BILANCIO SOCIALE 2019

FONDAZIONE Mondo Digitale

BILANCIO SOCIALE 2019

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

LA SCUOLA SECONDO DE MAURO

Mentre scriviamo queste pagine le scuole in gran parte del mondo sono chiuse per l'emergenza coronavirus. La metà degli studenti, oltre 850 milioni di alunni di tutte le età, non può frequentare le lezioni. Come si svolgeranno gli esami? Ancora non ci sono certezze. Per questo ci piace iniziare questa relazione evocando un esame di stato di tanti anni fa, quello del linguista Tullio De Mauro che ha contribuito alla nascita della Fondazione Mondo Digitale e l'ha guidata per più di 10 anni.

Gli orali della maturità filarono via col vento in poppa. [...] Per ultima mi toccò l'interrogazione di latino e greco con il professor Marchi. L'esame fu minuzioso e lungo. Alla fine Marchi mi chiese che cosa avevo in mente di fare poi. Gli dissi che, in un modo o nell'altro, volevo insegnare nelle scuole, fare il professore. Avevo in mente il modello di Mario Themelly e dei miei recenti professori di liceo. Ma mi ricordavo anche la suorina di prima elementare, suor Rosa, e la professoressa Urban e Nuccia Musatti. Mi pareva il mestiere più bello del mondo.

Siamo alla cerimonia di premiazione della nona edizione del Global Junior Challenge, dal 2017 dedicato al linguista Tullio De Mauro (Torre Annunziata, 1932 - Roma, 2017). La moglie, la professoressa Silvana Ferreri, ordinaria di Didattica delle lingue moderne all'Università degli studi della Tuscia di Viterbo, è stata coinvolta nella consegna dei premi e ha accettato di ricordare il pensiero di Tullio De Mauro sulla scuola sottolineando le sue priorità: gli studenti e gli insegnanti, a partire dalle maestre, le eccellenze della scuola italiana.

Ha scelto di leggere due brani tratti dal libro "Parole di giorni un po' meno lontani" (Il Mulino, Bologna 2012), uno dedicato agli studenti (BOÁΩ, pagine 138-141) e l'altro ai docenti (La Normale, pagine 240-244).

Poi la conclusione: "Tullio è questo: studio, rigore, ma anche attenzione agli affetti, alle persone che ha accanto. E questo vi consegno come ricordo".

INDICE

4 INTRODUZIONE

7 NOTA METODOLOGICA

9 CHI SIAMO
La nostra identità
Struttura, governo e amministrazione
Direzione, staff di lavoro e comunità
Organigramma

21 LA RETE DELLA FMD ALL'ESTERO

25 COME LAVORIAMO
Il nostro patrimonio in progetti
Mese per mese
Il modello di Educazione per la vita
La Palestra dell'Innovazione
Il network degli hub formativi

47 PROGETTI (in ordine alfabetico)
Progetti - evento
Altri eventi
Ricerca e sviluppo
Campagne e collaborazioni
Pubblicazioni

173 COME COMUNICHIAMO

177 DICONO DI NOI

180 IL NOSTRO 2019: una sintesi dei risultati in numeri

183 I NOSTRI CONTI
Rendicontazione sociale: lavori in corso
Sistema di gestione e controllo

187 INDICE ALFABETICO DEI PROGETTI

INTRODUZIONE

di **MIRTA MICHILLI**
direttore generale

Per la prima volta in 20 anni di storia abbiamo provato a costruire un vero e proprio "Bilancio sociale" e non la consueta relazione sulle attività dell'anno. Purtroppo l'emergenza sanitaria e le misure di contenimento della diffusione del coronavirus ci hanno impedito di realizzarlo così come avremmo desiderato, come un processo effettivamente partecipato per la crescita di tutta l'organizzazione. È una prima prova da migliorare e perfezionare, uno strumento di lavoro che ci aiuta a rimanere saldi alla nostra mission e ai nostri valori e ci permette di raccontarci all'esterno in modo più strutturato.
La Fondazione Mondo Digitale è un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza, nata come Consorzio Gioventù Digitale nel 2001 su iniziativa dell'allora assessora del Comune di Roma Mariella Gramaglia e ideata, nella sua missione strategica, dal 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 ha trasmesso all'organizzazione tutto il suo amore per la scuola italiana, per i suoi alunni e i suoi insegnanti, oltre che includere l'area di alfabetizzazione digitale degli adulti tra i suoi obiettivi strategici. Io ho avuto l'onore di esserne il direttore generale fin dalla sua costituzione e di aver contribuito alla sua crescita e sostenibilità fino all'organizzazione che è oggi.
Che cos'è oggi la FMD? Direi un'**organizzazione ibrida** di successo, difficile da classificare, ma sicuramente ad alto impatto sociale: siamo agili come una startup innovativa nel rispondere prontamente alle emergenze, radicati nel territorio come un operatore sociale, capaci di produrre valore, anche di mercato, come una grintosa impresa sociale, dotati di modelli e strumenti interpretativi come un ente di ricerca. Per la nostra vasta offerta formativa, dall'educazione non formale per la scuola primaria alle *digital academy* per i professionisti, ci configuriamo come un ente formativo e, nello stesso tempo, grazie al nostro spirito di servizio, coinvolgiamo esperti che ci offrono spontaneamente collaborazioni *pro bono*. Non siamo un'organizzazione di volontariato eppure le grandi aziende ci cercano per realizzare insieme *give campaign* che trasformino la responsabilità sociale d'impresa in creazione di valore condiviso. Non è facile gestire un ibrido organizzativo in perenne trasformazione.
Dirigente, manager, imprenditrice, startupper? Non credo esista una sola parola che possa descrivere la complessità del mio ruolo di guida in un'organizzazione ibrida come la FMD. Devo perseguire precisi obiettivi economici, sociali, politici e culturali, ma senza rimanere intrappolata nelle logiche del mercato e del profitto, né con gli obiettivi tipici della pubblica amministrazione, eppure anche se sono "autonoma" rimango "controllata". Facciamo servizio pubblico, ma in realtà siamo privato sociale... Immagino che anche il nuovo cda, che si è insediato poco più di un anno fa, abbia faticato molto a capire chi siamo e cosa facciamo. Intanto cresce la responsabilità che ci assumiamo ogni giorno nei confronti di chi lavora con noi, per noi e insieme a noi.
Vorrei sottolineare altre due caratteristiche identitarie che ci rendono se non unici, sicuramente rari, nel panorama delle organizzazioni,

a livello nazionale e internazionale. La prima è la **varietà dei campi di azione**, dovuta alla rapida capacità di risposta alle opportunità e alle sinergie programmatiche generate dalla stessa fondazione. Così le nostre azioni vanno dalle carceri, anche minorili (progetto 2R-Reset&Recode), alle passerelle di alta moda (progetto Digital Made), dalla salute pubblica alla trasformazione digitale delle aziende. Non mi sembra esistano altre organizzazioni con una varietà di settori di intervento così ampia e diversificata. Ovunque portiamo il nostro modello formativo. La seconda caratteristica è che non ci limitiamo ad agire, ma sviluppiamo strumenti e metodologie nell'ambito dell'istruzione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale e di comunità, grazie a un **programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione** (ARD&I). Per allineare la formazione alle sfide del XXI secolo abbiamo elaborato il modello di Educazione per la vita e la Palestra dell'Innovazione, un ambiente fisico-virtuale per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e civica. Abbiamo sviluppato una teoria di sviluppo personale e uno strumento formativo, il Personal Ecosystem Canvas, e ideato altri format innovativi per lo sviluppo collettivo. Lavoriamo con uno staff di changemakers e nello stesso tempo facciamo ricerca, a livello accademico, grazie al contributo di Alfonso Molina, personal chair in Technology Strategy all'Università di Edimburgo, dove è stato professore ordinario per oltre 20 anni. Cerchiamo poi di rendere sempre e ovunque le persone protagoniste di ogni iniziativa, per questo la nostra presenza è così viva, radicata e diffusa nel territorio.

Così, in questi anni siamo cresciuti in modo esponenziale fino a diventare un modello unico e originale di impresa non profit di innovazione sociale. Investiamo soprattutto in scuola e formazione perché l'istruzione è allo stesso tempo chiave dello sviluppo umano e strumento di sostenibilità sociale. Vogliamo essere attori che fanno la differenza con un reale ruolo trasformativo, capaci di generare responsabilità nelle nuove generazioni. Lavoriamo con i giovani perché possano essere "la tecnologia, la forza e l'intelligenza abilitante" per lo sviluppo inclusivo, basato sui nuovi paradigmi di innovazione sostenibile ed economia circolare. Supportiamo i cittadini nei processi di trasformazione digitale in modo che le nuove forme di e-government siano anche modelli di buona governance.

Da quasi 20 anni siamo impegnati nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Usiamo le tecnologie digitali come acceleratore sociale, per alimentare la crescita, il benessere, la produttività e la competitività, convinti che un ecosistema innovativo sia un valore per tutti, dal cittadino alle imprese. 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.

La sede operativa principale è presso la Città Educativa di Roma, il centro delle buone pratiche e dell'innovazione, ma abbiamo attivato altri snodi territoriali a Milano, Terni, L'Aquila, Palermo e Catania. Operiamo a livello locale, nazionale e internazionale, elaborando modelli di intervento replicabili ovunque.

Sono oltre 170 i progetti di inclusione e innovazione sociale realizzati finora, finanziati anche con fondi europei. Abbiamo sviluppato una piattaforma ricca e innovativa per contenuti, attività, strumenti e progetti, che mettiamo a disposizione della pubblica amministrazione e non solo per promuovere la partecipazione dei cittadini. 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.).

Nelle pagine che seguono schede dettagliate descrivono una cinquantina di progetti attivi nel 2019. Alcuni si concludono nel corso dell'anno, altri più impegnativi proseguono. Ci tengo a sottolineare alcune linee di intervento che hanno caratterizzato l'ultimo anno, perché temo possano sfuggire nella quantità di azioni realizzate. Sempre di più investiamo nella creazione di **reti collaborative**, costruendo alleanze trasversali e cordate verticali. Stiamo stipulando accordi con le università, potenziando la loro "terza missione", perché sono un anello fondamentale di raccordo tra la scuola e il mondo del lavoro. E stiamo lavorando alla realizzazione di una **grande alleanza per i giovani**. Insieme alle scuole abbiamo dato vita a un'originale **network di hub formativi** diffusi sul territorio nazionale, che coinvolgiamo nei diversi progetti come "emittenti" o "ripetitori" di conoscenza. Oltre all'animazione di laboratori in presenza, abbiamo progettato e realizzato il **primo corso (fisico e on line) sull'intelligenza artificiale** per la scuola italiana. Un traguardo importante, visto il ruolo chiave che le diverse applicazioni di AI rivestono nei più diversi campi (dalla guida autonoma alla salute pubblica). Insieme al Centro Studi Erickson abbiamo progettato la nostra **prima collana editoriale** "Immaginare Crescere e Sviluppare" (in libreria i primi due volumi) e avviato, anche con Rizzoli Education, una collaborazione per il primo sussidiario dedicato al secondo ciclo della scuola primaria, Matpertutti. Con il progetto OpenSPACE stiamo sperimentando il modello della Palestra dell'Innovazione nelle periferie di quattro città metropolitane, Milano, Bari, Reggio Calabria e Palermo, per rafforzare le **comunità educanti** nel contrasto alla povertà educativa. Se per il monitoraggio dei progetti usiamo principalmente la Metodologia di valutazione in tempo reale (Real Time Evaluation RTE) disegnata dal prof. Alfonso Molina e adattata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), di recente abbiamo avviato processi più strutturati che coinvolgono valutatori esterni secondo metodologie diverse (Teoria del cambiamento, approccio controfattuale ecc.).

Il nostro bilancio, con un fatturato annuo che ora si avvicina a 2 milioni di euro, è sempre stato chiuso in pareggio, eccetto che nel 2018, con un disavanzo di poco più di 80mila euro. Ci sosteniamo grazie all'uso virtuoso dei fondi europei e alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d'impresa delle grandi aziende italiane e multinazionali tecnologiche (Cisco, Epson, Eni, Ericsson, Facebook, Google, Microsoft, Tim).

Lo staff, guidato da me e da Alfonso Molina, nonostante le difficoltà dell'amministrazione capitolina, ogni anno moltiplica determinazione e passione per rafforzare la missione di servizio pubblico dell'organizzazione e condividere strumenti e modelli di intervento anche all'estero. Per il progetto Digital Welcome segnaliamo il riconoscimento per le buone pratiche di apprendimento permanente attribuito da LLLAwards 2019 per la categoria "Best practice in Promoting Values". E per Ideal il riconoscimento della Commissione europea per la qualità del progetto.

Ogni anno le oltre mille "uscite stampa" confermano la capacità di comunicare al pubblico attraverso i vari media, dalla carta stampata alla tv. Al centro dei servizi le idee innovative lanciate dalla FMD, gli obiettivi raggiunti e le testimonianze dei protagonisti. Da segnalare soprattutto l'attenzione dedicata dalle principali reti del servizio pubblico nazionale, anche in orari di massimo ascolto, sia nei servizi del telegiornale sia in rubriche tematiche o in altri spazi di approfondimento. L'ultima edizione della RomeCup è stata raccontata nei telegiornali dei principali canali Rai, Tg1, Tg2 e Tg3. L'edizione del Tg1 delle 20 del 2 aprile è stata seguita da oltre 5 milioni di telespettatori.

L'idea di essere così presenti nelle case degli italiani ci riempie di orgoglio e ci carica di responsabilità. E di urgenza. Quante persone non abbiamo ancora raggiunto?

NOTA METODOLOGICA

Le pagine che seguono costituiscono il primo bilancio sociale della FMD che, vista la nostra missione di servizio pubblico, abbiamo voluto costruire seguendo le *Linee Guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo Settore*, anche se non siamo ancora vincolati da un obbligo. Intendiamo così dotarci di uno strumento che ci renda ancora più trasparenti in tutte le nostre azioni, raccogliendo in un unico documento attività sociali, finanziarie, economiche e programmatiche della nostra organizzazione.
Il report, oltre alle informazioni previste dalle linee guida, raccoglie le schede sintetiche di tutti i progetti attivi nel 2019 e alcuni approfondimenti su modelli, metodologie e strategie. È suddiviso in 4 sezioni.
La prima sezione, CHI SIAMO, descrive le caratteristiche della FFMD: missione, visione e sistema di valori. Il sistema di governance e la squadra di lavoro completano la presentazione sintetica dell'organizzazione.
COME LAVORIAMO è la sezione più ampia, che contiene un quadro dettagliato di tutte le attività, da cui, speriamo, emerga con chiarezza anche lo stile di lavoro con cui affrontiamo la complessità delle azioni e degli obiettivi che perseguiamo. Fino all'anno scorso questa sezione costituiva la nostra "Relazione annuale delle attività". Quest'anno abbiamo scelto di presentare tutti i progetti con una griglia comune e con le stesse voci descrittive, in modo che sia immediato ricavare anche informazioni qualitative e quantitative. È stato un "esercizio" importante anche per lo staff, per cominciare a familiarizzare con nuovi strumenti descrittivi. Nelle schede abbiamo introdotto anche alcune "voci" aperte per segnalare criticità, elementi di successo o storie particolarmente significative. Quando possibile le schede sono animate dalle testimonianze dei protagonisti, rimandi a interviste, video, storie ecc. Arricchiscono la sezione diversi approfondimenti: alcuni hanno un taglio più comunicativo altri metodologico. Abbiamo proposto anche una sintesi dei principali numeri, solo per dare un'idea del "volume di lavoro" che affrontiamo ogni anno.
Nella terza 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.
Nell'ultima sezione ci sono I NOSTRI CONTI presentati in modo sintetico, perché per il dettaglio si rimanda al bilancio economico. Abbiamo inserito anche un grafico che mostra in maniera immediata la provenienza delle risorse economiche, cioè come ci sosteniamo, attraverso contributi pubblici, privati ecc.
Il nostro primo bilancio è come un'opera "incompiuta". Sono in corso le verifiche per la trasformazione dell'organizzazione in Ente del terzo settore secondo la nuova normativa e sono in attuazione una serie di misure di adeguamento per ottimizzare il Modello di organizzazione e gestione, compresa la nomina di un organo di controllo monocratico. Quello che condividiamo è un primo documento "aperto", il racconto di un'organizzazione in cambiamento, che si "riaggiorna" continuamente per rispondere alle nuove sfide.

