innovazione, Tecnologia



SETTORE	Robotica educativa
FINANZIATORE	Fondazione Human+
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
PARTNER	Toolbox Coworking
DURATA	17- 28 giugno 2024
TERRITORIO	Torino
REFERENTE FMD	Cecilia Stajano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/notizie/miss-robot





ORIENTAMENTO AL FUTURO



Il progetto, della durata di due anni, è finanziato dall'Unione Europea e sostenuto dall'Agenzia per la Coesione territoriale. È un grande cantiere sociale quello che si apre nella periferia sud di Reggio Calabria, in aree caratterizzate da un'alta percentuale di adolescenti in condizioni di disagio o a rischio di devianza, per accompagnare la crescita di coloro che vivono in condizioni di povertà economica ed educativa. Nello specifico, attraverso le azioni e le attività previste, 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.

Comunità educante, povertà educativa, abbandono scolastico, orientamento, futuro.



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 "Panella 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.
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/





PARI.DE



L'obiettivo generale è realizzare un intervento di sistema a livello regionale per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze linguistiche, civiche e strategiche per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. Il progetto mira a consolidare e ampliare la rete di attori che condividono un approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione, proseguendo l'azione attuata con il progetto "P.A.R.I. – Politiche Attive e Risorse per l'Integrazione" (FAMI 2018-21) e rafforzando la governance e due linee di azione: l'esercizio dei diritti e la partecipazione attiva (empowerment) per una piena cittadinanza.



Politiche attive, risorse per l'integrazione, diritti, empowerment



SETTORE	Integrazione dei migranti.
FINANZIATORE	Ministero dell'Interno
ENTE COORDINATORE	Regione Abruzzo
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, CPIA L'Aquila, CPIA Pescara-Chieti, CPIA Provincia di Teramo, Fondazione Caritas dell'Arcidiocesi di Pescara-Penne, On the Road Società Cooperativa sociale.
STAKEHOLDER/RETE	Ufficio scolastico regionale per l'Abruzzo, Ente morale ANMIC Pescara, CNA Pescara, Istituto Mecenate srl, APS Arci Dadino, Associazione Novissi ODV, Sinergie Education srl, ANCI Abruzzo, Associazione Davide Orecchioni ODV, ACLI Pescara, ANOLF Teramo ETS APS, Associazione Deposito dei Segni ETS, Best Ideas srl, CNA Chieti, PMI Services Soc. Coop. arl, Psycorà ETS, Azienda pubblica di servizi alla persona Città Sant'Angelo.
DURATA	Da settembre 2024 a settembre 2027.
TERRITORIO	Regione Abruzzo.
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/paride





PATHWAY COMPANION



Fondazione Mondo Digitale, insieme alla Fondazione Don Carlo Gnocchi, IT LogiX, l'Università degli Studi di Roma Tre, è al fianco di Google per la realizzazione di una piattaforma di apprendimento basata sull'intelligenza artificiale che, tra le sue funzionalità, ha quella di un tutoring intelligente a supporto dei caregiver (docenti, docenti di sostegno, operatori sanitari, operatori socio-sanitari e genitori) e di bambini e ragazzi con disturbi specifici dell'apprendimento (dsa), nel loro percorso educativo e per la loro vita online in sicurezza. Pathway Companion, come compagno e guida costante, offre un sistema intelligente e adattabile, in grado di rispondere alle esigenze uniche dello studente favorendo un'esperienza educativa inclusiva e personalizzata.



Bisogni educativi speciali, disturbi specifici dell'apprendimento (dsa), tutoring intelligente, innovazione didattica, inclusione didattica, apprendimento personalizzato.



