



SCHEDA ELEMENTI ESSENZIALI DEL PROGETTO
“Equità 5.0 – Tecnologia, conoscenza e partecipazione contro le disuguaglianze”

TITOLO DEL PROGETTO	Equità 5.0 – Tecnologia, conoscenza e partecipazione contro le disuguaglianze
CODICE PROGETTO	PTXSU0031825011303NXTX
ENTE DI ACCOGLIENZA	Fondazione Mondo Digitale
SETTORE DI INTERVENTO	EDUCAZIONE E PROMOZIONE CULTURALE
AREA DI INTERVENTO	Educazione e promozione dei diritti del cittadino Educazione informatica
DURATA PROGETTO	12 mesi
CITTA' DI SVOLGIMENTO	ROMA

ENTE DI ACCOGLIENZA	CODICE ENTE	INDIRIZZO SVOLGIMENTO SERVIZIO	CODICE SEDE	POSTI DISPONIBILI
Fondazione Mondo Digitale	SU00318A99	Via del Quadraro, Roma	207905	8

OBIETTIVO DEL PROGETTO

L'obiettivo generale del progetto è contribuire alla riduzione dei divari digitali come leva per promuovere la cultura dei diritti e della partecipazione democratica, rafforzare la coesione sociale e la solidarietà intergenerazionale e garantire l'accesso equo e sicuro ai servizi e alle opportunità della società digitale, con particolare attenzione alle fasce più fragili, discriminate o a rischio di esclusione.

RUOLO E ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI ASSEGNATI ALL'ENTE
NELLA SEDE CODICE (207905)

1. Percorsi di facilitazione e inclusione digitale

I volontari svolgeranno un ruolo multifunzionale e trasversale, finalizzato a promuovere l'inclusione digitale e l'autonomia degli utenti, con particolare attenzione alle fasce fragili della popolazione.

Nello specifico, gli operatori volontari si occuperanno di supportare nelle seguenti attività:

Analisi dei bisogni formativi

Rilevano le competenze digitali e i bisogni specifici mediante questionari e interviste, contribuendo alla progettazione di percorsi formativi personalizzati.

Organizzazione e progettazione operativa

Collaborano con formatori e stakeholder nella pianificazione dei corsi, nella segreteria organizzativa e nella gestione logistica (spazi, materiali, registri, attestati).

Supporto digitale e orientamento

Accompagnano gli utenti nell'uso di dispositivi e servizi digitali (es. SPID, e-mail, PagoPA), promuovendone l'autonomia senza sostituirsi a loro.

Promozione e animazione territoriale

Sensibilizzano la comunità attraverso attività informative e di animazione, favorendo la partecipazione attiva, e svolgendo attività di rete con enti e istituzioni, centri anziani, associazioni, enti locali ecc.

Affiancamento formativo

Partecipano ai corsi come tutor di supporto, facilitando l'apprendimento in presenza o da remoto e stimolando progressiva autonomia degli utenti.

Gestione della comunicazione

Aggiornano i canali informativi (siti, social, bacheche), curano la diffusione di contenuti accessibili e inclusivi, producono materiali informativi e svolgono attività di storytelling per il racconto in tempo reale.

Monitoraggio e valutazione

Rilevano dati di partecipazione, somministrano questionari di gradimento e raccolgono feedback utili al miglioramento continuo del progetto.

2. Educazione digitale e orientamento alle discipline Steam

Gli operatori volontari si occuperanno di supportare nelle seguenti attività:

Analisi dei bisogni e aspirazioni

Rilevano interessi e necessità educative di studenti e famiglie attraverso questionari e colloqui, per personalizzare i percorsi formativi.

Co-progettazione didattica

Collaborano alla progettazione di laboratori su robotica, IA, coding e cybersecurity, proponendo attività pratiche adatte al target.

Promozione e comunicazione

Curano contenuti semplici e coinvolgenti per campagne online/offline, con particolare attenzione all'empowerment femminile e all'inclusione. Partecipano all'engagement di scuole e comunità educanti.

Organizzazione e facilitazione nei laboratori

Svolgono attività di segreteria organizzativa e logistica di attività e laboratori. Supportano i partecipanti nello svolgimento delle attività pratiche, stimolando la collaborazione tra pari e la partecipazione attiva.

Conduzione di micro-attività

Dopo adeguata formazione, gestiscono moduli o esercitazioni base, adattando linguaggi e strumenti ai diversi livelli di apprendimento.

Orientamento educativo e professionale

Offrono informazioni su percorsi formativi e professioni digitali emergenti, anche attraverso materiali ispirazionali.