2 - 4 APRILE / UNIVERSITÀ ROMA TRE
5 APRILE /
DI INGEGNERIA

CHI SIAMO

LA NOSTRA IDENTITÀ

NOME	Fondazione Mondo Digitale (FMD) dal 3 maggio 2006, precedentemente Consorzio Gioventù Digitale
CODICE FISCALE	06499101001
PARTITA IVA	06499101001
FORMA GIURIDICA	Fondazione Ente strumentale di Roma Capitale
SETTORE ATTIVITÀ PREVALENTE	(ATECO): 855990
INDIRIZZO SEDE LEGALE	Roma, via del Quadraro 102
ALTRE SEDI OPERATIVE	L'Aquila, Strada statale 80 8/b (01.02.2016) - Catania, via Vescovo Maurizio 82 (09.11.2016) - Milano, viale Italia 22/26, Corsico (01.10.2018) - Palermo, via Cilea 56 (01.10.2018) - Terni, viale Donato Bramante 3/D (09.07.2018)
SITO INTERNET	mondodigitale.org
AREA TERRITORIALE DI OPERATIVITÀ	Locale, nazionale e internazionale
MISSIONE: VALORI E FINALITÀ	Promuovere lo sviluppo di una società democratica della conoscenza integrando innovazione, educazione, inclusione e valori per una cittadinanza responsabile. Promuoviamo una nuova educazione per il 21° secolo e l'alfabetizzazione digitale della popolazione attraverso progetti e iniziative rivolte innanzitutto ai giovani, alle donne, e alle categorie fragili.
ATTIVITÀ STATUTARIE	La FMD lavora come un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza con un programma integrato di ricerca-azione, sviluppo e implementazione (ARD&I). Tra le principali attività statutarie: • elaborazione di attività e progetti che promuovono l'uso delle più moderne tecnologie informatiche e telematiche (anche attraverso il reperimento di risorse pubbliche e private) • promozione della ricerca scientifica sulle tematiche dell'innovazione sociale ed educativa e dell'inclusione digitale • produzione di contenuti educativi, strumenti e metodologie didattiche sui temi dell'innovazione nella scuola e nel sistema educativo in generale.
ALTRE ATTIVITÀ	Per fronteggiare la costante riduzione di investimenti sia nel pubblico sia nel privato, la FMD sta sperimentando una nuova strategia: senza tradire la specificità di un'organizzazione non profit intende connotarsi sempre di più come un'impresa di innovazione sociale ed educativa "accreditata", cioè

una struttura agile e competente in grado di attrarre finanziamenti, capitalizzare risorse e trasformarli in valore sociale per tutta la comunità.
Grazie a un mix di strategie di marketing, rielaborate in chiave sociale in coerenza con l'approccio metodologico e la missione, la FMD intende quindi riposizionarsi nel mercato nella comunità nazionale e internazionale, trovando un nuovo equilibrio tra creazione di valore sociale e risorse economiche. L'attività di fundraising, in particolare, è concepita come ricerca (analisi dei bisogni, elaborazione delle strategie ecc.) e progettazione di interventi mirati. L'ente finanziatore non è mai un ente filantropico ma è un partner a tutti gli effetti, con cui la FMD condivide visione e missione.
Rientrano tra le attività secondarie, ma strumentali, per l'anno 2019, i seguenti progetti:

- Scuola di Fisica con Arduino e Smartphone
- She Means Business
- Stem in the City
- Computer Science First
- Digitali si diventa
- WE- Wurth Experience
- Immersive Weese
- Vagone FMD. Da 01 a 100 – Binario F
- Vivere Digitale
- Enel Strategic Workout
- Academy SITI
- Fashion Digital Made
- Maker Faire – Kuwait
- Share School
- Health Jam Session
- Health Jam Session – LSP Oncolung
- MSD – Digital Fundamentals
- Vagone FMD. Da 01 a 100 – Binario F (seconda edizione)
- Computer Science First Mapping
- RomeCup (sponsorship di Lygra, Inail, Enea, Dell, Ambasciata USA, Invitalia)
- Formazione per lo sviluppo e scienze della vita
- Attività di alternanza scuola lavoro con diverse scuole
- Summer Camp Microsoft
- CodeWeek Milano

COLLEGAMENTO CON ALTRI ENTI

Enti che ospitano le sedi operative della FMD:

- Città educativa di Roma
- Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti, L'Aquila
- IIS Marconi di Catania
- IIS Falcone Righi di Corsico
- IMS Camillo Finocchiaro Aprile di Palermo
- Fabula Animations Soc. Coop

CONTESTO DI RIFERIMENTO	Dalla prima partnership pubblico-privato alle partnership multi-stakeholder, la FMD collabora con diverse organizzazioni nazionali e internazionali. Sono scuole, università, aziende, fondazioni, associazioni e comunità, oltre ad autorità locali, regionali e nazionali. Creiamo così sia comunità di apprendimento locali sia cordate transnazionali per diffondere progetti ed esperienze di successo. La rete della FMD all'estero conta oggi 40 paesi, di cui 20 paesi europei. I progetti e le iniziative portate avanti dalla FMD rientrano in cinque macro aree trasversali di intervento, che insistono sulle maggiori criticità del sistema Paese e cercano di rispondere alle sfide di Europa 2030: • educazione per la vita • robotica educativa, rete multisettoriale, smart specialization • innovazione sociale e imprenditoria giovanile • invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale • inclusione di immigrati e rifugiati • STEAM e parità di genere
CERTIFICAZIONI	Ente accreditato dal Miur per la formazione del personale della scuola (direttiva n. 170 del 21 marzo 2016). È certificata UNI 11601:2015 per le attività di coaching. E ha la certificazione ISO 9001:2015 per la "Progettazione ed erogazione di corsi di formazione ed attività di ricerca e consulenza finalizzata alla diffusione di tematiche legate all'innovazione e ICT. Servizi di coaching". È presente nell'elenco degli esercenti ed enti accreditati su cartadeldocente.istruzione.it. L'elenco dei corsi acquistabili con la Carta del docente è disponibile su Sofia e su innovationgym.org.

LA NOSTRA IDENTITÀ SOCIALE

STRUTTURA, GOVERNO E AMMINISTRAZIONE

DA CONSORZIO A FONDAZIONE

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

SISTEMA DI GOVERNO E CONTROLLO

Sono organi della Fondazione:
- Presidente
- Consiglio di Amministrazione
- Direttore generale
- Comitato di Vigilanza
- Assemblea dei soci Fondatori
- Collegio dei Partecipanti.

Il **Presidente** è designato dal Sindaco di Roma, dura in carica tre anni e può essere riconfermato. La rappresentanza legale della Fondazione di fronte a qualunque autorità giudiziaria o amministrativa e di fronte ai terzi spetta al Presidente (art. 9).
Il **Consiglio di Amministrazione** della Fondazione è composto da non meno di 7 e non più di 13 membri. I Consiglieri durano in carica tre anni e possono essere confermati (art. 10). Il Consiglio di Amministrazione ha tutti i poteri per l'amministrazione ordinaria e straordinaria della Fondazione, ad eccezione di quelli attribuiti dalla legge o dallo Statuto ad altri organi (art. 11).
Il **Direttore generale** è nominato dal Consiglio di Amministrazione su proposta del Presidente. Il Direttore generale è investito dei poteri di gestione ordinaria e di controllo delle attività della Fondazione (art. 12).
Il **Comitato di Vigilanza** è costituito da tre membri effettivi, di cui due, ivi compreso il Presidente, designati dal Sindaco di Roma e uno dal gruppo dei Primi Fondatori privati e dei Fondatori Successivi. I membri del Comitato di Vigilanza durano in carica tre anni e possono essere confermati (art.13).
L'Assemblea dei soci Fondatori è composta dai rappresentanti dei soci Fondatori (art. 14).
Il **Collegio dei Partecipanti** è composto dai rappresentanti dei Partecipanti alla Fondazione (art. 15).

Ad oggi il Consiglio di Amministrazione è così composto:
- **Alessandra Donnini**, presidente. Nominata con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
- **Annalisa De Luca**, consigliere. Nominata con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni

- **Tullio Menini,** consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
- **Vincenzo Patruno,** consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
- **Renato Brunetti,** consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
- **Federico Alker**, consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni
- **Sabina Strazzullo,** consigliere. Nominata con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni

Il Comitato di Vigilanza è rappresentato da:

- **Sergio Allegrezza**, presidente. Nominato con atto del 15/11/2011, durata in carica 3 anni
- **Eugenio Casadio**, sindaco. Nominato con atto del 15/11/2011, durata in carica 3 anni
- **Vincenzo Del Signore**, sindaco. Nominato con atto del 15/11/2011, durata in carica 3 anni

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

GESTIONE

Sono partecipanti alla Fondazione 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

SOCI NON ATTIVI/DIMISSIONARI
Regione Lazio
Elea
Intel Corporation Italia spa
Unysis spa

Altri stakeholder
- scuole
- pubblica amministrazione
- finanziatori
- clienti/utenti
- fornitori
- collettività

PERSONALE

Numero medio del 2019:
- 10 dipendenti
- 14 collaboratori
- 57 professionisti (partite Iva)
- 43 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 riconosciutole dai Soci fondatori e dalla Prefettura di Roma.
Nel rispetto di quanto stabilito dal decreto legislativo 33/2013, la FMD, ente di diritto privato in controllo pubblico, pubblica nella sezione "Amministrazione trasparente" del proprio sito web le informazioni relative agli incarichi e alle retribuzioni dei collaboratori e dei professionisti [www.mondodigitale.org/it/amministrazione-trasparente].

PROCESSI DI SELEZIONE PER IL PERSONALE (AVVISI, MODALITÀ DI PUBBLICAZIONE, SHORT LIST ECC.)

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 2019 lo staff della FMD ha beneficiato di:

- Assistenza sanitaria integrativa
- "Mensa" in sede
- Trasporti (tessera Atac)
- Formazione in sede (corsi di inglese)
- Formazione e aggiornamento a rimborso
- Ginnastica 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 extra curricolari, 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 2019 sono stati attivati n. 5 tirocini per le seguenti tipologie e aree:

Tirocini extracurricolari formativi e di orientamento:

- Giovanna Cipolla, che ha svolto un tirocinio nel settore "Innovazione nella scuola" collaborando attivamente all'implementazione e alla segreteria organizzativa di progetti strategici sui temi della povertà educativa e dell'inclusione di immigrati e rifugiati.

Tirocini curricolari:

- Paola Ianni, che ha svolto un tirocinio sull'uso pedagogico delle nuove tecnologie digitali sulle tematiche del coding e della robotica.
- Lorenzo Motta, che ha svolto un tirocinio nell'ambito della progettazione grafica e dell'allestimento per eventi.
- Iman Shams, che ha svolto un tirocinio nell'ambito della progettazione e della fabbricazione digitale.
- Lidia Catena, che svolge un tirocinio (continua nel 2020) nell'ambito della progettazione e della progettazione grafica.

VOLONTARI

La FMD si avvale da sempre del contributo dei volontari e, in particolare, dall'esperienza maturata con il modello di apprendimento intergenerazionale e la rete dei Volontari della conoscenza, da cui è nato un vero e proprio progetto, Volontari del 21° secolo.
Il progetto, patrocinato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri – Ministero per la Cooperazione Internazionale e l'Integrazione, è una proposta programmatica per contribuire ad affrontare questo momento di forte crisi economica, sociale e culturale che coinvolge il nostro Paese e l'Europa.
I volontari del 21° secolo sono giovani di tutte le età che si impegnano in progetti di innovazione sociale e così facendo acquisiscono le competenze utili per vivere e lavorare come cittadini responsabili (problem solving, responsabilità sociale, lavoro collaborativo, creatività).
Tra le attività che i volontari possono realizzare ci sono: percorsi di alfabetizzazione digitale degli adulti con il modello di apprendimento intergenerazionale, attività di progettazione sociale per conoscere e migliorare il territorio e la comunità in cui vivono ed entrare in contatto con il mondo del lavoro. L'obiettivo è anche quello di contrastare il fenomeno dei Neet (Not in education, employment, or training), che in Italia interessa il 23% dei giovani tra i 15 e i 29 anni, e ovviamente di continuare a promuovere l'invecchiamento e la cittadinanza attiva nella società della conoscenza.

Nel corso del 2019, hanno collaborato con la FMD tre volontari, che hanno svolto le seguenti attività:

- Marcello Pistilli, in qualità di formatore e blogger sui temi della sicurezza sul web.
- Moreen Gorial, per attività di supporto eventi e relazioni internazionali.
- Reem Al-Ansari, con funzioni di supporto per le relazioni internazionali nell'ambito del Global Junior Challenge.

DIREZIONE, STAFF DI LAVORO E COMUNITÀ

Dopo oltre 5 anni di "vuoto amministrativo", dalle dimissioni del presidente Gennaro Sangiuliano, a luglio 2013, con l'ordinanza del 27 ottobre 2018 la sindaca Virginia Raggi ha nominato i rappresentanti di Roma Capitale per i nuovi organi di amministrazione della FMD, la presidente, Alessandra Donnini, e i componenti del consiglio di amministrazione, Annalisa De Luca, Tullio Menini e Vincenzo Patruno. La nuova amministrazione si è insediata nel 2019.
Nonostante le difficoltà dell'amministrazione capitolina, lo staff, guidato dal direttore generale Mirta Michilli, ha lavorato con crescente determinazione e passione. Ha rafforzato sempre più la missione di servizio pubblico dell'organizzazione e ha costruito strategie di intervento che sono ormai un riferimento prezioso anche per le politiche sociali.
Nel corso degli anni sono state adottate anche diverse misure di welfare per migliorare il benessere di dipendenti e collaboratori, come l'assistenza sanitaria integrativa, i trasporti pubblici gratuiti, la formazione e attività fisica in sede ecc.
Lo staff è composto da figure professionali molto diverse, da consulenti storici a stagisti o apprendisti, da collaboratori "a chiamata" a dipendenti a tempo indeterminato, vere e proprie colonne portanti dell'organizzazione. Nei grandi eventi tutte le figure collaborano insieme alla risoluzione delle criticità e al raggiungimento degli obiettivi comuni. Per la comunicazione istituzionale e on line la FMD si avvale anche della collaborazione di una ghost writer con esperienza specifica nel racconto sociale.
Nel corso del tempo all'interno dello staff sono cresciute e maturate almeno tre unità funzionali che uniscono alla forte specializzazione e professionalità la capacità di lavorare in sinergia: progettazione, marketing sociale e comunicazione. L'area dell'implementazione gravita intorno a una delle prime figure di manager di comunità nata nel non profit, con una professionalità certificata nella costruzione di squadre di lavoro. Le unità funzionali operative sono le seguenti:

RICERCA E PROGETTAZIONE
Ilaria Graziano (project manager e coordinatrice progettazione nazionale)
Annaleda Mazzucato (project manager e coordinatrice progetti europei)
Grazia Dell'Oro (project manager)
Ilaria Gaudiello (ricerca e coordinamento contenuti didattici)
Marek Rembowski (project manager)

INNOVAZIONE
Cecilia Stajano (coordinatrice innovazione nella scuola)
Eleonora Curatola (alfabetizzazione digitale terza età)
Giovanna Cipolla (innovazione nella scuola)
Alberto Manieri (project manager Innovazione nella scuola)
Debora Cavallo (segreteria organizzativa)
Valentina Mammanco (segreteria organizzativa)
Annalisa Cassarino (parità di genere)

FORMAZIONE E SVILUPPO
Francesca Del Duca (project manager e coordinatrice grandi eventi)
Fiammetta Castagnini (coordinatrice prodotti multimediali)
Matteo Viscogliosi (coordinatore fab lab)
Federica Pellegrini (formatrice)
Giacomo Palombi (supporto grandi eventi)
Ilaria La Manna (maker e designer)
Guglielmo Lisi (maker e manutentore fab lab)

COMUNICAZIONE E MARKETING
Elisa Amorelli (coordinatrice comunicazione, rapporti istituzionali e marketing sociale)
Francesca Meini (ufficio stampa e project manager)
Carlotta Di Filpo (supporto marketing)

Ilaria Bonanni (social media editor e digital storytelling)

SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE
Manuela Martina

AREA TECNICA
Valentina Gelsomini (formatrice, qualità, coordinatrice tecnica)
Andrea Grillini (sviluppo web e sicurezza)

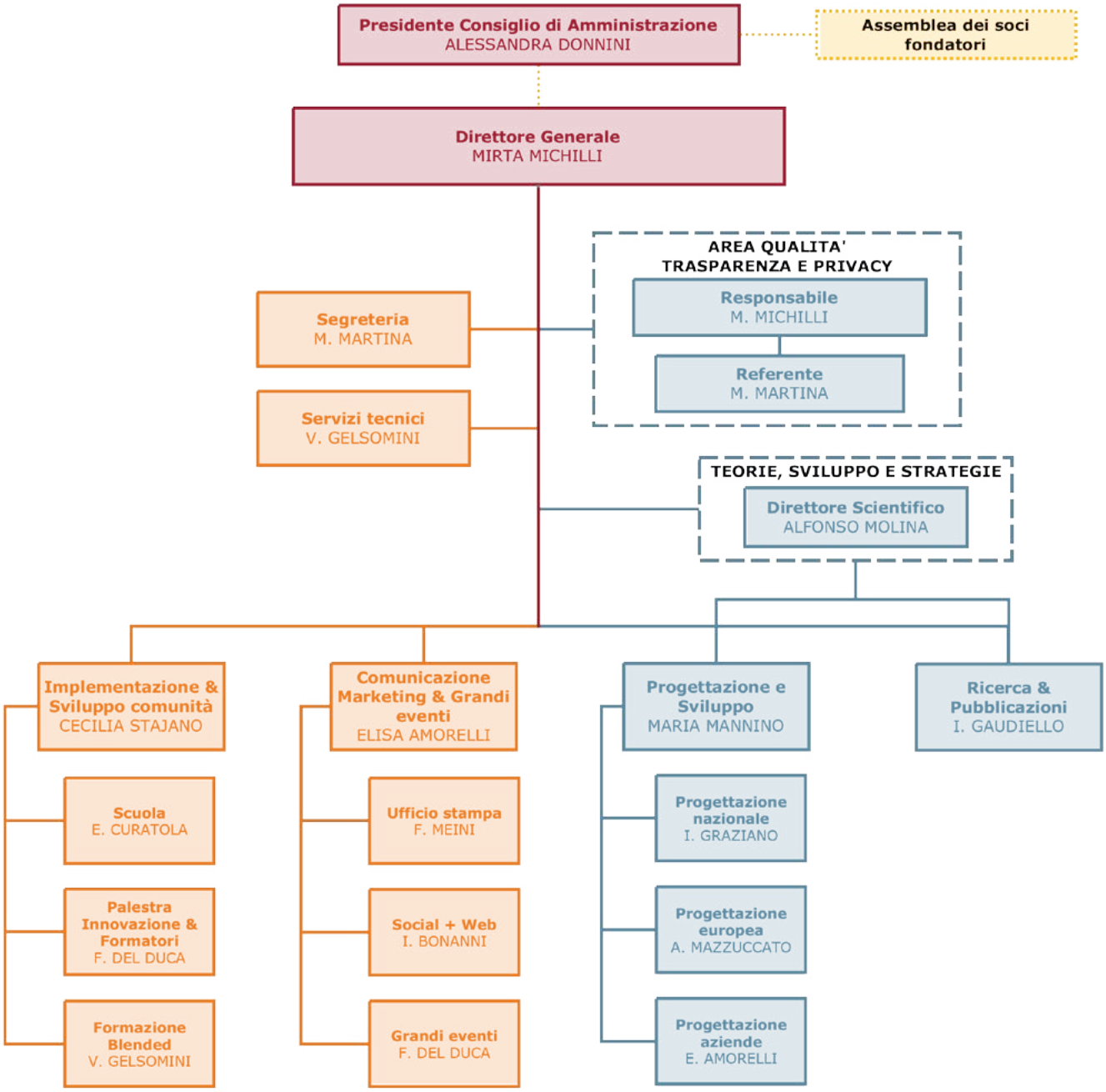
COLLABORAZIONI ESTERNE STORICHE
Contabilità, rendicontazione e bilancio: FD Elaborazioni (ex Studio De Matteis)
Organizzazione e gestione: KPMG (codice etico, accesso civico ecc.)
Studi legali: Cabras, De Cristofaro, Maresca Morrico e Associati, Gianni Origoni Grippo & Partners
Consulente del lavoro: Studio Princess
Salute e sicurezza negli ambienti di lavoro: Marcella De Bianchi (responsabile sicurezza) e Sergio Fantini (medico del lavoro)

Progettazione sociale, comunicazione strategica e contenuti web: Maria Mannino

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

Con il progetto OpenSpace si aggiuge una nuova sfida: costruire anche una comunità educante nei territori più a rischio, dove la povertà educativa è una vera e propria emergenza.