SETTORE	Innovazione e inclusione didattica – DSA
FINANZIATORE	Google.org
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	Fondazione Don Carlo Gnocchi, IT LogiX, Università degli Studi di Roma Tre
STAKEHOLDER/RETE	Scuole d'istruzione primaria, secondaria di I e II grado; UONPIA; associazioni di genitori; associazioni culturali; cooperative sociali; centri riabilitativi per bambini/ragazzi con DSA.
DURATA	Da gennaio 2024 a giugno 2026.
TERRITORIO	Nazionale (con attività di disseminazione per la scalabilità in due Paesi europei).
REFERENTE FMD	Marta Pietrelli
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/pathway-companion





PEER SHARING – COMUNITÀ EDUCANTE

L'obiettivo del progetto Peer Sharing, forte delle competenze molto diversificate del partenariato, 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. Con una strategia multilivello vengono rafforzati elementi identitari del territorio e servizi municipali e vengono intensificati presidi e iniziative locali, diffuse in modo capillare sul territorio, in particolare nelle zone più marginali. Viene aumentata la capacità degli attori di collaborare in rete e promossa l'acquisizione di nuove competenze educative funzionali all'implementazione di servizi. La maggiore responsabilizzazione dei membri della Comunità educante diffusa è sperimentata nella co-progettazione di strumenti educativi di rete. Questa mobilitazione facilita l'integrazione sociale dei minori e famiglie in povertà educativa avviando un modello di welfare generativo educativo sostenibile.



Comunità educante, dispersione scolastica, rete, condivisione, responsabilizzazione.



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.

DURATA

Da maggio 2023 ad aprile 2025.