Gestione informativa e documentazione

Aggiornano i canali digitali e raccontano le attività svolte tramite foto, video, post e testimonianze.

Curano attività di storytelling per il racconto in tempo reale.

Monitoraggio e valutazione

Raccolgono dati sulla partecipazione e sull'interesse verso le materie STEM, supportando l'elaborazione di report e analisi.

Modelli positivi e promotori dell'inclusione

Rappresentano un punto di riferimento per i pari, incoraggiando soprattutto le ragazze a intraprendere percorsi in ambito STEM.

3. Diffusione e promozione di un'offerta formativa inclusiva e aggiornata

I volontari svolgeranno un ruolo chiave nella promozione dell'accessibilità, della personalizzazione e dell'innovazione nei percorsi formativi. Le attività sono orientate al contrasto delle disuguaglianze educative, in particolare attraverso:

Co-progettazione formativa personalizzata

Collaborano alla definizione di moduli adattabili alle esigenze di studenti, adulti e persone con disabilità o fragilità; contribuiscono a rendere strumenti e contenuti inclusivi (es. sottotitoli, lettori vocali), segnalando eventuali barriere e proponendo soluzioni accessibili.

Facilitazione della formazione ibrida

Supportano la gestione della FMD Academy, aiutano nella connessione tra lezioni in presenza e a distanza, e assistono chi ha difficoltà tecniche o logistiche.

Animazione di tecnologie educative innovative

Favoriscono l'utilizzo di strumenti coinvolgenti (es. realtà aumentata, simulatori, giochi), facilitando l'accesso per chi ha scarsa familiarità digitale.

Tutoraggio e mediazione digitale

Offrono supporto continuo e personalizzato ai partecipanti, aiutandoli a superare ostacoli di apprendimento e accesso.

Presidio educativo sul territorio

Animano eventi e laboratori in collaborazione con realtà locali, portando formazione in contesti svantaggiati o a rischio di esclusione.

Gestione e diffusione delle risorse didattiche

Raccolgono e organizzano materiali formativi accessibili sulla FMD Academy, diffondendo buone pratiche.

Monitoraggio dell'equità e dell'efficacia

Rilevano dati sull'accessibilità e partecipazione, contribuendo alla valutazione dell'impatto inclusivo e alla proposta di miglioramenti.

Parte delle attività (fino a un massimo di 340 ore del monte ore individuale complessivo) potranno essere svolte dagli operatori volontari "da remoto" a condizione che gli stessi dispongano degli strumenti adeguati.

EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI

Il servizio si svolgerà su 5 giorni settimanali e prevederà il monte ore annuale di 1145 ore. Richiesta flessibilità oraria, possibile servizio durante i fine settimana e disponibilità a trasferte sui territori coinvolti.

Le attività previste per il raggiungimento di tutti gli obiettivi saranno realizzate sul territorio del Comune di Roma e comuni limitrofi in punti informativi, sportelli, scuole e centri aggregativi messi a disposizione dai partner delle iniziative.

È possibile l'impiego a supporto allo staff in attività di monitoraggio programmi sul territorio nazionale.

DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE

1. Colloquio

Il candidato si presenterà presso la sede attuativa di progetto o accederà tramite un link precedentemente condiviso alla piattaforma in cui avverrà il colloquio online nel giorno indicato dalla commissione di valutazione per effettuare il colloquio. Si precisa che la possibilità di svolgere i colloqui a distanza tramite piattaforme online di videoconferenza sarà a discrezione della commissione e riguarderà casi eccezionali derivati da esigenze progettuali o impossibilità del candidato a presenziare al colloquio in sede. Tale impossibilità andrà debitamente giustificata e segnalata con preavviso. L'ente informerà preventivamente i candidati sulle modalità di espletamento delle prove.

Durante il colloquio, la commissione tenderà a valorizzare i seguenti argomenti:

- la conoscenza che il candidato ha del servizio civile universale e delle sue finalità (La commissione porrà una serie di domande al candidato tese a rilevare il livello di conoscenza in materia e assegnerà, in base alle risposte date, fino a 15 punti);

- la conoscenza che il candidato ha del progetto e dei suoi obiettivi (La commissione porrà una serie di domande al candidato tese a rilevare la conoscenza del progetto e dei suoi obiettivi, fino a 15 punti);
 - l'interesse e l'idoneità del candidato a svolgere il servizio civile nel progetto scelto (La commissione porrà una serie di domande al candidato tese ad accertare le attinenze tra il profilo del candidato e le caratteristiche del progetto e a rilevare la sua disponibilità alle eventuali condizioni richieste dalla attuazione del progetto . Assegnerà, in base alle risposte date, fino a 20 punti).
- Il punteggio massimo ottenibile durante il colloquio, tramite somma delle valutazioni dei singoli argomenti, è di 50 punti. L'idoneità a partecipare al progetto di servizio civile viene raggiunta con un minimo di 30 punti.