ORGANIGRAMMA

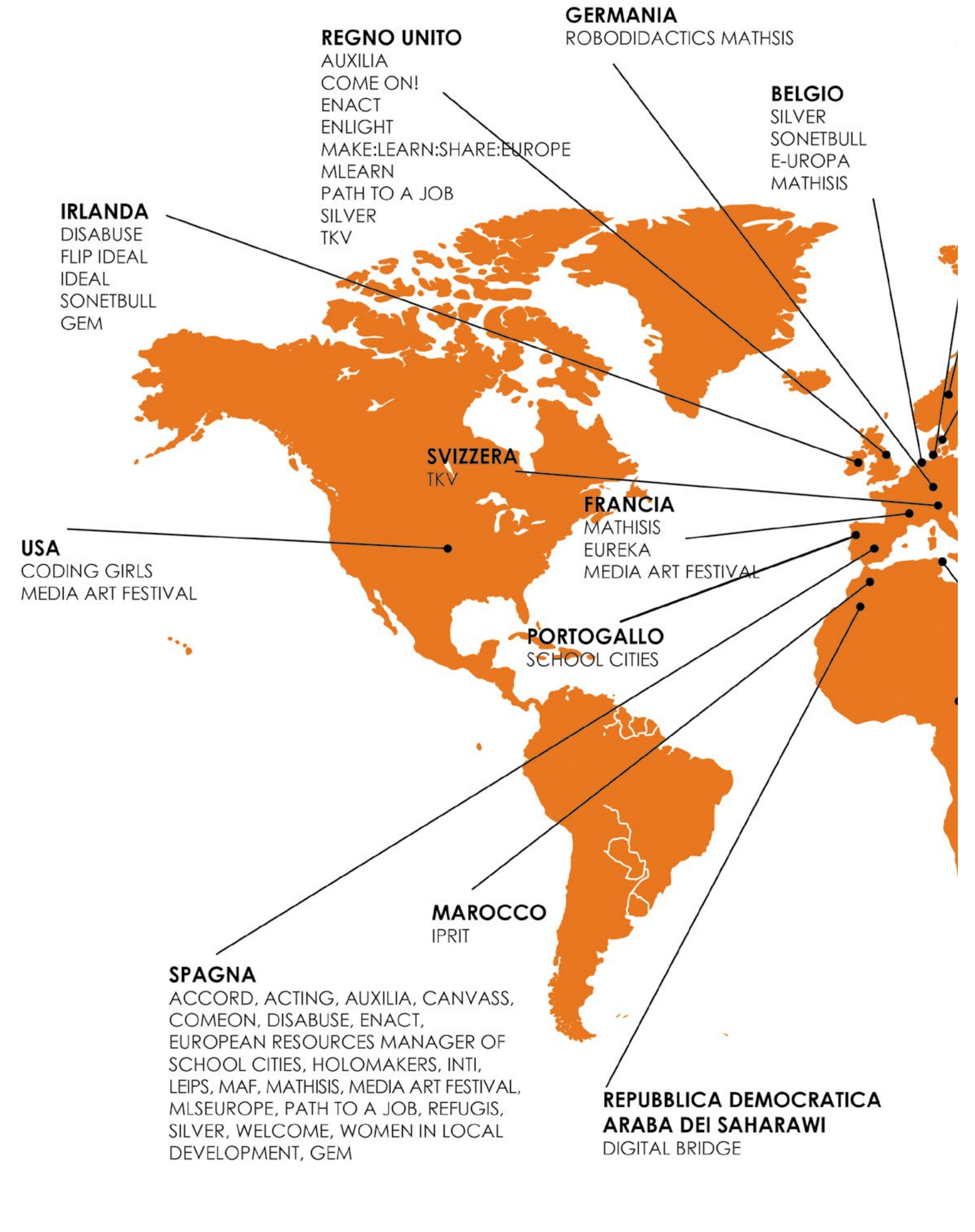


LA RETE DELLA FMD ALL'ESTERO

collaborazioni e partnership in 40 paesi da Austria a Usa

PAESE	PROGETTI
Albania	E-UROPa, EUReKA
Austria	Accord
Belgio	Accord, E-UROPa, Ideal, Flip Ideal, Mathisis, Silver, SonetBull, Welcome, Women in Local Development
Camerun	Digital Bridge
Cile	Acuerdo de intencion, Media Art Festival
Croazia	EUReKA
Danimarca	E-UROPa, European Resources Manager of School Cities, Leips
Ecuador	Media Art Festival
Estonia	E-UROPa
Egitto	Digital Made
Finlandia	Ideal, Flip Ideal
Francia	Mathisis, EUReKA, Media Art Festival
Germania	Accord, BiblioMakers, E-UROPa, Maf, Mathisis, Robodidatics, Welcome
Giappone	Fab Lat Kids
Grecia	Canvas, Holomakers, Mathisis, M-Learn, SonetBull, The Knowledge Volunteers, Welcome
India	Accordo per inclusione sociale
Irlanda	DisAbuse, Flip Ideal, Ideal, SonetBull, GEM
Israele	Holding Hands, Media Art Festival
Kenya	Fab Lat Kids
Kuwait	Fab Lab, Digital Made
Lettonia	E-UROPa, MLSEurope
Lituania	E-UROPa, Mathisis
Marocco	Iprit
Norvegia	Enlight, Ideal

Paesi Bassi	Come On, European Resources Manager of School Cities, Ideal, Inti, Mathisis, M-Learn, Robodidactics, Women in Local Development, Flip Ideal, GEM
Perù	Fab lab
Polonia	E-UROPa, Holomakers, Robodidactics, Women in Local Development
Portogallo	Disabuse, Isev
Regno Unito	Auxilia, Come On, Enact, Enlight, Inti, Mathisis, MLearn, MSLEurope, Path to a Job, Robodidactics, Silver, The Knowledge Volunteers, Women in Local Development
Repubblica Ceca	Isev, The Knowledge Volunteers
Romania	Acting, Canvas, Come On, E-UROPa, Silver, EUReKA
Saharawi	Digital Bridge
Serbia	E-UROPa
Slovenia	Robodidactics
Spagna	Accord, Acting, Auxilia, Canvass, ComeOn, DisAbuse, Enact, European Resources Manager of School Cities, Holomakers, Inti, Leips, Maf, Mathisis, Media Art Festival, MLSEurope, Path to a Job, RefugIS, Silver, Welcome, Women in Local Development, GEM
Svezia	Auxilia, Leips, MLSEurope
Svizzera	Acting, The Knowledge Volunteers
Tunisia	Iprit
Turchia	Enact
Ungheria	Come On, Inti, Women in Local Development
Usa	Coding Girls, Media Art Festival


GERMANIA
ROBODIDACTICS MATHSIS
REGNO UNITO
AUXILIA
COME ON!
ENACT
ENLIGHT
MAKE:LEARN:SHARE:EUROPE
MLEARN
PATH TO A JOB
SILVER
TKV
BELGIO
SILVER
SONETBULL
E-UROPA
MATHISIS
IRLANDA
DISABUSE
FLIP IDEAL
IDEAL
SONETBULL
GEM
SVIZZERA
TKV
FRANCIA
MATHISIS
EUREKA
MEDIA ART FESTIVAL
USA
CODING GIRLS
MEDIA ART FESTIVAL
PORTOGALLO
SCHOOL CITIES
MAROCCO
IPRIT
SPAGNA
ACCORD, ACTING, AUXILIA, CANVASS,
COMEON, DISABUSE, ENACT,
EUROPEAN RESOURCES MANAGER OF
SCHOOL CITIES, HOLOMAKERS, INTI,
LEIPS, MAF, MATHISIS, MEDIA ART FESTIVAL,
MLSEUROPE, PATH TO A JOB, REFUGIS,
SILVER, WELCOME, WOMEN IN LOCAL
DEVELOPMENT, GEM
REPUBBLICA DEMOCRATICA
ARABA DEI SAHARAWI
DIGITAL BRIDGE

PAESI BASSI
COME ON!
MLEARN
ROBODIDACTICS
MATHISIS
SCHOOL CITIES
FLIP IDEAL
GEM
NORVEGIA
ENLIGHT
DANIMARCA
SCHOOL CITIES
SVEZIA
AUXILIA
MAKE: LEARN: SHARE
EUROPE
LITUANIA
MATHISIS
LETTONIA
MAKE:LEARN:SHARE:EUROPE
REPUBBLICA CECA
TKV
POLONIA
ROBODIDACTICS
UNGHERIA
COME ON!
SLOVENIA
ROBODIDACTICS
ROMANIA
ACTING
COME ON!
MLEARN
SILVER
TKV
EUREKA
BULGARIA
SCHOOL CITIES
INDIA
ACCORDO PER
INCLUSIONE SOCIALE
TURCHIA
ENACT
TUNISIA
IPRIT
CAMERUN
DIGITAL BRIDGE
GRECIA
TRV
SONETBULL
MATHISIS

IIS
A. Volta

facebook

COME LAVORIAMO

Abbiamo avviato attività in varie aree relative all'innovazione nel mondo della scuola e all'inclusione sociale e digitale con progetti in diversi stadi di sviluppo: alcuni sono in fase di progettazione, altri costituiscono azioni pilota, molti sono in corso, appena avviati o in dirittura d'arrivo. Dal Global Junior Challenge, giunto alla nona edizione, a Nonni su lnternet, alla diciottesima edizione (a.s. 2019-20), i progetti riproposti di anno in anno, sono sempre implementati e rinnovati. Alcuni progetti sono diventati dei veri e propri modelli di riferimento, replicati in altre regioni ed esportati anche all'estero.

Sono sempre di più, inoltre, le realtà che cercano il supporto della FMD per proporre idee creative, estensioni di progetti, sperimentazioni di nuovi moduli didattici. Si consolida così il sogno di una società della conoscenza inclusiva e di una comunità di innovatori sociali diffusa a tutti i livelli. E cresce la capacità della FMD di creare reti collaborative, cioè di mettere insieme scuole, università, istituzioni, aziende e centri di ricerca per unire le forze e affrontare nuove sfide, come ad esempio la disoccupazione giovanile e il fenomeno dei Neet.

Le nostre linee guida in azione

- le azioni sono progettate e realizzate come strumenti di innovazione sociale, creando "alleanze ibride", a livello locale, nazionale e transnazionale, con l'obiettivo di generare circoli virtuosi di benefici per l'intera comunità
- apprendimento, sviluppo di competenze e condivisione delle conoscenze sono centrali: promuoviamo ovunque la partecipazione delle persone, con diverse metodologie (cooperative learning, social learning, learning by doing ecc.), e il dialogo e il confronto tra generazioni e culture
- i progetti sono monitorati e valutati con la Real Time Evaluation e altri modelli interpretativi elaborati da Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy all'Università di Edimburgo (dove è stato professore ordinario per oltre 20 anni) e direttore scientifico della FMD
- per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti abbiamo reinterpretato la metodologia dello storytelling attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti
- l'intera esperienza progettuale è codificata e resa pubblica con diversi strumenti di ricerca (casi di studio, rapporti, manuali, interviste ecc.) e su diversi supporti (pubblicazione, reportage ecc.). Grande attenzione anche all'informazione dell'opinione pubblica, e per supportare tutte le azioni abbiamo sviluppato la piattaforma Phyrtual.org, il primo ambiente di innovazione sociale basato sulla conoscenza, l'apprendimento e il community building.

IL NOSTRO PATRIMONIO IN PROGETTI

INVECCHIAMENTO ATTIVO

INTEGRAZIONE DI MIGRANTI

EDUCAZIONE PER LA VITA

ROBOTICA EDUCATIVA

IMPRENDITORIA GIOVANILE

L'elenco che segue riporta tutti i progetti che abbiamo attivato in ordine alfabetico. Nella tabella le lettere L, N e T indicano l'area territoriale di intervento dei progetti (localizzazione dei destinatari primari). Si tratta quindi di azioni locali (comune, provincia o regione), nazionali e transnazionali. Nella quarta colonna, contrassegnata dalla lettera A, è invece un'icona a segnalare l'area di intervento. In grassetto e in colore i progetti attivi nel 2019.

PROGETTI	L	N	T	A
#Here	•			
2R - Reset&Recode	•			
5G4School		•		
Accord			•	
Accordo di rete per la robotica educativa		•		
Acting			•	
Advancing Humanity		•		
Alternanza scuola-lavoro (ora PTOF)		•		
A scuola con JumPc		•		
Atelier ABC	•			
A2/A4 - La scuola formato famiglia	•			
Ambizione Italia per la scuola		•		
Apprendimento intergenerazionale	•			
Auxilia			•	
BiblioMakers	•			

Biomaking Summer School		•		
Bnl Media Art Festival			•	
BYE: Build Your Experience		•		
BYOC - Build YourOwn Cloud		•		
CAnVASS+			•	
Carbon Footprint		•		
Carta di credito formativa	•			
Centro Enea	•			
Centro di Pietralata	•			
Città Educativa	•	•	•	
Code Your Future			•	
Coding Girls			•	
Coding Girls a Torino	•			
Co-Host		•		
Collegamenti Digitali	•			
Collezione di Classe	•			
CO.ME - COde&FraME	•			
ComeOn!			•	
Computer Science First		•		
Computer Science First Mapping		•		
Connettività a banda larga per le scuole	•			
Costruire le ali	•			
Crack the Code		•		
Didattiche.2018	•			
Digital Bridge			•	
Digital Made			•	
Digital Strategy Workout	•			
Digitali si diventa	•		•	
DisAbuse			•	
Donne e nuove tecnologie	•			
Doppio codice	•			
E-Care	•			
E-Care Family	•			

E-Inclusiosite.org			●	
Enact			●	
Enlight			●	
eSkills4Change			●	
eSkills4Jobs			●	
EUReKA			●	
E-UROPa			●	
European Resources Manager of School Cities			●	
Fai da noi	●			
Fattore J		●		
Flip Ideal			●	
Formazione per lo sviluppo	●			
Future ReCoded		●		
Gender Equality Matters (GEM)			●	
Genitori su Internet	●			
Global e-Inclusion Movement			●	
Global Junior Challenge			●	
Gold Age	●			
Holding Hands			●	
Holomakers			●	
Ict per l'Abruzzo	●			
Ideal			●	
Immaginare Crescere Sviluppare		●		
Immersive Summer Camp	●			
Immersive Weese		●		
In contatto	●			
In estate si imparano le Stem		●		
Informatizzare Qualificando	●			
Interconnessioni	●			
Internet Corner		●		
Inti			●	
Io ci sono. Giornata del rifugiato	●			
IoT Acceleration	●			

IoT alla Palestra dell'Innovazione		•		
Io, tu, noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione	•			
Iprit - Immigrazione Percorsi di regolarità in Italia			•	
ISEV			•	
Isis - Invecchiamento attivo e solidarietà...		•		
La trasformazione digitale nella salute pubblica		•		
Lavori d'artsita	•			
LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze...	•			
Leips			•	
Le molte facce del territorio	•			
Le radici auree	•			
L'officina dei nuovi lavori		•		
Make: Learn: Share: Europe			•	
MaTHiSiS			•	
Meet no Neet		•		
Meet no Neet 2		•		
Mix User Experience			•	
M-Learn			•	
Mondo immigrato	•		•	
Nonnet. Orti urbani digitali	•			
Nonni in Internet. Un click per stare insieme		•		
Nonni in Rete		•		
Nonni su Internet	•	•	•	
Nonni su Internet a Como	•			
Nonni su Internet nella Tuscia	•			
Nonni Sud Internet		•		
Nuvola Rosa		•		
Olimpiadi di Robotica		•		
Openness e cultura digitale	•			
OpenSPACE		•		
Operazione Risorgimento Digitale		•		
Ora del Codice		•		
Palestra dell'innovazione	•	•	•	

Pane e Internet per nonni e nipoti (PINN)	•			
P.A.R.I. - Politiche Attive e Risorse per l'Integrazione	•			
Path to a Job			•	
Phyrtual		•	•	
Phyrtual Factory		•		
Phyrtual Innovation Environment & Research			•	
Più: uffici per l'integrazione	•			
Projecting the Future	•			
Punto Acca	•			
Punto Roma Facile	•			
RealD Educational Campaign			•	
RedFest	•			
RefugIS		•		
Rete dei volontari e concorso		•	•	
Riciclo pc dismessi		•		
Ricominciodatre	•			
Roberta	•			
Robotica contro l'isolamento	•			
Robodidactics			•	
Robotic Center	•			
Ro-Lab		•		
RomeCup		•	•	
Schoolwebby	•			
Salerno Smart	•			
Scouting the Future	•			
Scuola di fisica con Arduino e smartphone		•		
Scuole on line	•			
Sei. Scuola di educazione civica e italiano	•			
Settimane tematiche	•			
Share School		•		
She Means Business		•		
SI Forma	•			
Sì. Scuola di italiano	•			

Sì. Scuola di italiano 2	•			
Silver			•	
Small Funds Awards			•	
Social Hosting Hub (scheda in preparazione)		•		
Sonetbull			•	
Studiare è sostenibile	•			
Summer Camp		•		
Supporto tecnico PNSD		•		
Talent's Tour		•		
Telemouse	•			
Teo: terza età online	•			
The Italian Makers	•			
The Knowledge Volunteers			•	
Tra generazioni: l'unione crea il lavoro		•		
Tutti a scuola	•			
Tutti su internet		•		
Vagone FMD	•			
Viral but Healthy		•		
Vivere digitale			•	
Vivi Internet al meglio		•		
Volontari del 21° secolo		•		
+WE - Wurth Experience	•			
Welcome			•	
Women in Local Development			•	
Women in Technology		•		