TERRITORIO

Roma Capitale, territorio del Municipio VII

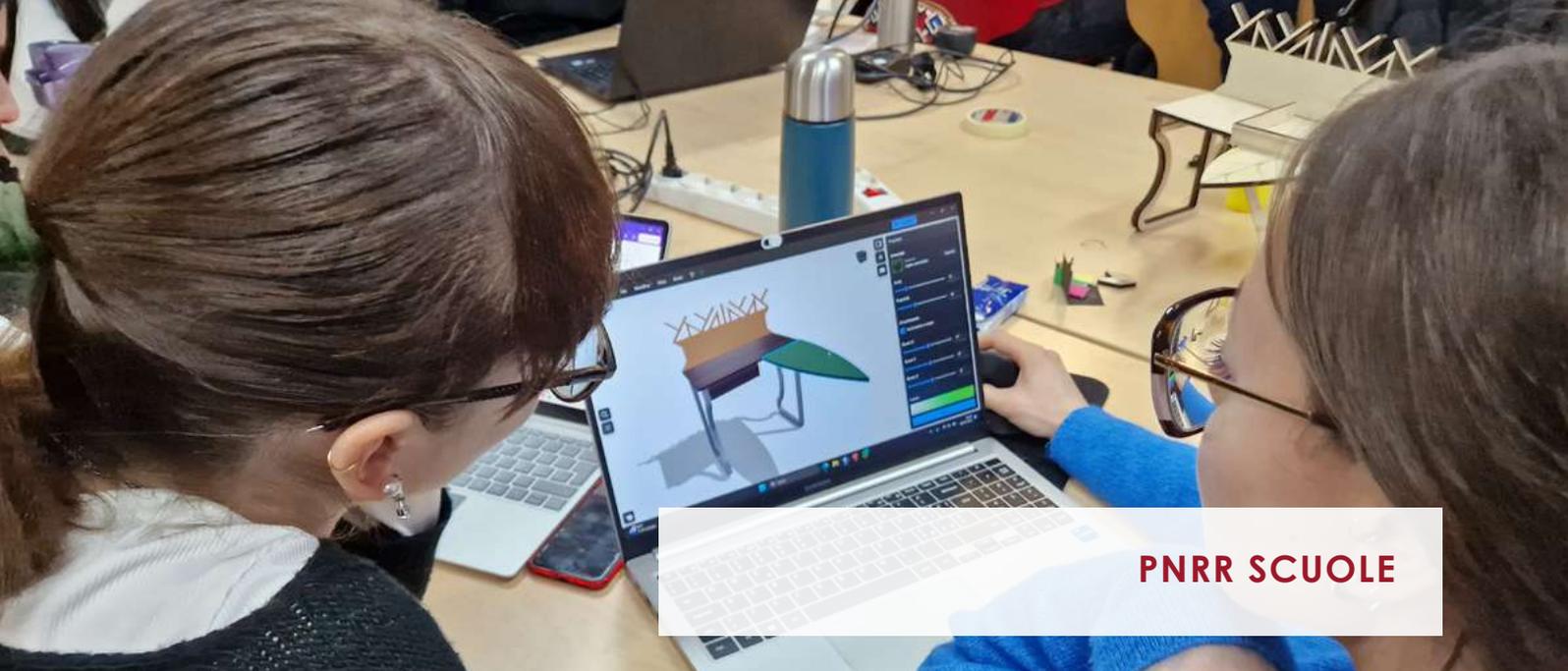
REFERENTE FMD

Ilaria Graziano

SITO/BLOG/SOCIAL

<https://mondodigitale.org/progetti/peer-sharing-comunita-diffusa>





PNRR SCUOLE



Il progetto PNRR per le scuole mira a migliorare l'offerta formativa attraverso percorsi educativi innovativi. L'iniziativa coinvolge studenti e docenti in attività di formazione in presenza e webinar, con un forte focus sull'apprendimento sostenibile e digitale. L'obiettivo principale è quello di fornire strumenti efficaci per l'insegnamento e l'apprendimento, potenziando le competenze degli studenti e il ruolo dei docenti come facilitatori del sapere.



SETTORE	Istruzione e innovazione
FINANZIATORE	Unione europea, Next Generation EU
ENTE COORDINATORE	Scuole che ricevono i fondi e scelgono la Fondazione Mondo Digitale per la somministrazione delle attività.
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS
DURATA	Da gennaio a dicembre 2024
TERRITORIO	Italia
REFERENTE FMD	Claudia Belella



PRODIGY
 PROmoting Digital and Green Skills for Youth



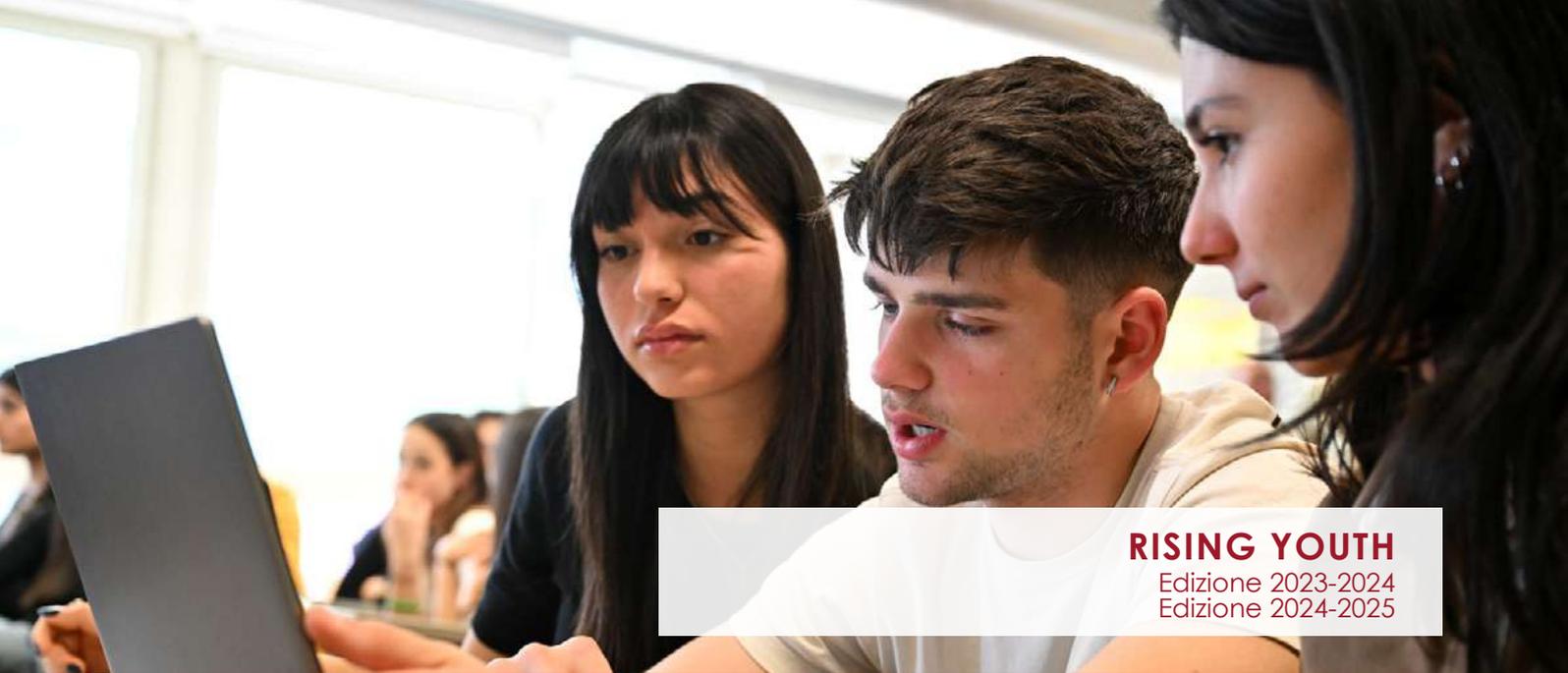
Il progetto PRODIGY, finanziato da ESF+ Social Innovation+, si pone l'obiettivo di migliorare le competenze digitali e green di 240 NEET (giovani che non lavorano, non studiano e non seguono corsi di formazione) in Italia, Grecia e Bulgaria, promuovendo l'occupabilità e l'impegno nella comunità. L'obiettivo è favorire l'occupabilità e l'inclusione sociale attraverso percorsi formativi su misura, coaching individuale e tirocini. Il progetto si basa su una metodologia europea evoluta, sviluppata a partire dall'esperienza dei progetti Dig4all e Digi-Breaker+, e coinvolge partner internazionali offrendo ai giovani opportunità di crescita personale e professionale nei settori del digitale e della sostenibilità, con certificazione Esco e attività di networking per promuovere l'inserimento lavorativo.

