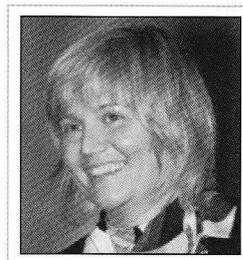


Dott.ssa Mirta Michilli

Direttore Generale Fondazione Mondo Digitale - Roma  
[www.mondodigitale.org](http://www.mondodigitale.org)

## L'innovazione è un gioco per tutti

Mondo Digitale è nato nel 2001 come Consorzio e dal 2006 è una Fondazione, detenuta da Comune di Roma, Regione Lazio e un pool di aziende nei settori delle Telecomunicazioni e dei Servizi.

Nel proprio Consiglio annovera personaggi di elevatissimo profilo, quali il Presidente Tullio De Mauro, già Ministro della Pubblica Istruzione. **Direttore Generale è Mirta Michilli.** L'evento più importante organizzato dalla Fondazione è il **Global Junior Challenge (GJC)**, concorso internazionale a cadenza biennale, che Autodesk ha significativamente sostenuto nell'edizione 2007, in qualità di sponsor tecnico per le tecnologie di animazione.

**Sono stati premiati 102 progetti che impiegavano nuove tecnologie a fini educativi, su 600 partecipanti da ogni parte del mondo, con l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica Italiana.**

«Il concorso promuove il ruolo strategico delle nuove tecnologie nella circolazione delle conoscenze, nella cooperazione interculturale e nella riduzione del divario sociale - ha spiegato Silvia Celani, Junior Challenge Project



Manager - e senz'altro il contributo di Autodesk in favore dell'Education ci aiuta a innalzare il livello tecnologico-scientifico della formazione in Italia. Crediamo che i benefici che provengono da conoscenze, nuove tecnologie e innovazione debbano andare a vantaggio di tutti, senza discriminazioni. **La Fondazione diffonde la cultura scientifica tramite l'ICT, per migliorare concretamente la vita delle persone.** Lavoriamo all'intersezione di quattro grandi aree: innovazione, istruzione, inclusione e la diffusione di valori culturali di base».

L'attività di Istruzione tramite ICT è quindi il fil rouge fra le attività di Mondo Digitale come le "Settimane tematiche" romane; selezionate le scuole leader, i casi d'eccellenza, si invitano gli studenti degli altri Istituti a visitarle per creare la socializzazione della conoscenza. Inoltre, si promuove l'insegnamento del computer ad anziani, studenti diversamente abili, immigrati. Un accordo con la Digital Media Authority di Singapore ha dato vita a ben cento progetti e a un workshop dedicato a "Le animazioni in 3D, un modo rivoluzionario di fare scuola e comunicare".

**La Fondazione opera in parallelo per cambiare l'approccio scolastico alle nuove tecnologie:** «Educatori e docenti hanno considerato a lungo le tecnologie multimediali come strumenti

funzionali solo all'intrattenimento e allo svago - afferma il Direttore Generale, Mirta Michilli - al contrario, già da qualche anno, le scuole romane stanno sperimentando le risorse del gioco multimediale come strategie abituali di apprendimento.

Con il progetto "Settimane tematiche" abbiamo dedicato incontri al ruolo educativo e didattico dei videogame e delle animazioni multimediali. Con il GJC, promuoviamo un uso consapevole della tecnologia digitale, che diventa una risorsa strategica per combattere oltre al digital gap anche il cultural divide. La scuola su questo fronte può e deve giocare un ruolo fondamentale.

Scoprire l'uso responsabile e cooperativo delle tecnologie è anche il modo migliore per prevenire pericolose derive, come il *cyberbullismo*».

**Alla quinta edizione del GJC, nel 2009,** potranno partecipare scuole e università, istituzioni pubbliche e private, cooperative e associazioni culturali, imprese e privati cittadini. I progetti devono prevedere l'uso delle nuove tecnologie, Internet, realtà virtuale e sistemi multimediali, a fini educativi.

**Mondo Digitale** is a Foundation, which came into existence in 2001, owned by Rome City Council, Lazio Region and a pool of telecommunication companies. Its main aim is to help develop an "Inclusive knowledge Society" raising the level of ICT knowledge, teaching free courses and organizing international events and prizes such as the Rome Global Junior Challenge, which in 2007 collected 600 international projects based on new technologies (Internet, virtual reality and multimedia) for educational purposes.