MESE PER MESE

Dall'archivio delle notizie 2019
www.mondodigitale.org/it/news/2019

GENNAIO	Apriamo l'anno condividendo una pubblicazione e un video: l'ebook "La scuola secondo De Mauro" raccoglie le testimonianze di donne e uomini che in settori diversi hanno incrociato il loro lavoro con il pensiero dello studioso, esperto di scuola e istruzione. Il video, invece, raccoglie 30 diversi punti di vista di partner che hanno collaborato con noi. Pubblichiamo anche un primo bilancio del progetto Vagone FMD e condividiamo online la ricerca Disabuse. Intanto, dopo le vacanze scolastiche riprendono a regime tutti i progetti. Tra i nuovi programmi formativi c'è Ambizione Italia per la scuola con Microsoft. Tra gli eventi pubblici segnaliamo la sfilata di moda Fashion Digital Night, ripresa anche dai Tg Rai. Alla Palestra dell'Innovazione sperimentiamo la prima Digital Academy per i professionisti della salute. Si conclude il progetto Digitali si diventa con Roma Capitale. Scuole e università cominciano a lavorare insieme per RomeCup.
FEBBRAIO	Con Vagone FMD a Binario F si fa formazione anche per i dipendenti comunali. Partono i progetti Share School con Olivetti e 5G4School con Ericsson. La FMD è per la prima volta alla Kuwait Maker Faire 2019. I progetti di alfabetizzazione per la terza età raccontati dalla Rai e da Tv2000. Parte la sperimentazione del progetto Accord. A Milano le scuole incontrano Brad Smith, Presidente di Microsoft. Dalla parte dei bambini è la storia di copertina di Vita, all'interno il progetto OpenSpace. La metodologia LSP viene sperimentata per combattere il Disablist Bullying. Digital Made alla Milano Fashion Week. Terza edizione della Scuola di fisica con Arduino e smartphone. Partono le attività di OpenSpace nelle periferie di 4 città.
MARZO	Con l'Istituto Vaccari progettazione e fabbricazione di sussidi e ausili didattici per i bisogni speciali. Hackathon e acceleratore giovanile (Phyrtual Factory) tra Roma e Milano per 5G4School. Creative Jam e Hackathon tra robotica e scienza della vita con Lazio Innova. Alla Milano Digital Week, 400 studenti a scuola di lavoro digitale con le aziende. Parte "Fai da noi", alfabetizzazione manuale, digitale e funzionale per l'invecchiamento attivo in Umbria. Il riconoscimento della Commissione europea per la qualità del progetto Ideal. FMD partner di All Digital Week in Italia. Gabriella, 82 anni, al Tg2.
APRILE	RomeCup nella capitale, seguita da tutti i tg della Rai. A Lussemburgo revisione finale del progetto MaTHiSiS. EduDay a Matera, che diventa capitale della cultura digitale. È on line il primo corso di base sull'intelligenza artificiale per le scuole italiane. Riunione operativa per Pari a Pescara. Laboratori per bambini con la rete internazionale FabLat Kids. Coach in formazione per She Means Business.

MAGGIO	Primo maggio al Tg2 con Mirta Michilli. Animazione di Academy a ForumPa. Steam in the City a Milano. Nuova edizione di CS First. Residenze d'artista alla Palestra dell'Innovazione. FMD a RomeVideoGameLab. Corso e gioco online per i risolutori di conflitti. Per il Festival delle Scienze "Roma città dell'intelligenza" in biblioteca. "AIWomen" diventa anche un libro edito da Egea con parte dei ricavi a FMD. Seconda edizione del contest Digital Made. Atelier ABC, aperte le iscrizioni al percorso come tecnico di marketing culturale (bando Regione Lazio). Satya Nadella alla Bocconi di Milano per l'evento Microsoft Innovation Summit con i team di progettazione di Ambizione Italia per la scuola. A Rivodutri presentazione del progetto Le Radici Auree.
GIUGNO	A Binario F formazione per i professionisti della salute. In un video l'esperienza nel carcere di Regina Coeli. Summer Camp alla Microsoft House a Milano. Pubblicati i risultati della ricerca MaTHiSiS con 150 studenti con bisogni speciali. Mirta Michilli ad Atene per Philanthropies Summit di Microsoft. Evento a Roma di Disabuse. FMD aderisce all'allenza per le persone anziane della Fondazione Alberto Sordi. Alla Palestra dell'Innovazione campi estivi tematici. Sfilata "Bella come sei" a Race for the Cure a Matera. 10ª edizione di "Io ci sono" nei campi di 5 città per la giornata mondiale del rifugiato. Torna In estate si imparano le Steam (bando del Dipartimento per le pari opportunità). La FMD alla maratona h24 sul bullismo #StopCyberbullyingDay – 24h Scholas Talks. Ad Hannover tre giorni di sfide con quattro team selezionati a RomeCup2019. Il fab lab del Quadraro diventa Fabricademy.
LUGLIO	Mondiali di robotica a Sidney con tre team selezionati alla RomeCup. Sfilata ad Altaroma, in passerella gli abiti connessi ed ecosostenibili. Proseguono i campi estivi a Roma e a Milano. A Binario F declinazione estiva del programma Vagone FMD. Il progetto Obitech a #Fab15 al Cairo. Gli ospiti del centro Sprar Enea si cimentano nel Graphic Journalism. La FMD aderisce al Manifesto promosso dal team per la trasformazione digitale in Italia. Convenzione con CDTI per la progettazione congiunta.
AGOSTO	Il progetto Obitech a #Fab15 al Cairo. Dal 7 al 9 agosto viaggio a Castelbuono in provincia di Palermo con Fondazione con il Sud e il progetto di alfabetizzazione digitale per gli anziani. Mirta Michilli tra le "Unstoppable Women", la lista delle donne dell'innovazione realizzata da StartupItalia!
SETTEMBRE	In libreria i primi due volumi della collana Immaginare Crescere Sviluppare realizzata con Erickson. Pubblicato avviso per la ricerca squadra di formatori. Quarta edizione della scuola di fisica con Arduino e smartphone. Kick off di EUReKA al Cnel. Siglato accordo con università di Palermo. Una delegazione di over 65 a Lisbona per il progetto europeo ISEV. Notte dei ricercatori, UCBM di Roma apre i laboratori per lo sviluppo sostenibile.

Con She Means Business due giornate di formazione, a Bari e Firenze, promosse da Donna Moderna. Le Coding Girls a womENcourage 2019. Accessibility Day a Milano. Una delegazione cilena in visita alla Palestra dell'Innovazione per studiare il modello italiano di integrazione. Nuova AI Class alla Microsoft House. Alfonso Molina tra le persone consultate per la ricerca "Come ottenere il massimo delle tecnologie a scuola? Lezioni dai sistemi educativi nel mondo" a cura di Compagnia di San Paolo e Nesta Italia. Collaborazione con Fiaba onlus per un concorso dedicato alle scuole sulla diversità.

OTTOBRE

A Rivodutri inaugurazione dell'opera Le radici auree dell'artista Mariagrazia Pontorno. La festa dei nonni a Binario F. All'Ambasciata americana conferenza stampa per la sesta edizione di Coding Girls. Alfonso Molina alla XIX conferenza nazionale di CSVnet a Trento. Fiaba Day con la FMD. Evento finale del progetto +WE - Wurth Experience. All Digital Summit a Bologna. A Maker Faire Rome Mirta Michilli partecipa al dibattito organizzato da I-RIM. FMD al Jobbing Fest 2019, roadshow della Basilicata. Computer Science First League alla Palestra dell'Innovazione. CodeWeek a Milano con il modello di appredimento intergenerazionale. Festival della crescita a Milano con un intervento di Alfonso Molina. Contributo a DIGITALMeet a Roma. Parte Operazione Risorgimento Digitale da Marsala. Con Digital Made il progetto "The Mistamate" di Weijie Yang al Reshape Forum.

NOVEMBRE

Parte il progetto Viral but Healthy con MSD Salute. Parte il tour di Coding Girls. La sfida del cultural business con il progetto RoLAB - Rome Live Art Lab. 80 bambini della scuola primaria sperimentano le attività ICS Lab. Collezione di classe al fab lab della Palestra dell'Innovazione. Come prendersi cura dei pazienti dimessi dall'ospedale: progettazione con LSP all'ospedale di Viterbo. A Genova la prima fiera internazionale sull'intelligenza artificiale con Arin. A Napoli workshop con Lego® Serious Play® sul ruolo del docente inclusivo. Al via la ricerca europea per EUReKA. A Torino siglato accordo con l'associazione Stem by Women. FMD al forum internazionale Re-Barcelona con due abiti del progetto Digital Made. FMD nella "Call di Parigi".

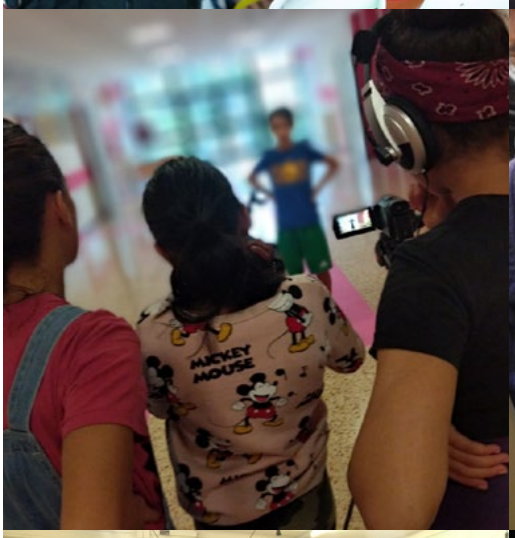
DICEMBRE

La FMD collabora alla stesura e sottoscrive il Manifesto for Enhancing Digital Competences Across Europe, promosso da All Digital. Il progetto Digital Welcome vince LLLAwards 2019 come buona pratica per i valori. Global Junior Challenge nella capitale. Seminario di Roma Capitale sull'uso delle tecnologie nell'età evolutiva. Ora del Codice. FMD nella nuova sfida di Microsoft Ambizione Italia per l'inclusione e l'accessibilità. Mirta Michilli all'evento annuale del CDTI. Seconda edizione della Digital Academy con SItI per i professionisti della salute. Il fab lab come punto di riferimento per la produzione artistica e creativa. Evento di fine anno al Binario F.

12 SCATTI PER 12 MESI

Per il collage di immagini del 2019 abbiamo scelto un progetto al mese, da gennaio a dicembre.

Gennaio: Fashion Digital Night
Febbraio: Digital Academy
Marzo: 5G4School
Aprile: RomeCup
Maggio: Ambizione Italia per la scuola
Giugno: Io ci sono
Luglio: OpenSpace
Agosto: Vagone FMD.Da 01 a 100
Settembre: DisAbuse
Ottobre: CS First League
Novembre: Coding Girls
Dicembre: Global Junior Challenge

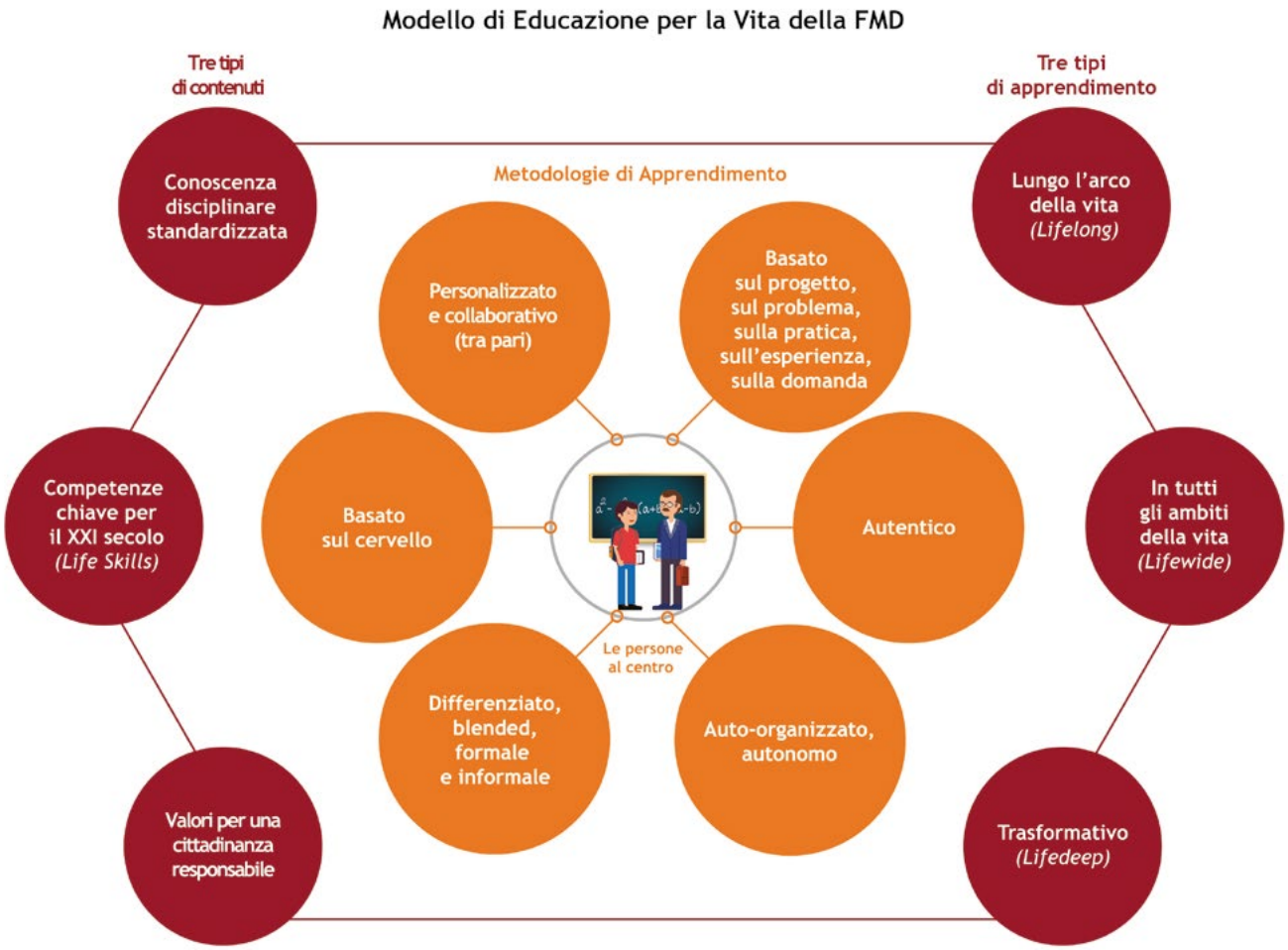

MICKEY MOUSE

facebook

Google CS

IL MODELLO DI EDUCAZIONE PER LA VITA

Convinti che la vita e il lavoro nel mondo complesso del 21° secolo richiedono una nuova educazione per tutti (inclusiva), abbiamo ideato un nuovo modello di educazione, chiamato **Educazione per la vita**, che integra dimensioni educative fondamentali identificate nel lungo dibattito scientifico sui modelli educativi. Come illustrato nella figura sottostante, il modello presenta (a sinistra) una combinazione di tre tipi di contenuto: conoscenze standardizzate, competenze chiave (*life skills*), e valori fondamentali per una cittadinanza responsabile. A destra invece presenta tre tipi di apprendimento: lungo tutto l'arco della vita (*lifelong*), in tutti gli ambiti della vita (*lifewide*) e trasformativo (*lifedeep*). I sei cerchi contenuti all'interno fanno riferimento a metodologie specifiche di apprendimento riconosciute importanti per una didattica personalizzata, collaborativa ed esperienziale. Il cerchio al centro enfatizza infine la centralità delle persone nel modello educativo (*person-centred*), includendo lo studente, l'insegnante, ma anche altre persone che determinano il successo dell'Educazione per la vita. Di seguito una breve descrizione dei tre tipi di contenuto educativo e dei tre tipi di apprendimento.



I tre contenuti dell'educazione:

- La conoscenza standardizzata è oggi prevalente ed è sistematicamente integrata nel mondo dell'educazione. È quella codificata nei programmi e nei singoli curricola scolastici, così come ridefiniti nell'autonomia scolastica.

- Le competenze per la vita, seppure riconosciute da tempo come cruciali, non sono ancora integrate sistematicamente nel sistema educativo. Quando si parla di mismatch, di disallineamento con il mondo del lavoro, ci si riferisce non solo alla scarsità di competenze digitali ma soprattutto alla mancanza nei giovani di adeguate life skill o soft skill, considerate sempre più importanti in tutti i settori professionali. Alle sette competenze fondamentali per vivere e lavorare nel 21° secolo (pensiero critico, pensiero creativo, collaborazione, capacità di relazioni in chiave interculturale, comunicazione efficace, competenze digitali e autoconsapevolezza) si aggiunge un'ottava competenza, la firtualità: la capacità di integrare dimensione fisica (territoriale) e virtuale (on line) in un solo approccio di pensiero e azioni strategiche. Una competenza che diventerà sempre più preziosa, per orientarsi anche nelle nuove realtà immersive o aumentate.
- I valori (il carattere), che sono praticamente ignorati nell'attuale modello scolastico, sebbene teorie recenti sostengano che la formazione basata sul carattere non escluda nessuno, perché è possibile individuare valori caratteriali di base, universalmente condivisibili.

Le modalità di apprendimento:

- Lifelong learning è l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita, dall'infanzia fino all'età avanzata
- Lifewide learning è l'apprendimento in tutti gli ambiti della vita
- Lifedeep learning è l'apprendimento profondo, trasformativo

Questo significa che alle nuove generazioni è richiesta una capacità straordinaria d'imparare lungo tutto l'arco della vita (*lifelong learning*) e in tutti gli ambiti della vita (*lifewide learning),* per mantenersi aggiornati e preparati ad affrontare le sfide e le opportunità di un mondo complesso caratterizzato dal rapido cambiamento scientifico e tecnologico e da grandi problemi come l'ambiente, la disuguaglianza ecc. Questa combinazione "*lifelong*/*lifewide*" deve portarci all'apprendimento trasformativo (*lifedeep*), cioè a vedere e vivere il mondo non con passività, ma con pensiero e attitudini aperte, creative, responsabili e innovative. La FMD incapsula questa capacità nella parola auto-imprenditorialità, la capacità cioè di essere imprenditori di se stessi.
L'Educazione per la vita richiede un grande impegno, e anche la scuola deve giocare la sua parte, attrezzandosi con nuovi strumenti e metodologie didattiche. Ovunque, però, i sistemi scolastici sono strutture complesse che mutano lentamente. E, infatti, fino ad oggi tutti i Paesi fanno fatica a integrare le competenze per la vita e i valori nel curriculum scolastico, e questa incapacità è una delle principali cause dello "scollamento educativo" e di una serie di problemi correlati, come la mancanza di competenze per la vita (soft skill) nei giovani.