Competenze digitali, competenze green, giovani, neet, impiego.



SETTORE	Formazione adulti, upskilling per l'impiego, competenze digitali e green.
FINANZIATORE	Social Innovation Fund - call ESF-SI-2023-SKILLS-01
ENTE COORDINATORE	Fondazione L'Albero della Vita ETS, Italia
PARTNER	Action Aid Hellas, Grecia Fondazione Mondo Digitale ETS, Italia Fondazione Bulgaria, Bulgaria Adecco Italia, Italia Università degli Studi Roma Tre, Italia (partner associato)
STAKEHOLDER/RETE	Aziende e datori di lavoro, enti educativi e formativi, società civile policy maker e amministratori pubblici.
DURATA	Da dicembre 2024 a novembre 2026.
TERRITORIO	Italia, Grecia e Bulgaria, in particolare le città chiave includono Catanzaro, Reggio Calabria, Napoli, Palermo, Salonico, Blagoevgrad e Gotse Delchev.
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/prodigy





RISING YOUTH

Edizione 2023-2024
Edizione 2024-2025



Dopo il successo delle precedenti edizioni e dopo aver formato circa 1.000 giovani, la Fondazione Mondo Digitale e SAP, una tra le principali aziende al mondo nel settore delle soluzioni informatiche per le imprese, rinnovano il loro impegno dando il via alla terza edizione del progetto "Rising Youth". L'obiettivo è quello di aiutare gli studenti ad acquisire e rafforzare le competenze, digitali e trasversali, necessarie per affrontare i continui cambiamenti del mondo complesso, riflettere sulle nuove opportunità professionali e immaginare un futuro sempre più sostenibile.