2. Titoli

Verrà valutato solo il titolo più elevato. Verranno valutati solamente i titoli inseriti all'interno della domanda di partecipazione presentata dal candidato entro le tempistiche indicate. In particolare, verrà assegnato un punteggio fisso limitatamente al titolo di studio posseduto tra quelli sottoindicati:

- Laurea specialistica : 20 punti
- laurea di primo livello (triennale): 18 punti
- diploma di scuola media superiore: 15 punti
- licenza media: 13 punti

Il punteggio massimo ottenibile è di 20 punti

3. Esperienze pregresse

Verranno valutate solamente le esperienze pregresse descritte all'interno della domanda di partecipazione presentata dal candidato entro le tempistiche indicate dal processo di selezione. Ad ognuna delle tipologie di esperienze sottoelencate verrà assegnato un punteggio fisso. Il punteggio relativo alle diverse tipologie di esperienza è sommabile.

Nelle esperienze pregresse vengono conteggiate anche esperienze formative aggiuntive a quelle indicate nei titoli che abbiano attinenza con il settore di intervento del progetto e la proposta progettuale dello stesso.

A. Aver avuto precedenti esperienze in attinenza con il settore di intervento del progetto e/o con la proposta progettuale presso l'ente che lo realizza. Tali esperienze dovranno avere una durata pari o superiore a sei mesi complessivi. Il massimo periodo che verrà valutato è di 12 mesi. Punteggio per 6 mesi: 7 punti

Punteggio per 7 mesi: 7.5 punti

Punteggio per 8 mesi: 8 punti

Punteggio per 9 mesi: 8.5 punti

Punteggio per 10 mesi: 9 punti

Punteggio per 11 mesi: 9.5 punti

Punteggio per 12 mesi: 10 punti

B. Aver avuto precedenti esperienze in attinenza con il settore di intervento del progetto e/o con la proposta progettuale dello stesso presso enti diversi da quello che lo realizza Tali esperienze dovranno avere una durata pari o superiore a sei mesi complessivi. Il massimo periodo che verrà valutato è di 12 mesi.

Punteggio per 6 mesi: 6 punti

Punteggio per 7 mesi: 6,5 punti

Punteggio per 8 mesi: 7 punti

Punteggio per 9 mesi: 7,5 punti

Punteggio per 10 mesi: 8 punti

Punteggio per 11 mesi: 8,5 punti

Punteggio per 12 mesi: 9 punti

C. Aver avuto precedenti esperienze in settori/aree di intervento diversi da quelli del progetto nell'ente che lo realizza o presso enti diversi. Tali esperienze dovranno avere una durata pari o superiore a sei mesi complessivi. Il massimo periodo che verrà valutato è di 12 mesi.

Punteggio per 6 mesi: 3 punti

Punteggio per 7 mesi: 3,5 punti

Punteggio per 8 mesi: 4 punti

Punteggio per 9 mesi: 4,5 punti

Punteggio per 10 mesi: 5 punti Punteggio per 11 mesi: 5,5 punti Punteggio per 12 mesi: 6 punti D. Esperienze formative aggiuntive in attinenza con il settore di intervento del progetto e la proposta progettuale dello stesso. Il punteggio per le esperienze formative qui descritte può essere cumulabile. Il massimo punteggio raggiungibile è 5. - Conseguimento Master 6 mesi: 0,5 - Conseguimento Master 1 anno o secondo titolo magistrale conseguito: 1 punto - Frequenza di un corso/tirocinio riconosciuto della durata minima 150 ore: 0,5 punto - Frequenza più corsi/tirocini riconosciuti della durata minima di 150 ore: 1 punto - Conseguimento dottorato di ricerca: 2 punti Il punteggio massimo ottenibile in Precedenti esperienze è di 30 punti. Indicazioni delle soglie minime di accesso previste dal sistema: Il punteggio massimo che un candidato può ottenere è pari a 100 punti, ripartiti secondo le seguenti modalità: • Colloquio: massimo 50 punti • Valutazione dei titoli: massimo 20 punti • Precedenti esperienze: massimo 30 punti La soglia minima da acquisire per ottenere l'idoneità al servizio civile deve essere pari o superiore a 30 dei 50 punti ottenibili nel colloquio.
--