In sintesi, il modello di Educazione per la vita è un modello di educazione che coniuga una diversità di riflessioni e contributi sui temi dell'apprendimento e dell'istruzione da parte di teorici, policy-maker e *practicioner*, tra cui *Learning To Be* della Commissione Delors dell'Unesco, le cinque menti di Howard Gardner (disciplinata, sintetica, creativa, rispettosa, etica), le varie proposte sulle 21st Century Skills, le teorie sullo sviluppo del carattere (affidabilità, rispetto, responsabilità, onestà, compassione, cittadinanza), e altre.

LA PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

Obiettivi, destinatari, programmi, attività

L'evoluzione tecnologica e i rapidi cambiamenti del mercato del lavoro ci impongono necessariamente un ripensamento dei tradizionali sistemi educativi. Si tratta di una sfida non più rimandabile, perché strettamente legata a emergenze sociali come quella della disoccupazione giovanile e dello *skill mismatch*, il disallineamento tra le competenze richieste dalle aziende e quelle effettivamente possedute dai lavoratori (le competenze sono inadeguate sia perché sono obsolete o insufficienti o perché c'è un eccesso di offerta). Si stima che nel mondo entro il 2030 il fenomeno dello *skill mismatch* riguarderà fino a 1,4 miliardi di persone con gravissime conseguenze per la produttività mondiale. Ma se è vero che occorre un nuovo modello educativo, per allineare le competenze dei più giovani alle sfide del 21°secolo, è necessario anche un nuovo strumento per diffonderlo sul territorio, dal basso.

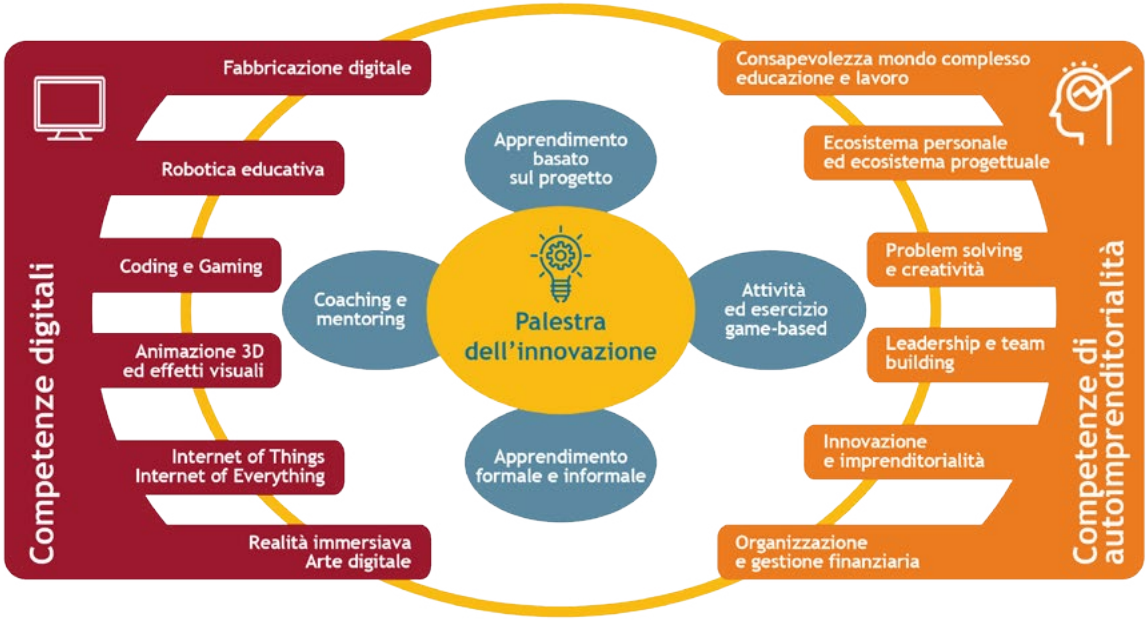
È nata così nel 2014, da una idea di Alfonso Molina, direttore scientifico della FMD, la prima Palestra dell'Innovazione, il luogo dove si sperimenta il modello di Educazione per la vita, si investe sulle nuove generazioni e si combattono fenomeni cruciali della nostra epoca quali abbandono scolastico,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

- laboratori gratuiti per classi di ogni ordine e grado
- percorsi di orientamento e autoimprenditorialità per i giovani in transizione
- percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) progettati direttamente con le scuole
- corsi di formazione e aggiornamento per i docenti
- percorsi di alfabetizzazione digitale per gli over 65
- percorsi per l'integrazione di migranti e rifugiati
- corsi e workshop per famiglie e professionisti
- percorsi di formazione per le aziende
- residenze d'artista
- attività per la progettazione condivisa e la prototipazione
- summer camp per i più piccoli

Nel 2019 la Palestra dell'Innovazione ha accolto più di **5.000** studenti attraverso **200** corsi in presenza e **800** ore di formazione. Il fab lab della Palestra dell'Innovazione è diventato un nodo ufficiale **Fabricademy** e propone un percorso fra tessuti, fabbricazione digitale e genetica.

I programmi proposti non si limitano solo a supportare lo sviluppo di competenze digitali immediatamente spendibili nel mondo del lavoro, ma puntano anche all'allenamento di competenze fondamentali, necessarie per adattarsi velocemente a ogni tipo di cambiamento. Un programma strategico è stato la Phyrtual Factory, il primo acceleratore inclusivo per l'autoimprenditorialità dei giovani lanciato nel 2017. La figura sottostante, che rappresenta il modello di Palestra dell'Innovazione, illustra anche gli elementi educativi della Phyrtual Factory. A sinistra si trovano le competenze digitali, allenate nei ragazzi attraverso le attività proposte nei diversi la-

boratori digitali; a sinistra invece si trovano le competenze di auto-imprenditorialità offerte dal programma, come la consapevolezza del mondo complesso, i cambiamenti nel mondo del lavoro e nell'educazione, il concetto/strumento di ecosistema personale, il problem-solving, la creatività, la leadership, il team/building, l'innovazione, l'imprenditorialità, l'organizzazione e gestione finanziaria, e altre. Al centro, la grafica mostra 4 ovali con gli elementi fondamentali dell'approcio didattico implementato nella Phyrtual Factory: coaching e mentoring, apprendimento basato sul progetto, attività ed esercizi game-based (basati su giochi), e apprendimento formale e informale.



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.

Dalla collaborazione con **Würth Italia** sono nati due orginali percorsi di alternanza scuola lavoro, uno dedicato agli studenti dell'IIS Copernico di Pomezia su realtà immersiva e user experience, e l'altro, una bottega digitale animata dall'artista Paolo Scoppola e frequentata dagli studenti del Liceo artistico Caravillani di Roma, per esplorare il mondo della media art e realizzare una prima video-installazione in modalità partecipata.

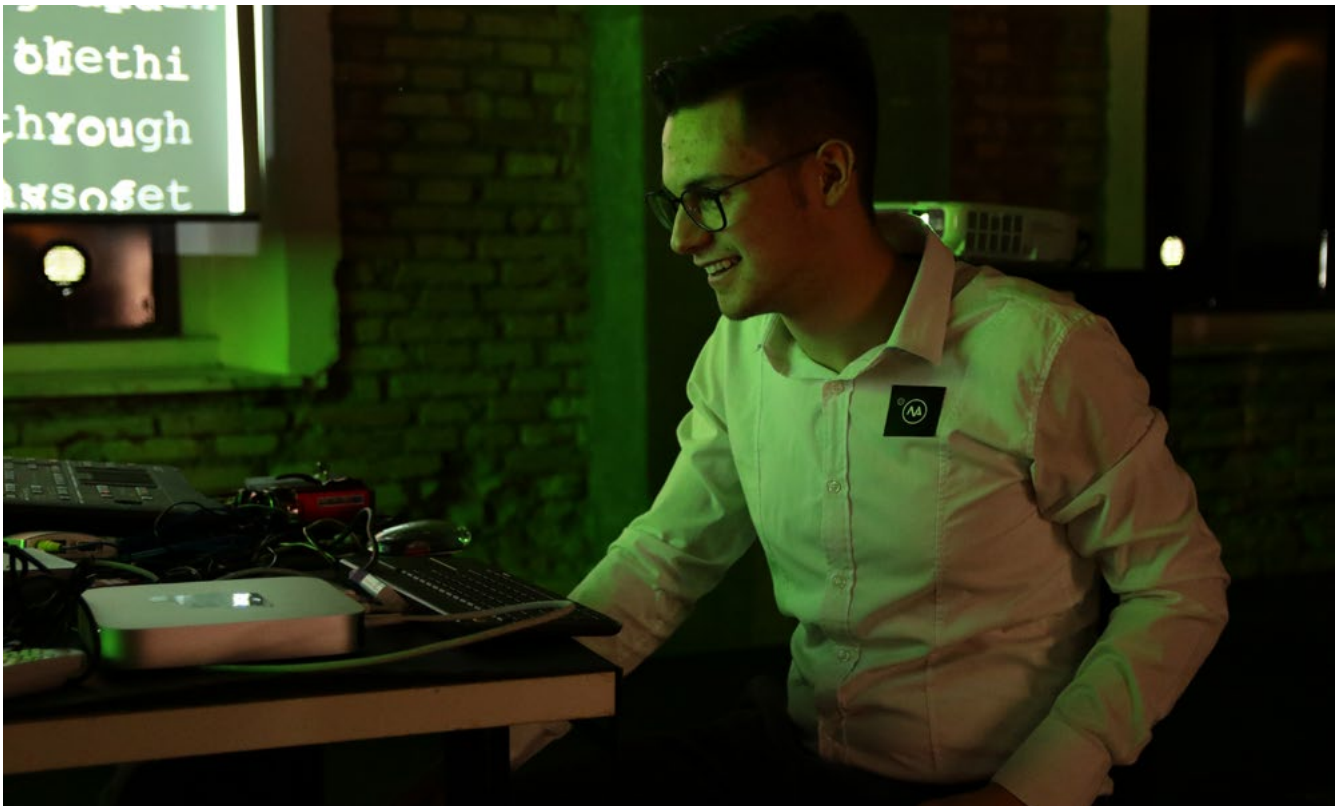
Con la sinergia di docenti della scuola primaria è stato realizzato il primo tentativo di curriculum mapping e di sperimentazione dell'uso del coding, attraverso la piattaforma **Google Computer Science First**, per l'insegnamento delle materie tradizionali: Il risultato è una selezione di attività trasversali che ogni insegnante può implementare e personalizzare per trovare soluzioni pedagogiche nuove e accattivanti, attente anche agli studenti con bisogni educativi speciali. Un lavoro collettivo fertile e interessante, che mostra ancora una volta la

funzione strategica della formazione nell'innovazione, apre le strade a nuove interessanti collaborazioni, e valorizza il ruolo del docente come ambasciatore della progettualità. Da attività laboratoriali ideate e testate insieme agli insegnanti sono nati anche i primi tre volumi della collana "Immaginare Crescere Sviluppare" in collaborazione con il **Centro Studi Erickson**: una raccolta di ricette, con tanto di ingredienti, tempi di svolgimento e passaggi da seguire, progettate per i docenti che vogliono innovare la didattica partendo dagli strumenti e dalle risorse che hanno a disposizione.

Dall'esperienza della Phyrtual Factory è nato il progetto "5G4School" in collaborazione con la **Fondazione Lars Magnus Ericcson**: 8 team di studenti hanno preso parte a un programma combinato di formazione esperienziale, orientamento e autoimprenditorialità e realizzato, seguiti da coach e mentor aziendali, soluzioni tecnologiche di innovazione sociale. Orientare i giovani verso nuove competenze e professioni richieste dal mondo del lavoro: è l'obiettivo anche del progetto "Atelier ABC", finanziato dalla **Regione Lazio** e volto a formare la figura professionale di tecnico di marketing culturale. Nel 2019 il fab lab della Palestra dell'Innovazione ha accolto 15 giovani inoccupati e disoccupati per un percorso di ideazione e progettazione attraverso gli strumenti di fabbricazione digitale e prototipazione rapida.

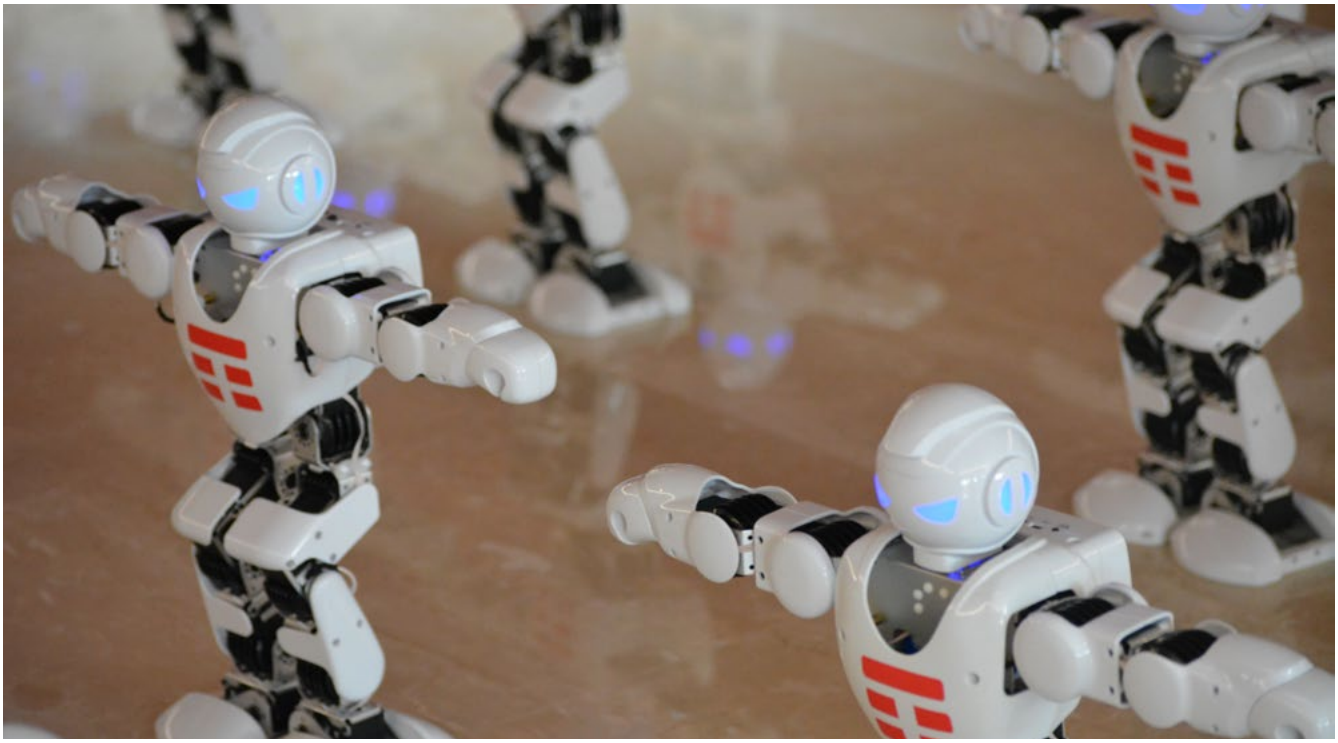
TG2 ITALIA
Il 1° maggio 2019, in diretta al Tg2 Italia, Mirta Michilli, direttore generale della FMD, ha raccontato l'impegno della FMD nella formazione specifica dei giovani alle professioni del futuro.
https://bit.ly/3ejr20C

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". Con il progetto europeo "**Disabuse**" la FMD ha dato vita a delle speciali sessioni di lavoro con la metodologia Lego® Serious Play® sul tema bullismo e disabilità: 27 persone, tra educatori, studenti con disabilità, psicologi e psicoterapeuti, mattoncino dopo mattoncino hanno lavorato in gruppo per rafforzare valori come il rispetto e l'empatia, hanno rinforzato l'autostima e restituito una rappresentazione visiva e critica delle diverse tipologie di bullismo, dei suoi effetti, degli attori in gioco, degli strumenti e delle strategie per contrastarlo efficacemente. Con il programma "**Welcome**", finanziato dalla Commissione europea, ragazze e ragazzi migranti, di età compresa tra i 16 e i 30 anni, hanno partecipato a un programma formativo di 60 ore con l'obiettivo di accrescere le loro competenze informatiche e linguistiche, oltre a competenze trasversali come il pensiero creativo e la capacità di problem solving, e si sono trasformati a loro volta in formatori, organizzando e facilitando workshop con cittadini di paesi terzi e cittadini europei.



LE STORIA
Ibrahima, 22 anni, Senegal, partecipante al programma Welcome
"Sono arrivato in Italia nel 2011, ho conosciuto molti amici e potuto realizzare il mio sogno, quello di giocare a calcio. Ho saputo di questo corso a scuola, studio per prendere la licenza media. Ho scelto di farlo perché sono molto interessato alla tecnologia, anche per una opportunità di lavoro. Ho imparato a usare un pc e scoperto che mi piace la robotica… in futuro mi piacerebbe costruire robot e droni che salvano le persone. Vorrei anche approfondire il giornalismo per raccontare le storie della gente".

Gli ambienti della Palestra dell'Innovazione sono sempre più frequentati da singoli professionisti e aziende, che richiedono l'intervento della FMD per la formazione dei dipendenti e l'accompagnamento lungo il processo di digital transformation dell'impresa. Nel 2019 si è svolta la seconda edizione di **"Academy SITI - La trasformazione digitale nella salute pubblica"**, con l'offerta di una formazione esperienziale per medici, biologi, assistenti sanitari e tecnici della prevenzione su alcuni sviluppi tecnologici di frontiera a supporto della ricerca scientifica e del miglioramento dei servizi di igiene. Nel fab lab della Palestra dell'Innovazione ha trovato spazio anche la quarta edizione di **"Scuola di Fisica con Arduino e Smartphone"**, una tre giorni, promossa in collaborazione con il Dipartimento di Fisica della Sapienza e dedicata agli insegnanti della scuola secondaria di secondo grado: i docenti, anche quelli privi di ogni nozione di programmazione di microprocessori, si trasformano in veri e propri maker in grado di realizzare esperimenti di fisica attraverso l'uso di Arduino e di app, a costi bassi e replicabili nel contesto scolastico.