Sostenibilità



SETTORE	Sostenibilità e innovazione
FINANZIATORE	SAP Italia
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale
DURATA	Da settembre 2023 a maggio 2024 Da settembre 2024 a maggio 2025
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Claudia Belella
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/progetti/rising-youth





ROLL CLOUD. LAVORARE SULLA NUVOLA

terza edizione 2023-2024
quarta edizione 2024-2025



Oggi 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 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 scoprire i profili lavorativi e gli scenari futuri legati alle nuove tecnologie, in particolare al cloud computing.

Cloud, competenze digitali, competenze trasversali, sostenibilità



SETTORE	Cloud e competenze digitali
FINANZIATORE	Intesa Sanpaolo
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	Google Cloud, TIM Enterprise
STAKEHOLDER/RETE	Scuole secondarie di primo e secondo grado del Piemonte
DURATA	Da luglio 2023 a maggio 2024 Da settembre 2024 a maggio 2025
TERRITORIO	Piemonte
REFERENTE FMD	Elisabetta Gramatica
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/roll-cloud-lavorare-sulla-nuvola





ROME CUP 2024
Intelligenza artificiale e robotica
per la sfida della sostenibilità olistica



La RomeCup è un multi evento di tre giorni dedicato all'ecosistema dell'innovazione che dal 2007 avvicina le nuove generazioni allo studio delle materie scientifiche e sviluppa competenze e profili professionali per l'occupazione, la ricerca e lo sviluppo del Paese. La 17ª edizione ha come focus l'innovazione tecnologica, basata su soluzioni robotiche e di intelligenza artificiale, a servizio della sostenibilità olistica, per rispondere alle sfide ambientali, sociali ed economiche in modo integrato, mettendo al centro le persone. Scienziati, studiosi, educatori, decisori pubblici e manager si interrogano sulle sfide etiche poste dalla "grande accelerazione tecnologica" per promuovere uno sviluppo sostenibile e inclusivo per il benessere dell'uomo e del pianeta.

roboticaeducativa, intelligenzaartificiale, scienzedellavita, sostenibilitaolistica



SETTORE	Innovazione digitale
FINANZIATORE	
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	Realizzato con: Italian Tech, GEDI Gruppo Editoriale. In collaborazione con: Università degli Studi di Roma Tor Vergata (ospita evento). Patrocini: Regione Lazio, Roma Capitale, Unindustria, SIRI. Mobility Partner: ATAC. Partner: Inail, Microsoft, Johnson&Johnson Innovative Medicine, SAP Italia, Opening Future (progetto congiunto di Google Cloud, Intesa Sanpaolo, Tim Enterprise), SiEnergie (partner tecnico).
STAKEHOLDER/RETE	Scuole di diverso indirizzo, di ogni ordine e grado, università, istituzioni, aziende, startup, centri di ricerca.
DURATA	Dal 20 al 22 marzo 2024
TERRITORIO	Italia
REFERENTE FMD	Cinzia Diana
SITO/BLOG/SOCIAL	https://romecup.org/





SCICO+
High Professional Skills for Advanced
Science Communication



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.



Comunicazione della scienza, Science communication, Educatori e formatori, Competenze digitali, Competenze trasversali, Coaching digitale, Innovazione didattica, Innovazione sociale



SETTORE	Transizione digitale
FINANZIATORE	Commissione europea (Erasmus+)
ENTE COORDINATORE	Fondazione IDIS - Città della Scienza, Italia
PARTNER	Distretto ad alta tecnologia per i beni culturali - Databenc, Italia Università Degli Studi di Napoli Federico II, Italia Fondazione Mondo Digitale ETS, Italia TRInity college, Irlanda Ciencia Viva - Agencia Nacional Para a Cultura Científica e Tecnológica, Portogallo Universitatea Politehnica Din Bucuresti, Romania Navet, Svezia
STAKEHOLDER/RETE	Università, musei della scienza, istituti di istruzione superiore.
DURATA	Da dicembre 2022 a maggio 2025.
TERRITORIO	Italia, Irlanda, Portogallo, Romania, Svezia
REFERENTE FMD	Annaleda Mazzucato
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/scico https://www.scicoplus.org/