CARATTERISTICHE COMPETENZE ACQUISIBILI Attestato Specifico da ente terzo
--

FORMAZIONE GENERALE DEGLI OPERATORI VOLONTARI 32 ore
--

FORMAZIONE SPECIFICA DEGLI OPERATORI VOLONTARI <i>La sede della formazione specifica corrisponderà alle sedi di attuazione progetto</i>

MODULI FORMAZIONE SPECIFICA EROGATA DAGLI ENTI DI ACCOGLIENZA		
1	Formazione e informazione sui rischi connessi all'impiego dei volontari in progetti di servizio civile	8 ore
2	La mission e i programmi principali di Fondazione Mondo Digitale: storia, esperienze e casi di studio, buone pratiche e strumenti, attività e servizi offerti, modalità di organizzazione ed erogazione. Focus sulla rete dei volontari della conoscenza e sul modello di apprendimento intergenerazionale.	8 ore
3	L'accesso ai servizi digitali e attività di educazione digitale. Formazione tecnico-pratica sui servizi digitali locali e nazionali. Formazione tecnica sull'uso sicuro e consapevole di dispositivi, strumenti e risorse digitali in dotazione agli operatori volontari	8 ore
4	La FMD Academy, la configurazione e gestione di Moodle (creazione di percorsi, corsi ecc.), la gestione del crm e dei dati, la gestione degli open badge e delle micro-certificazioni. Formazione tecnico-pratica con esercitazioni e casi concreti.	8 ore
5	Progettazione ed erogazione di attività di formazione e educazione digitale con la metodologia Lego Serious Play. Il ruolo del formatore/educatore/tutor digitale: competenze, strumenti, risorse. Come costruire e animare le relazioni con i diversi pubblici di riferimento e stakeholder.	8 ore
6	Simulazioni di attività, laboratori, sessioni formative ecc. negli ambienti della Palestra dell'Innovazione. Esempi di laboratori di coding, robotica, fabbricazione digitale, intelligenza artificiale, realtà immersiva e virtuale ecc.	16 ore
7	Comunicare il digitale e i progetti di inclusione. Come promuovere i progetti di inclusione, formazione ed educazione digitale. Tecniche, strumenti ed esempi pratici (social media, mail marketing ecc.) Come organizzare e gestire un evento: dalla progettazione alla logistica,	8 ore
8	Monitoraggio e valutazione. Metodologie, strumenti e tecniche di monitoraggio e valutazione. La metodologia della valutazione in tempo reale per i processi di innovazione sociale (RTE-SI). La valutazione dell'impatto di un progetto o di un intervento formativo.	7 ore

SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO

Il percorso di tutoraggio si svolgerà nei tre mesi finali del periodo di servizio civile e sarà così articolato:

- totale ore obbligatorie 21: 17 collettive e 4 individuali
- totale ore facoltative 3: 1 collettiva e 2 individuali

Attività obbligatorie

- Prima giornata “Il mondo del lavoro e le soft skills” – 2 ore + Laboratorio di gruppo “SCU e soft skills” – 2 ore .
- Seconda giornata “I contenuti e la redazione del CV e della lettera motivazionale” – 2 ore + Laboratori di gruppo “Progettazione professionale e scrittura del Cv” – 3 ore
- Primo incontro con l’OLP e il tutor - 2 ore
- Terza giornata “Canali di ricerca attiva del lavoro e tecniche di autopromozione” – 2 ore + “Strumenti di selezione del personale diversi dal colloquio di lavoro” - 1,5 ore
- Quarta giornata “Il colloquio di lavoro” – 2 ore + Laboratorio di gruppo “Il mio Cv a colloquio” – 1,5 ore + Valori e cultura organizzativa - 1 ora
- Secondo incontro Individuale con il tutor – 2 ore

Attività opzionali

ATTIVITA' COLLETTIVE (TOTALE 1 ORA) Incontro durante il quale verranno presentati i servizi dei centri per l'impiego territoriali e delle agenzie per il lavoro e le modalità di accesso. Verrà presentata inoltre la misura Garanzia Giovani e il programma Erasmus+

ATTIVITA' INDIVIDUALI (TOTALE 2 ORE) Terzo incontro individuale con il tutor per la definizione di un possibile percorso di orientamento e progettazione professionale da attivare al termine del servizio.

TITOLO DEL PROGRAMMA DI INTERVENTO CUI FA CAPO IL PROGETTO:
Diritti, cultura e cittadinanza per l'inclusione – 2026

OBIETTIVI AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE

obiettivo 4 “Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento continuo per tutti”

obiettivo 10 “Riduzione delle disuguaglianze all'interno degli Stati e tra gli Stati stessi”

AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA

Promozione della pace e diffusione della cultura dei diritti e loro tutela, anche per la riduzione delle ineguaglianze e delle discriminazioni