IL NETWORK DEGLI HUB FORMATIVI

Nel corso degli anni la FMD ha dato vita e coordinato un'originale rete di "hub formativi ibridi", fatta di soggetti molto diversi, che includono la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione e i vari hub associati ai progetti, come quelli di Coding Girls. Nell'ultimo anno hanno fatto parte di questi hub centri come la Microsoft House di Milano, animata con laboratori sull'intelligenza artificiale del progetto Ambizione Italia, le scuole che aderiscono al programma Coding Girls, e le Palestre dell'Innovazione nate nelle periferie delle città metropolitane per combattere la povertà educativa (progetto OpenSpace).

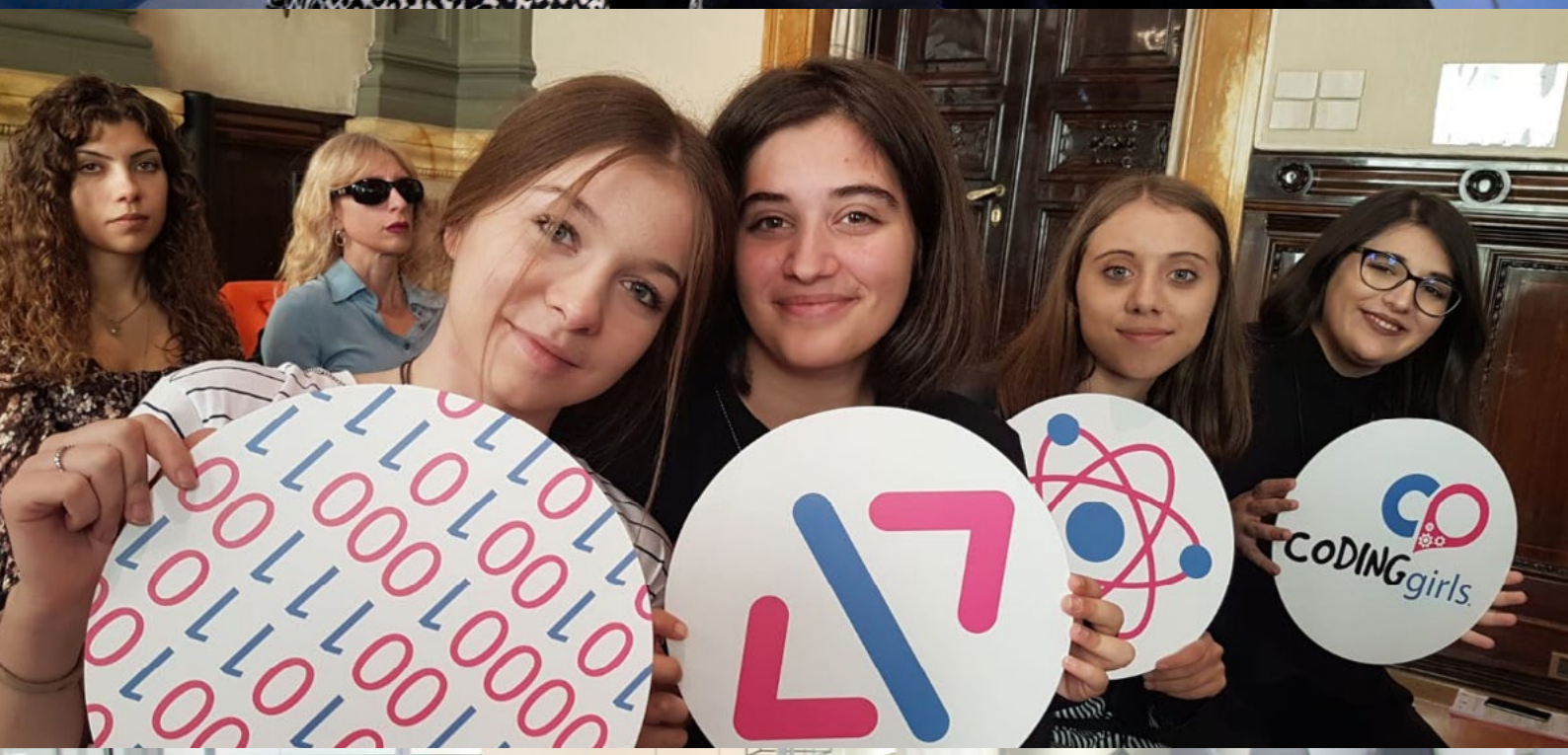
Una mappa interattiva online si trova all'indirizzo www.innovationgym.org/mappa-del-network, corredata da una agenda più dettagliata.

TIPOLOGIA	SIMBOLO	DESCRIZIONE
Sedi operative		altre 5 sedi oltre la principale in via del Quadraro
Rete delle Palestre		oltre 120 scuole hanno aderito alla rete nazionale
Hub Coding Girls		25 "centri scolastici" specializzati in formazione al femminile
Hub Scuole		10 istituti specializzati in formazione su intelligenza artificiale
Scuole Polo Open Space		Palestre nelle periferie di 4 metropoli (MI, BA, RC, PA)
Hub principale		Roma e Milano (progetto Ambizione Italia per la scuola)

La mappa interattiva mostra la varietà e la presenza geografica della rete di hub formativi della FMD. Nella sua versione statica, come immagine, purtroppo non riesce a evidenziare in dettaglio tutti gli hub che si sovrappongono se vicini.
Alla mappa vanno ancora aggiunti gli atenei che hanno avviato collaborazioni strutturate per la formazione dei giovani, come ad esempio le università che hanno partecipato agli hackathon regionali delle Coding Girls o che hanno avviato PCTO per i contest creativi della RomeCup.

Possiamo dire che gli hub sono a tutti gli effetti snodi della rete capaci di elaborare e diffondere contenuti formativi. Si trovano in diversi stadi evolutivi: alcuni fungono ancora da meri ripetitori, mentre altri si stanno trasformando in vere e proprie emittenti con specifiche "vocazioni" formative. Ad esempio, nel 2019, i 37 hub del progetto Ambizione Italia per la scuola con 500 laboratori interattivi di 4 ore hanno coinvolto 25.000 studenti e 3.000 docenti alla scoperta delle principali applicazioni di intelligenza artificiale. L'obiettivo è stato raggiunto grazie all'impegno e alla passione di una squadra di 30 formatori e 20 volontari.

Slovenia
Zagabria
Trieste
Verona
Venezia
Torino
Croazia
Bosnia ed
Erzegovina
Zara
Sarajevo
Monaco
San Marino
Spalato
Cannes
Mare Adriatico
Corse
Sardegna
Mar Tirreno
Trapani
Marsala
Sicilia
Reggio
Mar Ionio
Tunisi
Siracusa
Google My Maps


CODINGgirls

I PROGETTI IN ORDINE ALFABETICO

#HERE

INFORMAZIONI	
TITOLO	#HERE Coding e digital storytelling per l'inclusione digitale
DURATA	18 gennaio 2019 – 31 luglio 2019
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Inclusione di immigrati e rifugiati
FINANZIATORE	Medihospes soc coop onlus (precedentemente Tre Fontane Società Cooperativa Sociale)
BUDGET	3.400 euro
COORDINATORE	Ilaria Graziano
SITO INTERNET	mondodigitale.org/it/aree-intervento/integrazione-di-migranti/here
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto #HERE realizza all'interno del Centro SPRAR ENEA (ora SIPROIMI) un presidio permanente dedicato alle nuove tecnologie, al servizio degli ospiti ma anche degli operatori del centro, per rafforzare le competenze digitali e sperimentare nuove modalità di socializzazione e apprendimento in chiave creativa e innovativa.
ATTIVITÀ	• Allestimento di un corner digitale dedicato al coding. • Allestimento di un corner digitale dedicato al digital storytelling. • Formazione dei formatori: due brevi percorsi per il personale del centro (educatori, operatori, insegnanti di italiano L2) e per gli ospiti che possono cimentarsi come facilitatori per i compagni. • Tutoring e accompagnamento.
OBIETTIVI	Il progetto, oltre a rispondere al bisogno specifico dell'alfabetizzazione informatica e tecnologica degli ospiti del centro, mira a raggiungere altri importanti obiettivi, come il contrasto all'esclusione sociale e la facilitazione dei processi di socializzazione, grazie all'uso delle nuove tecnologie come acceleratori del processo di inclusione sociale.

	Obiettivi specifici: • Dotare il centro di un ambiente digitale multifunzionale, al servizio degli ospiti e dell'équipe, per rafforzare le occasioni di apprendimento cooperativo e collaborativo in chiave innovativa. • Supportare il percorso di inclusione degli ospiti del centro attraverso il rafforzamento delle loro competenze digitali. • Rafforzare le occasioni di confronto, socializzazione e riflessione tra gli ospiti del centro. • Aumentare la coesione fra gli ospiti del centro e facilitare i processi relazionali e di problem solving. • Contribuire a far emergere le attitudini e le passioni di ciascuno, favorendo il processo di inclusione nella società di accoglienza. • Fornire un'occasione concreta per acquisire competenze chiave del 21° secolo, utili all'inserimento nella società e nel mondo del lavoro.
METODOLOGIA	Le attività di train the trainers e di tutoring e accompagnamento sono state condotte attraverso una metodologia partecipativa. Le azioni formative applicano più metodologie (Educazione per la vita, social learning, cooperative learning, learning by doing, problem solving ecc.) ispirate a due principi fondamentali: • centralità della formazione empirica e dello scambio di conoscenze come mezzo di crescita e di sviluppo; • centralità della rete come strumento di condivisione.
DESTINATARI DIRETTI	Richiedenti asilo e rifugiati
DESTINATARI INDIRETTI	Operatori
RISULTATI	Il progetto ha coinvolto 30 richiedenti asilo e rifugiati e 5 operatori Siproimi. Tra i risultati conseguiti: • allestimento e animazione di due corner digitali • rafforzate le digital skills di operatori e ospiti del centro • aumentate le occasioni di apprendimento collaborativo • rafforzate le occasioni di confronto, socializzazione e riflessione tra gli ospiti del centro
PRODOTTI	Seguiti dalla formatrice Fiammetta Castagnini, ospiti e operatori hanno lavorato insieme alla realizzazione del "Diario sonoro del centro Enea". Accompagnati dai coach del fab lab della FMD hanno ideato e progettato un logo per il centro mondodigitale.org/it/news/prove-di-logo

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

- Differenti livelli di padronanza della lingua italiana che hanno spesso reso difficili comunicazione e collaborazione.
- Scarsa fiducia da parte degli ospiti del centro, strettamente collegata alla situazione politico-sociale italiana.

STORIE DI SUCCESSO

Nella tarda serata del 23 giugno una scossa di terremoto di magnitudo 3.7 è stata avvertita distintamente anche nella capitale. L'epicentro, secondo quanto riportato dall'Ingv, era localizzato a tre chilometri dal Comune di Colonna. Per gli ospiti del centro di accoglienza Enea è stata la prima esperienza di terremoto, "nei loro paesi di origine non lo avevano mai sentito", racconta Federica Pellegrini che ha raccolto le loro testimonianze. "Alcuni erano nelle loro stanze, altri dormivano fuori a causa del caldo. Il terremoto però lo hanno sentito tutti! E non hanno capito bene cosa stesse succedendo fino a quando sono intervenuti gli operatori del centro a spiegare e tranquillizzare". Qualcuno si è spaventato molto, altri, come Bakary, hanno pensato a uno scherzo, al letto mosso da un compagno di nascosto. Così è nata l'idea di raccontare l'esperienza a fumetti. Con l'aiuto di Federica, formatrice della FMD, gli esordienti fumettisti hanno scritto e illustrato la tavola della storia (storyboard), perfezionata poi con il designer e maker Matteo Viscogliosi mondodigitale.org/it/news/se-la-terra-trema

5G4SCHOOL

INFORMAZIONI	
TITOLO	5G4School
DURATA	settembre 2018 – aprile 2019
TERRITORIO	Roma e Milano
SETTORE	Innovazione sociale e imprenditoria giovanile
FINANZIATORE	Fondazione Lars Magnus Ericsson
BUDGET	35.400 euro
PARTNER	Fondazione Lars Magnus Ericsson
COORDINATORE	Marek Rembowski
SITO INTERNET	mondodigitale.org/it/aree-intervento/imprenditoria-giovanile/5g4school
DESCRIZIONE	
SINTESI	Fondazione Lars Magnus Ericsson e FMD 5G, IoT e cloud robotics nella scuola italiana per sperimentare insieme agli studenti come interconnettere oggetti, dati e persone e portare servizi e benefici nel contesto in cui vivono.
ATTIVITÀ	Il percorso didattico è articolato in due azioni: • Alternanza scuola lavoro: un programma di 30 ore, orientato allo sviluppo di applicazioni IoT e Cloud per la robotica. Il percorso combina attività esperienziali in presenza a webinar e si conclude con due maratone di sviluppo a Roma e Milano. I team vincitori si aggiudicano la possibilità di accedere alla seconda fase di "accelerazione". • Acceleratore giovanile con la Phyrtual Factory: 40 ore di attività per 40 studenti dedicate al mentoring, al coaching, alla progettazione e alla prototipazione rapida. Tutti i prototipi vengono esposti alla RomeCup 2019. Il percorso si conclude con una sfida tra gli elevator pitch degli studenti, valutati da una giuria di settore, e la premiazione. • Investire sulla creatività e progettualità dei più giovani. • Promuovere una cultura della condivisione, collaborazione e dell'open innovation. • Valorizzare nuovi talenti e idee. • Preparare i giovani a rispondere alle richieste del mercato del lavoro. • Stimolare curiosità, capacità di analisi e problem solving.
OBIETTIVI	Creare valore e visione
METODOLOGIA	Programma combinato di formazione esperienziale, orientamento e autoimprenditorialità.

DESTINATARI DIRETTI	Studenti di due scuole secondarie di secondo grado: IIS Croce Aleramo di Roma e IIS Feltrinelli di Milano
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, famiglie, comunità educante
RISULTATI	Un percorso di ASL da 30 ore in presenza e online per 200 studenti 2 hackathon su turismo, sicurezza, robotica e mobilità 8 team di studenti hanno preso parte all'acceleratore inclusivo con mentor e coach del mondo aziendale 8 prototipi realizzati Premiazione del progetto vincitore alla RomeCup 2019
PRODOTTI	Si è aggiudicato il primo premio il progetto "SmartHelp" realizzato dagli studenti dell'IIS Croce Aleramo: un bracciale intelligente che aiuta a monitorare lo stato d'animo delle persone che hanno difficoltà nelle relazioni sociali.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	La criticità più importante riscontrata è stata quella di mantenere alto il livello di coinvolgimento e interesse degli studenti per un periodo temporale abbastanza dilatato. Complesso anche il coordinamento della fase di ideazione e prototipazione, soprattutto per quanto riguarda gli studenti della scuola milanese.

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Intervista al team vincitore

www.youtube.com/watch?v=DCkX0sJSUYY

Intervista Cesare Avenia, presidente Fondazione Lars Magnus Ericsson

www.youtube.com/watch?v=a_8xBFl8qF4

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

Scuola 24

www.mondodigitale.org/sites/default/files/scuola24.ilsole24ore.com_21feb19.pdf

ACCORD

INFORMAZIONI	
TITOLO	ACCORD - Attain Cultural Integration through COnflict Resolution skill Development
DURATA	dicembre 2016 – dicembre 2019
TERRITORIO	Italia, Spagna, Germania, Austria, Belgio
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Commissione Europea
BUDGET	69.850,83 euro
PARTNER	• Università di Napoli Federico II (capofila) • Smarted srl, Italia • Università di Barcellona, Spagna • Università Friedrich-Alexander di Erlangen-Norimberga, Germania • Università di Vienna, Austria • FMD, Italia • Università di Anversa, Belgio
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	Università di Napoli Federico II, Università di Barcellona, FMD
SITO INTERNET	accord-project.eu

DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto ACCORD, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+, KA3 - Initiatives for policy innovation - Social inclusion through education, training and youth – EACEA, si prefigge l'obiettivo di formare gli insegnanti alla gestione della risoluzione dei conflitti e alla consapevolezza della comunicazione interculturale.
ATTIVITÀ	• Analisi dei bisogni formativi • Sviluppo del quadro pedagogico e del percorso formativo on line per il trasferimento delle capacità di risoluzione dei conflitti, delle negoziazioni, della mediazione e delle comunicazioni interculturali • Sviluppo di serious game a supporto della didattica sulla base di scenari supportati da modelli psicologici • Valutazione dell'impatto delle competenze apprese durante il percorso formativo tramite sistemi metrici

OBIETTIVI	• Aiutare gli insegnanti a creare ambienti di insegnamento pacifici e produttivi in cui l'apprendimento degli studenti è noto per essere più efficace • Prevenire l'attuale discrepanza tra studenti stranieri e studenti con background migrante nelle scuole europee • Accrescere le competenze dei docenti in relazione alla psicologia e alla risoluzione dei conflitti, alla conoscenza delle condizioni dei migranti e ai motivi dei conflitti • Sviluppo, sperimentazione e validazione di strumenti tecnologicamente avanzati e innovativi per la formazione
METODOLOGIA	Scenario based learning, game based learning
DESTINATARI DIRETTI	Il principale target group del progetto sono i docenti e gli educatori che lavorano nelle scuole dell'infanzia, nelle primarie e nelle secondarie di primo grado, che non hanno ricevuto una formazione sulla risoluzione dei conflitti, la mediazione, la negoziazione e la gestione delle diversità culturali. Il progetto si rivolge nello specifico a 350 docenti/educatori.
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti
INDICATORI	• Numero di docenti coinvolti • Numero di scenari di gioco sviluppati • Numero ore di formazione • Numero di docenti che hanno terminato il percorso formativo on line • Numero di pubblicazioni scientifiche • Competenze apprese dai docenti in termini di capacità di gestione dei conflitti
RISULTATI	• 400 docenti formati • Aumento delle competenze di gestione dei conflitti
PRODOTTI	• 30 ore di percorso formativo on line accreditato MIUR • 1 serious game • 1 ebook • Pubblicazioni su riviste scientifiche

VALUTAZIONE

STORIE DI SUCCESSO

Silvia è formatrice ed educatrice. Alla ricerca di un percorso formativo che le fornisse maggiori strumenti per gestire i conflitti tra i suoi studenti, legati soprattutto ad atteggiamenti discriminatori, ha intrapreso il percorso formativo di Accord.
Il percorso l'ha portata a comprendere come interagire con le differenze e comunicare efficacemente per gestire i conflitti in aula. Non si aspettava che i giochi digitali potessero contenere elementi educativi e non di solo intrattenimento. Condividendo il serious game con i suoi studenti ha scoperto uno strumento adatto e valido a creare un'esperienza formativa efficace ma allo stesso tempo ludica, in grado di affrontare tematiche difficili in modo semplice e coinvolgente.