SERVIZIO CIVILE DIGITALE

esemplice.. ecity... etuttaroma



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, tutoring, animazione territoriale, segreteria organizzativa, comunicazione e divulgazione delle attività e dei servizi.



alfabetizzazione digitale, coesione nazionale, inclusione digitale, Città Educativa, Nonni su Internet, Servizio Civile Digitale



SETTORE	Educazione digitale, inclusione sociale, terza età.
FINANZIATORE	Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale
ENTE COORDINATORE	Associazione italiana fondazioni ed enti filantropici (Assifero, ente titolare)
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS (Ente di accoglienza)
STAKEHOLDER/RETE	Scuole, centri anziani, associazioni di categoria, operatori volontari, famiglie, amministrazioni pubbliche.
DURATA	Da dicembre 2023 a dicembre 2024.
TERRITORIO	Roma e provincia, con attività di formazione e facilitazione a distanza a livello nazionale.
REFERENTE FMD	Ilaria Graziano e Cecilia Stajano
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/servizio-civile-digitale





SMILE
SMart Innovative Learning for Employment



SMILE supporta le persone disoccupate e inoccupate dai 34-50 anni nel reinserimento lavorativo, offrendo formazione mirata allo sviluppo e potenziamento delle competenze digitali. Il percorso valorizza le esperienze professionali pregresse e adotta un nuovo paradigma formativo, che include lo sviluppo della competenza “imparare a imparare”, essenziale per mantenere le proprie conoscenze aggiornate con il mercato del lavoro. In particolare, i destinatari sono stimolati all’autovalutazione dei propri bisogni formativi e alla ricerca, selezione e fruizione di contenuti e Open Educational Resources (OER) disponibili online, utili a sviluppare nuove conoscenze, abilità e competenze. Grazie al supporto della metodologia Smart Learning Design™, del Politecnico di Milano, i partecipanti entrano a far parte di una “Smart Learning” Community e sono accompagnati da tutor ed esperti nel loro percorso di apprendimento individuale.

Disoccupati, competenze digitali, soft skill, orientamento al lavoro, placement.



SETTORE	Innovazione digitale
FINANZIATORE	Fondo per la Repubblica Digitale
ENTE COORDINATORE	Politecnico di Milano
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS, Ifoa, Cisco System SRL
STAKEHOLDER/RETE	Gi Group, Afol Metropolitana e CPI delle regioni coinvolte.
DURATA	Da aprile 2024 a luglio 2025
TERRITORIO	Lazio, Toscana, Emilia Romagna, Lombardia, Piemonte
REFERENTE FMD	Cecilia Borzese
SITO/BLOG/SOCIAL	https://mondodigitale.org/smile https://www.fondorepubblicadigitale.it/scheda-progetto/smile/ https://mondodigitale.org/progetti/smile





SUBURB VIEW



Nel contesto dell'Obiettivo 11 dell'Agenda 2030, cioè rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili, la Fondazione Mondo Digitale ETS insieme a Urban Vision promuove il progetto "Suburb View" per la valorizzazione degli spazi urbani attraverso il talento e la creatività dei giovani. Studentesse e studenti hanno la possibilità di partecipare, insieme alla comunità educante, a un percorso laboratoriale di produzione collaborativa di un'opera creativa per la valorizzazione di un luogo particolarmente caro alla comunità scolastica. Il percorso è animato da artisti digitali, dipendenti di Urban Vision coinvolti nel ruolo di volontari di competenza e formatori FMD.



Scuole, giovani, arte digitale, artisti, volontariato di competenza



SETTORE	Competenze digitali
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	Urban Vision
STAKEHOLDER/RETE	Due scuole della periferia di Milano, artisti digitali, volontari aziendali
DURATA	Da settembre 2024 a maggio 2025
TERRITORIO	Roma e Milano
REFERENTE FMD	Cecilia Stajano, Miriam Pintore
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/suburb-view





SWAT
Supporting women, arousing talents



Il progetto promuove 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 un modello replicabile.

Donne, competenze digitali, formazione, soft skill, orientamento al lavoro, placement.