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
Prof. Davide Marocco, Università di Napoli Federico II, presenta il progetto
youtu.be/P83uA18siqA

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
Agenda Digitale
www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/scuola-digitale-un-videogame-per-imparare-a-gestire-i-conflitti-interculturali/

AMBIZIONE ITALIA PER LA SCUOLA

INFORMAZIONI	
TITOLO	Ambizione Italia per la scuola
DURATA	da gennaio a dicembre 2019
TERRITORIO	nazionale
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Microsoft Philantrophies
BUDGET	236.000 euro
PARTNER	Microsoft Italia
RETE	Rete di 35 scuole hub del progetto
COORDINATORE	Francesca Del Duca
SITO INTERNET	innovationgym.org/ambizione-italia-per-la-scuola/
DESCRIZIONE	
SINTESI	La FMD al fianco di Microsoft e dei giovani per la crescita del paese. Un progetto ecosistema con focus sull'intelligenza artificiale.
ATTIVITÀ	• Animazione di 37 hub: 2 centrali a Milano (Microsoft House) e Roma (Palestra dell'Innovazione), 10 nelle scuole e 25 al femminile nelle scuole di Coding Girls • Laboratori in presenza (4 ore) su computer science e intelligenza artificiale • Sviluppo di un corso online su AI per la formazione di studenti e docenti • Formazione di una community di educatori per la formazione continua con il coinvolgimento dei dipendenti Microsoft che aderiscono a Give Campaign (volontariato aziendale) • Concorso Coding Cup per le ragazze durante il tour di Coding Girls • Premio per il miglior docente di informatica all'interno del Global Junior Challenge 2019
OBIETTIVI	L'obiettivo è aiutare la scuola a fare cultura digitale per sostenere la trasformazione inclusiva del paese. Con diverse attività giovani e docenti arricchiscono il bagaglio di conoscenze codificate su informatica (CS) e intelligenza artificiale (AI) e sviluppano competenze strategiche come creatività, capacità di comunicazione, attenzione alla diversità.
METODOLOGIA	Didattica esperienziale, formazione peer to peer, cooperative learning

DESTINATARI DIRETTI	• Giovani tra i 12 e i 18 anni, tra cui 60% donne e 80% in contesti di difficoltà (povertà educativa, periferie, aree rurali) • Insegnanti ed educatori
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie e comunità territoriali
RISULTATI	I corsi in presenza hanno coinvolto 25.000 studenti e 3.000 insegnanti. Attraverso la campagna online il programma ha raggiunto 250.000 giovani e 20.000 docenti e formatori. Il programma ha riscosso un notevole successo nelle scuole soprattutto grazie all'impegno e alla competenza di un appassionato team di giovani formatori.
PRODOTTI	Primo percorso on line per la scuola italiana sull'intelligenza artificiale innovationgym.org/entra-nel-mondo-dellai/
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	• Avvio del progetto a fine anno scolastico • Coordinamento di 35 hub con problemi ed esigenze differenti • Numeri da formare in presenza troppo elevati • Materiali didattici di livello base • Team di lavoro ridotto
STORIE DI SUCCESSO	Si chiamano Selene, Maria Teresa, Maria Giulia, Carolina, Francesco e Valentina e hanno tra i 15 e i 17 anni. Sono studenti dell'IIS Guglielmo Marconi di Civitavecchia (Roma), ISIS Leonardo Da Vinci di Poggiomarino (Napoli) e IISS Ettore Majorana di Brindisi, tre scuole selezionate tra i 37 hub che stanno sperimentando in Italia il programma di Ambizione Italia per la scuola. In occasione del Microsoft Innovation Summit all'Università Bocconi di Milano, i ragazzi hanno incontrato Satya Nadella, CEO di Microsoft Corporation, e presentato prototipi realizzati con applicazioni inclusive di intelligenza artificiale. mondodigitale.org/it/news/lintelligenza-inclusiva

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Andrea Morachioli, formatore

“Fiero di partecipare a questo progetto e dare il mio contributo. Questo è solo il primo passo verso il cambiamento. Sono veramente felicissimo di vedere sempre più scuole aderire a questa grandissima iniziativa. Ovviamente tutto ciò non sarebbe stato possibile senza il grande lavoro svolto da Microsoft e FMD. A loro infatti è diretto un ringraziamento speciale per avermi dato la possibilità, ancora una volta, di potermi esprimere e di poter condividere le mie conoscenze ed esperienze. Che dire? Ambizione Italia è un progetto che non conosce limiti e spero, nel mio piccolo, di dare il massimo per raggiungere e superare tutti gli obiettivi prefissati. Tenetevi forte, perché questo è solo l’inizio!”

Da Messina a Milano: Samuele, il creatore di videogiochi che insegna ai ragazzi
www.mondodigitale.org/sites/default/files/samuele-gazzetta-del-sud.pdf

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

Tg2
www.mondodigitale.org/it/news/le-app-degli-studenti
Gente
www.mondodigitale.org/it/risorse/ed-ecco-gli-anelli-per-sordomuti

ATELIER ABC

INFORMAZIONI	
TITOLO	Atelier ABC – Tecnico Marketing Culturale
DURATA	gennaio 2019 - luglio 2020
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Innovazione sociale e imprenditoria giovanile
FINANZIATORE	Regione Lazio
BUDGET	Budget progetto: 164.477,86 euro
Budget FMD:	21.890,25 euro
PARTNER	Consorzio RO.MA. (coordinatore) Gestioni e Management GEMA Business School
RETE	Galleria Borghese, Museo della Ceramica di Vasanello, Fondazione Pastificio Cerere, aziende del territorio
COORDINATORE	Ilaria Graziano
SITO INTERNET	www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/atelier-abc
DESCRIZIONE	
SINTESI	La FMD è partner del “Corso gratuito tecnico marketing culturale”, tra i progetti vincitori del bando della Regione Lazio Atelier Arte Bellezza Cultura Roma. Promosso con Consorzio Ro.Ma. e Gema Business School l’iniziativa è pensata per formare una nuova generazione di specialisti in marketing culturale in grado di supportare tutte le organizzazioni, gli enti e le imprese italiane e internazionali che operano nel settore della cultura e dell’arte.
ATTIVITÀ	Il percorso integrato, della durata di 648 ore, prevede diverse attività per formare il profilo di tecnico di marketing culturale, coerente con la figura professionale di tecnico commerciale-marketing previsto dal Repertorio regionale delle competenze del Lazio: • orientamento e formazione: moduli didattici su modelli organizzativi, strategie di impresa, gestione di progetti, merchandising • attività informali: visite guidate presso siti culturali e artistici e project work in “action learning” • masterclass: tre incontri di approfondimento sul tema management culturale e marketing turistico • accompagnamento al lavoro: tirocini in azienda e percorsi di autoimprenditorialità

	• contest: concorso a premi per proporre idee progettuali innovative, in grado di valorizzare l'Atelier "Museo dei Fori imperiali". La FMD partecipa al progetto attraverso: • attività non formative di apprendimento • attività di accompagnamento al lavoro
OBIETTIVI	• Adottare nuove e innovative strategie di marketing per valorizzare al meglio il patrimonio culturale • Avvicinare utenti e fruitori a servizi ed eventi artistici e culturali • Incrementare il numero di possibili soluzioni per la comunicazione, promozione e valorizzazione di eventi culturali attraverso la progettazione e realizzazione di prodotti di merchandising artistico e artigianale.
METODOLOGIA	Modello di apprendimento attivo, esperienziale e self-organized
DESTINATARI DIRETTI	15 (+ 2 uditori) giovani diplomati e laureati inoccupati o disoccupati
RISULTATI	Negli spazi della Palestra dell'Innovazione i quindici giovani hanno partecipato a un percorso di ideazione e progettazione attraverso gli strumenti di fabbricazione digitale e prototipazione rapida: partendo dallo studio della categoria merceologica del merchandising museale il risultato è un gioco da tavolo, intagliato alla laser cut, da commercializzare anche in versione tascabile.
PRODOTTI	"Alea iacta est" è un gioco da tavolo, che si ispira al celebre gioco dell'oca. Interamente realizzato con le macchine a controllo numerico, l'originale percorso comprende notizie e curiosità di carattere storico. Nella fase di accompagnamento al lavoro, i giovani che non sono introdotti con un tirocinio in azienda, possono usare gli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione, gli spazi di coworking e la rete dei formatori della FMD per sviluppare una propria idea di business. Nel percorso sono previste sessioni di approfondimento su comunicazione, personal branding e stroytelling, oltre a consulenze di esperti su accesso a bandi e micro credito.

VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Assicurare una partecipazione costante degli allievi all'intero percorso, di carattere intensivo, è molto impegnativo. I giovani che partecipano al percorso di autoimprenditorialità mostrano in fase di avvio idee progettuali ancora poco definite, che necessitano di maggiore chiarezza negli obiettivi e nelle risorse per poter essere sviluppate in maniera promettente.
STORIE DI SUCCESSO	www.mondodigitale.org/it/news/il-dado-%C3%A8-tratto

CAnVASS+

INFORMAZIONI	
TITOLO	CAnVASS+ Content Audio Video mAnagement SyStem Plus
DURATA	Dicembre 2017 – dicembre 2020
TERRITORIO	Italia, Spagna, Grecia, Romania
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Commissione europea
BUDGET	39.461 euro
PARTNER	• E.RI.FO. Ente di ricerca e formazione, Italia (coordinatore) • Istituto d'Istruzione Superiore Via Sarandì, Italia • FMD, Italia • Confederacion Espanola de Centros de Ensenanza Asociacion C.E.C.E., Spagna • Proemasa Las Chapas C, Spagna • Regional Directorate of Primary and Secondary Education of Crete, Grecia • 4th Vocational School of Heraklion – Grecia • Best Cybernetics Single Member Private Company, Grecia • Liceul Tehnologic de Transporturi, Romania
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	E.RI.FO. Ente di ricerca e formazione, Italia
SITO INTERNET	www.canvass.eu
DESCRIZIONE	
SINTESI	CANVASS+ sviluppa lo scambio di buone pratiche legate ai percorsi di apprendimento permanente degli insegnanti con l'obiettivo di contribuire all'innovazione della didattica attraverso il miglioramento delle loro competenze digitali. Le attività del progetto sono strutturate per favorire l'acquisizione delle competenze utili a integrare le nuove tecnologie in ogni curriculum educativo, sviluppando metodologie collaborative e contenuti educativi personalizzati che favoriscano l'apprendimento attivo, basato sulla risoluzione dei problemi e il pensiero critico. Con un Massive Open Online Course e un software per la realizzazione di video lezioni in maniera semplice e intuitiva, CAnVASS+ fornisce opportunità e idee per lo sviluppo di contenuti digitali da usare in classe.
ATTIVITÀ	• Analisi del contesto e delle buone pratiche in termini di utilizzo delle tecnologie per la didattica curricolare • Sviluppo dei contenuti e materiali didattici • Sviluppo dei percorsi formativi on line • Sperimentazione

OBIETTIVI	• Supportare la gestione delle classi digitali • Sviluppare un percorso challange based learning per rendere i curricula più coinvolgenti e motivanti e maggiormente rispondenti alle richieste del mercato del lavoro • Sviluppare contenuti formativi personalizzati a partire da stili di apprendimento visivo • Incrementare le competenze digitali dei docenti
METODOLOGIA	Challenge based learning
DESTINATARI DIRETTI	Docenti delle scuole primarie e secondarie
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti
INDICATORI	Numero di materiali didattici prodotti Numero di percorsi formativi sviluppati Numero di docenti coinvolti
RISULTATI	La sperimentazione è attualmente in corso; non sono stati ancora valutati i risultati.
PRODOTTI	20 percorsi formativi online utilizzabili per la didattica curricolare
VALUTAZIONE	
STORIE DI SUCCESSO	A maggio 2019 l'IIS Via Sarandì ha promosso l'incontro "Innovare la didattica scolastica tramite tecnologie digitali", che ha raccolto le testimonianze di sei insegnanti italiani che hanno dato vita a buone pratiche sull'uso di risorse digitali nelle loro classi, innovando i tradizionali strumenti pedagogici. www.canvass.eu/italy/

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
youtu.be/PN4J75CKfsc

CODING GIRLS

INFORMAZIONI	
TITOLO	Coding Girls
DURATA	1 aprile 2019 – 22 novembre 2019
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Formazione al femminile
FINANZIATORE	Ambasciata Usa in Italia
BUDGET	45.000 dollari
PARTNER	Ambasciata Usa in Italia e Microsoft
RETE	Atenei e scuole italiane
COORDINATORE	Cecilia Stajano
SITO INTERNET	donne.mondodigitale.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto Coding Girls nasce per appassionare le giovani donne alla programmazione e accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore della scienza e della tecnologia. Il programma prevede allenamenti di coding e formazione alla pari nelle scuole per tutto l'anno. Poi una staffetta formativa in giro per l'Italia e hackathon nei principali atenei con tutor, mentor e role model di aziende e università partner.
ATTIVITÀ	• Conferenza stampa di lancio • Allenamenti di coding nelle scuole • Staffetta formativa tra le città • Hackathon tematici • Eventi con il territorio
OBIETTIVI	Accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico agendo su diversi fronti: • lotta a pregiudizi e stereotipi • formazione alla pari • modelli positivi • esperienze formative trasformative
METODOLOGIA	• Train the trainers • Peer to peer • Team building • Learning by doing
DESTINATARI DIRETTI	Studentesse e giovani donne
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti e famiglie

RISULTATI	Dopo aver raggiunto nel 2018 oltre 6.000 studentesse, la sesta edizione del programma ha coinvolto 10.000 ragazze. La staffetta formativa si è svolta in oltre 60 scuole e 12 atenei di 13 città in 11 regioni: Bari, Bologna, Cagliari, Milano, Napoli, Palermo, Pisa, Pistoia, Reggio Calabria, Roma, Salerno, Torino, e Trieste. Grazie al lavoro di animazione territoriale, l'associazione Coding Girls coordina a oggi 25 hub nelle scuole e coinvolge studentesse e ricercatrici di 13 atenei italiani in attività di mentoring e role modelling per le più giovani. In collaborazione con il programma "Ambizione Italia per la scuola", promosso da Microsoft Italia, le giovani studentesse hanno potuto anche scoprire nuove opportunità professionali legate allo sviluppo dell'intelligenza artificiale.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Ricerca dei formatori Sospensione della tappa di Catania causa emergenza maltempo
STORIE DI SUCCESSO	Antonella, 33 anni, robottista. "Se dico che faccio la robottista fa ancora strano. Sono sempre stata appassionata di tecnologia, anche molto piccola preferivo i pc alle Barbie. La scuola, il liceo scientifico, mi ha dato basi molto solide e mi ha resa capace e libera di scegliere il mio futuro. All'Università di Bari ho studiato informatica, ma solo sul lavoro mi sono appassionata alla robotica, grazie ai colleghi e al mio capo. Proprio i colleghi più bravi di me mi aiutano sempre a migliorare. Ho 33 anni e lavoro in Masmec, un'azienda pugliese nel settore automotive. Alla "mia azienda" devo molto. Sono appena entrati in produzione in Romania sei robot interamente programmati da me. Ne ho curato l'installazione a luglio. I robot fabbricano una componente automobilistica, una pompa. Programmo robot enormi, tre volte più grandi di me. E se dico che faccio la robottista ancora "fa strano", perché non c'è una mentalità femminile. Sono un'appassionata viaggiatrice e da subito ho preso l'abitudine di dare un nome ai miei robot ispirandomi ai luoghi visitati. L'ultima creatura, ad esempio, si chiama Vick, luogo dove ha visto l'aurora boreale. Il consiglio che do alle ragazze più giovani è di osare, scegliendo anche strade non convenzionali. Le macchine non ci toglieranno il lavoro ma ci aiuteranno! Ci liberano dai lavori più rischiosi così possiamo dedicarci a sfide più importanti. E anche a viaggiare..."

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
donne.mondodigitale.org/le-storie/

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
Corriere
www.mondodigitale.org/it/risorse/la-carica-delle-coding-girls-%C2%ABil-computer-per-me-era-solo-facebook-ora-studio-bioinformatica%C2%BB
La Stampa
www.mondodigitale.org/it/risorse/la-fuga-delle-ragazze-da-informatica-colpa-della-crisi-e-degli-stereotipi
TGR Puglia
www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/coding-girls-la-maratona-digitale-per-sconfiggere-il-pregiudizio

CODING GIRLS A TORINO

TITOLO	Coding Girls a Torino
DURATA	2019-2022
TERRITORIO	Torino
SETTORE	Formazione al femminile
FINANZIATORE	Compagnia di San Paolo
BUDGET	65.000 euro (il primo anno)
PARTNER	Compagnia di San Paolo
COORDINATORE	Alberto Manieri
VALUTATORE	Collegio Carlo Alberto e Università di Trento
SITO INTERNET	donne.mondodigitale.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Per gli anni scolastici 2019-2020, 2020-2021 e 2021-2022, grazie alla collaborazione con la Compagnia di San Paolo, 600 studentesse torinesi di 10 scuole secondarie di secondo grado sono protagoniste di un programma intensivo di formazione e sensibilizzazione in ambito STEAM promosso dalla FMD.
ATTIVITÀ	In ciascuna delle 10 scuole vengono attivati contemporaneamente tre percorsi didattici, pensati per le studentesse del triennio e differenziati per età delle partecipanti: **1 - START APP. First step coding**: con App Inventor le studentesse del terzo anno apprendono non solo le basi della programmazione ma anche la capacità di progettare e realizzare un prodotto, trasformandosi da consumatrici passive a protagoniste dello sviluppo tecnologico. **2 - MAKE the difference. MAKE it cool!**: con la piattaforma Arduino le studentesse del quarto anno sviluppano idee, creano nuove risposte a partire da materiali di recupero secondo la logica del D.I.Y. (Do It Yourself) e sperimentano connessioni "intelligenti" tra oggetti del mondo reale (Internet of Things). **3 - WWW. Web Winner Women**: le studentesse del quinto anno imparano a usare WordPress e gli strumenti necessari per la realizzazione di un video CV. Nel corso dei tre anni le studentesse hanno l'opportunità di conoscere e incontrare role model del mondo universitario e aziendale, per ispirarsi alle loro storie e scoprire nuovi sbocchi e ambiti di carriera. Suddivise in piccoli gruppi le giovani entrano nei laboratori e dipartimenti tecnico-scientifici delle università e trascorrono una giornata insieme a mentor speciali. Inoltre, nel corso degli anni scolastici, le scuole si trasformano in hub e si aprono al territorio, coinvolgendo le studentesse in hackathon tematici, open day ed eventi interattivi con la comunità.