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.
DURATA	Da luglio 2023 a gennaio 2025.
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Cecilia Borzese
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.fondorepubblicadigitale.it/scheda-progetto/s-w-a-t/ https://www.mondodigitale.org/iscrizioni-swat https://www.mondodigitale.org/progetti/swat





TRUST AWARE

Enhancing Digital Security, Privacy and TRUST in softWARE



Il progetto Trust Aware mira a rafforzare la consapevolezza e le competenze dei cittadini, offrendo strumenti efficaci per proteggere i dati e aumentare la fiducia nei software di sicurezza informatica. Fornisce soluzioni intuitive contro minacce digitali, formazione sull'uso sicuro di internet, intelligence collettiva per garantire trasparenza e conformità alle norme UE e workshop per coinvolgere cittadini e sviluppatori nel miglioramento della sicurezza online.



Cittadinanza digitale, cyber security



SETTORE

Sicurezza e privacy

FINANZIATORE

Commissione europea

ENTE COORDINATORE

Tree Technology Sa, Spagna (capofila)

PARTNER

Tree Technology Sa, Spagna (capofila) | 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

DURATA

36 mesi – da giugno 2021 a maggio 2024

TERRITORIO

Italia, Repubblica Ceca, Francia, Spagna, Finlandia, Romania

REFERENTE FMD

Annaleda Mazzucato

SITO/BLOG/SOCIAL

<https://www.mondodigitale.org/progetti/trust-aware>
<https://trustaware.eu/>



VILLAGGIO DIGITALE



L'obiettivo dell'intervento è l'inclusione digitale di casalinghe e casalinghi, per la propria attività domestica ma anche per l'inserimento o il reinserimento del mercato del lavoro. Attraverso un percorso formativo online di sette moduli (alfabetizzazione su informazioni e dati, creazione dei contenuti, comunicazione e collaborazione, risoluzione dei problemi, sicurezza informatica, servizi al cittadino, gestione domestica) si intendono sviluppare e rafforzare le competenze digitali, in modo che le nuove tecnologie abbiano un ruolo abilitante per tutti i destinatari. Diffondere i vantaggi dell'ecosistema digitale ai casalinghi e alle casalinghe può accrescere il benessere delle famiglie, rendere società e mercato del lavoro più inclusivi, e supportare i cittadini non fragili per natura, ma resi fragili per cultura, da un sistema sociale imperfetto e sbilanciato.



Formazione, casalinghi, casalinghe, inclusione, professionale, cittadini, servizio pubblico, competenze.



SETTORE	Formazione sulle competenze digitali di base.
FINANZIATORE	Dipartimento per le Pari Opportunità, Presidenza del Consiglio dei Ministri
ENTE COORDINATORE	Gema Business School
PARTNER	Fondazione Mondo Digitale ETS
STAKEHOLDER/RETE	Masci, Sapienza Futura.
DURATA	Da gennaio 2024 a dicembre 2025
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Vincenzo Sivero
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/villaggio-digitale





VIVI INTERNET, AL MEGLIO

Fondazione Mondo Digitale collabora anche 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.



"Vivi Internet, al meglio" 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.

ViviInternetAlMeglio, sicurezza online, cittadinanza digitale, benessere digitale



SETTORE	Cittadinanza digitale, innovazione e inclusione sociale
FINANZIATORE	Google.org
ENTE COORDINATORE	Fondazione Mondo Digitale ETS
PARTNER	Polizia Di Stato, Altroconsumo e Anteias
STAKEHOLDER/RETE	Fondazione Don Carlo Gnocchi di Milano, Ospedale Pediatrico Bambino Gesù di Roma, Università Europea di Roma, scuole su tutto il territorio nazionale (istituti comprensivi e d'istruzione superiore).
DURATA	Da settembre 2022 a dicembre 2024
TERRITORIO	Nazionale
REFERENTE FMD	Marta Pietrelli
SITO/BLOG/SOCIAL	https://www.mondodigitale.org/progetti/vivi-internet-al-meglio



INSIEME, CREIAMO FUTURO

BILANCIO SOCIALE 2024 IN SINTESI

Siamo un'organizzazione che trasforma l'innovazione digitale in opportunità per tutti. Da oltre 20 anni costruiamo ecosistemi educativi inclusivi, promuoviamo il talento femminile nelle STEM, formiamo cittadini digitali e rafforziamo la coesione sociale. Lavoriamo con aziende, enti pubblici, università e fondazioni per creare progetti scalabili e sostenibili, con un impatto misurabile e allineato agli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) dell'Agenda 2030.

Nel 2024 abbiamo consolidato il nostro ruolo di attore strategico nell'educazione, formazione e innovazione sociale, realizzando 43 progetti e coinvolgendo oltre 150mila persone, tra studenti, docenti, cittadini, imprenditori e aziende.

IL NOSTRO IMPATTO

- Oltre 30 aziende, tra cui Microsoft, Google, ING Italia, Johnson & Johnson e SAP Italia, hanno collaborato con noi per sviluppare progetti di formazione, innovazione e volontariato di competenza, creando un ponte tra scuola, università e mondo del lavoro.
- Abbiamo animato oltre 10mila ore di formazione, coinvolgendo centomila studenti e giovani coinvolti.
- 700 scuole e 200 partner istituzionali e aziendali impegnati nella costruzione di un ecosistema di innovazione sociale.
- 678 uscite stampa, 102 eventi territoriali e oltre 1 milione di persone raggiunte dai social.

IL CAMBIAMENTO IN AZIONE

- Inclusione e parità di genere. Migliaia di ragazze hanno sfidato gli stereotipi e scoperto il proprio talento nelle Stem, con role model, hackathon e formazione esperienziale.
- Competenze per il futuro. Centinaia di persone, dai giovani ai piccoli imprenditori, hanno sviluppato nuove competenze digitali per costruire il loro futuro lavorativo.
- Innovazione educativa. La FMD Academy è ormai un ecosistema di formazione per tutti, con percorsi innovativi su intelligenza artificiale, cybersecurity e sostenibilità digitale, che coinvolge docenti, studenti e professionisti. E il rilascio di micro certificazioni accreditate.
- Orientamento personalizzato. Grazie al Personal Ecosystem Canvas gli studenti hanno esplorato il proprio potenziale, per pianificare il futuro e sviluppare consapevolezza delle proprie competenze e opportunità.
- Innovazione e ricerca. RomeCup 2024, il grande evento sull'innovazione, ha connesso studenti, aziende e ricercatori, portando la robotica e l'IA nelle scuole e nei laboratori del futuro.

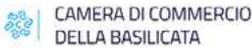
Ci piace lavorare con un modello di gestione equo e sostenibile. Abbiamo ottenuto la certificazione sulla parità di genere, un riconoscimento per il nostro impegno verso l'inclusione e la valorizzazione delle competenze femminili.

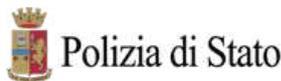
OBIETTIVI FUTURI

- Diversificazione delle risorse per una crescita sostenibile
- Rafforzamento dello staff con nuove competenze strategiche
- Maggiore impatto nelle politiche pubbliche attraverso attività di advocacy
- Sfide innovative nell'educazione, dall'IA alla robotica sociale

L'integrazione dell'intelligenza artificiale nei processi di valutazione e comunicazione, insieme allo sviluppo di nuovi ecosistemi di apprendimento e volontariato di competenza, renderanno la Fondazione sempre più centrale nel panorama dell'innovazione sociale.

Vuoi essere parte del cambiamento? Scopri di più su www.mondodigitale.org





Copyright @ 2025 by Fondazione Mondo Digitale ETS
Via del Quadraro 102, 00174 Roma
PI 06499101001

Hanno collaborato
Elisa Amorelli, Valentina Gelsomini, Ilaria Graziano, Francesca Meini, Alberta Testa

Progetto grafico e impaginazione
Sergio Trenna – 3 Nastri

Foto
Archivio Fondazione Mondo Digitale



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