OBIETTIVI	• Sensibilizzare le giovani studentesse alle opportunità che offrono studi e professioni in ambito STEAM, in particolar modo attraverso un uso creativo e consapevole delle tecnologie digitali • Favorire l'orientamento universitario e l'ingresso delle più giovani nelle facoltà tecnico-scientifiche • Educare alla parità di genere
METODOLOGIA	• Train the trainers • Peer to peer • Team building • Role modelling
DESTINATARI DIRETTI	600 studentesse delle scuole secondarie superiori di Torino
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti, famiglie, docenti
INDICATORI	Al termine di ogni anno e poi del triennio viene effettuato un monitoraggio sulle studentesse diplomate, per comprendere in che misura il progetto-programma Coding Girls è capace di orientare le carriere formative e professionali delle giovani che prendono parte all'iniziativa.
RISULTATI	L'avvio delle attività formative è previsto per il 2020.

COLLEZIONE DI CLASSE

INFORMAZIONI	
TITOLO	Collezione di classe
DURATA	settembre 2019 – maggio 2020
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	MiBAC
BUDGET	Budget progetto: 57.000 euro Budget FMD: 4.000 euro
PARTNER	IIS Piaget-Diaz (coordinatore), Fondazione Pastificio Cerere, Studio Orizzontale, Laboratorio 53 onlus, Artkademy Officina
COORDINATORE	Ilaria Graziano
SITO INTERNET	www.facebook.com/collezionediclasse/
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto "Collezione di classe" (bando "Scuola attiva la cultura" del Mibac) sperimenta un processo replicabile di rigenerazione creativa che incide sul tessuto urbano e socio-culturale dei quartieri periferici coinvolti. Punto di riferimento è la scuola, che si trasforma in presidio culturale e sociale aperto a tutta la cittadinanza. Attraverso la formazione di una collezione di opere d'arte contemporanea, realizzate collettivamente dagli artisti-maker in collaborazione con gli studenti e gli abitanti dei quartieri, il progetto trasforma l'istituto Piaget-Diaz di Roma in un museo d'arte contemporanea.
ATTIVITÀ	Le attività sono finalizzate alla realizzazione di quattro opere d'arte e interventi collettivi e si articolano in: • laboratorio di fabbricazione digitale, a cura della FMD, dedicato ad attività di prototipazione rapida, stampa 3D e taglio laser, con attenzione al riciclo creativo e artistico dei materiali di scarto e alla scoperta di nuovi mestieri legati all'artigianato digitale; • laboratorio di storytelling e sound art, a cura di Laboratorio 53, dedicato alla conoscenza del territorio e rivolto ad un gruppo di migranti, cittadini e studenti. I partecipanti vengono coinvolti nella realizzazione di un'opera d'arte sonora; • laboratorio di poesia e scrittura creativa, a cura di Artakademy, finalizzato a ricostruire un luogo collettivo in cui i partecipanti possano riconoscersi Le attività terminano con la realizzazione di un'opera di street art sui muri della scuola; • laboratorio artistico, a cura della Fondazione Pastificio Cerere, incentrato sul rapporto tra arte, scienza e nuove tecnologie;

	• laboratorio di rigenerazione urbana, a cura di Studio Orizzontale, finalizzato alla creazione di progetti di riqualificazione del quartiere attraverso l'uso di materiali di scarto;
OBIETTIVI	• Valorizzare le periferie e le diverse identità territoriali • Incentivare un processo di rigenerazione urbana partecipato e dal basso • Diffondere una cultura della responsabilità civica tra i giovani • Sviluppare capacità creative e acquisire competenze trasversali spendibili nel mondo del lavoro • Favorire libertà di espressione, multiculturalità e pari opportunità • Potenziare l'offerta didattica attraverso una proposta incentrata sull'apprendimento esperienziale
METODOLOGIA	Modello di apprendimento attivo (peer education) ed esperienziale (learning by doing)
DESTINATARI DIRETTI	Circa 60 studenti e studentesse delle quattro sedi dell'IIS Piaget-Diaz di Roma
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie, comunità educante, cittadini dei quartieri coinvolti
RISULTATI	Organizzati, tra novembre 2019 e marzo 2020, quattro laboratori di nove ore ciascuno per quattro gruppi misti di studenti provenienti dalle diverse sedi dell'Istituto. Coinvolti circa 60 ragazzi in attività di ideazione, progettazione e prototipazione mediante l'uso dei macchinari e della strumentazione presente al fab lab.
PRODOTTI	Ideazione e realizzazione di 4 diverse opere d'arte che raccontano e arricchiscono la Collezione di classe realizzata in ciascuna sede dell'Istituto, con l'intento di valorizzare la scuola nel suo contesto territoriale, al fine di accrescerne l'interazione con la comunità. Le opere d'arte contemporanea, realizzate da artisti, studenti e cittadini, offrono anche la possibilità di organizzare mostre temporanee e visite guidate condotte dagli stessi ragazzi e abitanti del quartiere.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Difficoltà a conciliare il fitto calendario scolastico degli studenti dell'istituto con le numerose attività proposte dal progetto.

CO.ME - CODE & FRAME

INFORMAZIONI	
TITOLO	CO.ME - COde&FraME
DURATA	A.s 2019-2020
TERRITORIO	Milano
SETTORE	Formazione al femminile
FINANZIATORE	Eni
BUDGET	50.000 euro
PARTNER	Eni
RETE	Comune di Milano
COORDINATORE	Alberto Manieri
SITO INTERNET	donne.mondodigitale.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Una piattaforma di lavoro comune con Eni, Comune di Milano e Coding Girls, per avvicinare le più giovani agli studi e alle professioni in ambito Steam. Laboratori e incontri con role model conducono le più giovani alla scoperta di ambiti e profili professionali emergenti, con un focus specifico sull'impatto che le tecnologie hanno sull'intera catena di valore della produzione energetica.
ATTIVITÀ	• FRAMING E REFRAMING: metodologie Lego® Serious Play® e MTA Learning per disegnare una mappa di valori condivisi e riequilibrare scelte personali, formative, lavorative e sociali. • CODING: semplici linguaggi per programmare grandi idee. • FABBRICAZIONE DIGITALE: realizzazione di prototipi di prodotti, processi e/o servizi per trasformare il cittadino da consumatore in contributore. • FORMAT INTERATTIVI: la comunità è coinvolta in originali eventi di sviluppo collettivo (Jam Session, Flash Frame ecc.). Le diverse fasi del progetto prevedono la partecipazione attiva delle dipendenti Eni, dai profili tecnici al top management, e di rappresentanti del Comune di Milano che intervengono nel ruolo di mentor e role model per le giovani studentesse.
OBIETTIVI	• Appassionare le donne alla ricerca, alla cultura scientifica e all'impegno civile • orientare le ragazze a studi e professioni in ambito Steam • investire su scuola e formazione come pilastri della sostenibilità

	• valorizzare il ruolo trainante delle millennials nella sharing economy • proporre modelli positivi di donne che sanno conciliare stile di vita, professione e valori • coinvolgere la cittadinanza su nuove sfide per il bene comune.
METODOLOGIA	• Peer to peer Team building Learning by doing Role modelling
DESTINATARI DIRETTI	10 classi 250 studenti coinvolti nelle attività e protagonisti del progetto
DESTINATARI INDIRETTI	3.000 persone raggiunte con 30 eventi di comunità
RISULTATI	L'avvio delle attività formative è previsto per il 2020.

COMPUTER SCIENCE FIRST MAPPING

INFORMAZIONI	
TITOLO	Computer Science First Mapping
DURATA	giugno – dicembre 2019
TERRITORIO	Lazio, Campania, Sicilia, Veneto, Lombardia
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Google
BUDGET	32.000 euro + 13.000 euro per mapping
PARTNER	Google
COORDINATORE	Ilaria Gaudiello
SITO INTERNET	csfirst.withgoogle.com/s/it/home
DESCRIZIONE	
SINTESI	Computer Science First è una piattaforma innovativa e ricca di attività guidate per insegnare e apprendere il coding con Scratch. Sfruttando animazioni video semplici e divertenti, i docenti si appropriano di percorsi didattici con i quali acquisire progressivamente tutte le nozioni e le abilità per programmare con un linguaggio intuitivo, ideato dal gruppo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab. La piattaforma CS First consente di: • creare un progetto sul coding • aprire un club virtuale per la classe • gestire dei percorsi predefiniti sul coding • valutare e certificare le competenze finali tramite un "Passaporto delle competenze" pratico e ludico
ATTIVITÀ	Dopo il successo della prima edizione, che ha coinvolto 470 insegnanti, la FMD ha lanciato a 5 "super docenti" la sfida di formare oltre 500 colleghi di 5 regioni all'uso di Google CS First per l'insegnamento del coding in classe. Con la collaborazione di docenti della scuola primaria, prende vita anche il primo tentativo di curriculum mapping e di sperimentazione dell'uso della piattaforma per l'insegnamento delle materie tradizionali.
OBIETTIVI	• Sostenere la formazione e l'aggiornamento dei docenti italiani • Diffondere un modello di didattica coinvolgente e personalizzata • Sperimentare un primo tentativo di curriculum mapping • Favorire l'avvicinamento degli studenti alla programmazione e alle discipline Steam

	• Incentivare la collaborazione tra i docenti e lo scambio di buone pratiche • Sperimentare nuove modalità di apprendimento collaborativo grazie a spazi virtuali di incontro e networking.
METODOLOGIA	Il modello di insegnamento “alla pari”, supportato da attività guidate, giochi e video animazioni, aiuta il docente, anche senza esperienza, a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell’insegnamento delle materie scolastiche e a creare curriculum verticali, dalle elementari alle superiori, che rispettano tempi e modalità di apprendimento di ciascuno studente, anche con bisogni speciali.
DESTINATARI DIRETTI	Docenti
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti e famiglie
RISULTATI	• Selezione di 5 “super docenti” • Train the trainers • Formazione peer to peer nelle scuole per 500 docenti • Curriculum mapping • CSF League Dai questionari emerge che il 99% degli insegnanti non aveva mai sentito parlare della piattaforma CS First, ma che dopo la prima formazione il 100% di loro la utilizzerà in classe. Il 63% dei docenti si sente pronto ad avviare un CSF Club. Il 100% è interessato alla mappatura del curriculum.
PRODOTTI	Il lavoro al fianco dei docenti di scuola primaria ha permesso alla FMD di sperimentare una mappatura del curriculum per creare connessioni tra le diverse aree di attività e le materie curricolari. Il risultato è una selezione di attività trasversali che ogni insegnante può implementare e personalizzare per trovare soluzioni pedagogiche nuove e accattivanti. Un lavoro collettivo fertile e interessante, che mostra ancora una volta la funzione strategica della formazione nell’innovazione, apre le strade a nuove interessanti collaborazioni, e valorizza il ruolo del docente come ambasciatore della progettualità. All’interno: animazioni di scienze sul ciclo dell’acqua, sulla nascita della vita della terra, ma anche di storia sulle scienziate nell’antichità e nel mondo contemporaneo, sull’archeologia, sulla scoperta dell’America; e ancora: giochi interattivi di geografia, religione, matematica, inglese. mondodigitale.org/sites/default/files/google_csfirst_2.pdf

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

Dai questionari sottoposti ai partecipanti emergono alcune criticità:

- scarsità di strumentazioni tecnologiche nelle scuole
- percorso di formazione CS First troppo breve e poco approfondito
- necessità di maggiore supporto e di attività di tutoraggio da parte dei formatori

STORIE DI SUCCESSO

Mauro Crepaldi, docente di scuola primaria

"Per fare un esempio, i bambini hanno scoperto che i giochi elettronici non nascono "dal nulla". Più in generale, CS First è risultato utile come rinforzo didattico, nella creazione di modellizzazioni di movimenti (da quelli del sistema solare fino ai passi di danza), nella geometria piana, e per creare giochi e quiz. Positiva la necessità di lavorare in gruppo: il lavoro collaborativo per sviluppare l'idea di un bambino ha dato forte motivazione al gruppo e ha enfatizzato le competenze dei singoli. Molto utile il feedback immediato che ricevono i bambini sul lavoro svolto. E per le bambine, in particolare, l'essersi avvicinate con successo all'informatica. Un bambino ha dichiarato di voler fare questo lavoro da grande".

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Le storie dei "super docenti"

https://csfirst.withgoogle.com/s/it/about

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

www.lastampa.it/tecnologia/news/2019/05/20/news/fondazione-mondo-digitale-e-google-puntano-sul-codice-in-classe-1.33703229

www.raiscuola.rai.it/articoli/computer-science-first-per-lapprendimento-della-programmazione-informatica/43523/default.aspx

DIGITAL MADE

INFORMAZIONI	
TITOLO	Digital Made
DURATA	12 mesi
TERRITORIO	Internazionale
SETTORE	Digital Fashion
FINANZIATORE	Altaroma
BUDGET	
PARTNER	Altaroma, Mood Art Fashion School, 3D Italy, Fabricademy, ItMakers, Consolato italiano a Barcellona, Accademia Italiana, Fashion Concept, Trotec
RETE	Fab Lab Frosinone, We Make, Dress Coders, Noumena, Reshape, Shapeup Italy, Fab Lab Kamp-Lintfort, Fab Lab Puebla, Fab Textile, Fab Lab Perù, Fab Lab O Shanghai, Make a Shape.
COORDINATORE	Matteo Viscogliosi
SITO INTERNET	innovationgym.org/digital-made/
DESCRIZIONE	
SINTESI	Intelligenza delle macchine, cloud, additive manufacturing, big data... Digital Made è un programma modulare per accelerare la trasformazione digitale del settore moda. Un contest e due appuntamenti nell'ambito di Altaroma, con giovani designer e stilisti da tutto il mondo.
ATTIVITÀ	• Contest internazionale, Digital Made For Young Fashion Talents, per selezionare progetti all'interno di 4 categorie: Wearable Technology, Digital Manufacturing, Bio Materials e Smart Bride • Fashion Digital Night: una speciale passerella "tecnologica" in occasione della Rome Fashion Week promossa da Altaroma (gennaio e luglio 2019) • Fashion Hub 4.0: uno spazio temporaneo con show live e produzione di accessori personalizzati con macchine a controllo numerico.
OBIETTIVI	Accelerare la trasformazione digitale del settore moda, sostenere l'innovazione delle piccole e medie imprese in Italia e sviluppare nuove competenze e profili professionali tra le nuove generazioni.
METODOLOGIA	prototipazione rapida
DESTINATARI DIRETTI	Fashion designer, maker, designer, studenti, giovani

DESTINATARI INDIRETTI	Aziende, accademie di moda, istituzioni
RISULTATI	Con la prima edizione del contest sono stati selezionati 40 prototipi disegnati e progettati da giovani stilisti, designer, sviluppatori e maker provenienti da 14 paesi di tutto il mondo che hanno sfilato a gennaio 2019 in occasione della Fashion Digital Night. La sfilata, presentata dalla giornalista Rai Alma Grandin, è stata molto seguita da pubblico e media. Al progetto vincitore è stato assegnato un premio in denaro di 2.000 euro. A luglio 2019 la FMD ha partecipato alla Rome Fashion Week organizzando presso il Prati Bus District un aperitivo con esposizione di capi di wearable techonolgy. Il successo dell'iniziativa ha consentito ad alcuni designers di presentare i propri abiti anche durante la manifestazione "Bella come sei" promossa da Susan G. Komen Italia a Matera.
PRODOTTI	Un cappuccio che monitora i battiti cardiaci e comunica con giochi di luci e colori lo stato d'animo dell'indossatore, ricami su fibra ottica, capi che suonano al tatto e protesi elettroniche che amplificano la percezione. La descrizione completa dei progetti è disponibile su mondodigitale.org/it/news/oggi-si-sfila
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Follow up dell'evento

APPROFONDIMENTI

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

https://www.mondodigitale.org/it/news/la-sfilata-in-tv

https://www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/digital-made-a-radio-1-rai

DIGITALI SI DIVENTA

INFORMAZIONI	
TITOLO	Digitali si diventa
DURATA	20 dicembre 2017 - 8 maggio 2019
TERRITORIO	Comune di Roma
SETTORE	Solidarietà e apprendimento intergenerazionale
FINANZIATORE	Assessorato alla Persona, Scuola, Comunità Solidale – Dipartimento Politiche sociali, Direzione servizi alla persona di Roma Capitale
BUDGET	24.095 euro
RETE	Centri sociali anziani e scuole secondarie di secondo grado
COORDINATORE	Cecilia Stajano
SITO INTERNET	www.terzaetaonline.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Le scuole aprono le porte agli over 65 che seguiti dagli studenti tutor imparano a usare pc e smartphone e a navigare in Internet. Anche i Centri sociali anziani (CSA) sperimentano al loro interno percorsi intergenerazionali in grado di creare maggiore coesione e interazione con il territorio di riferimento. I 15 CSA più attivi si trasformano alla fine del progetto in Punti Roma Facile, spazi pubblici e assistiti per il supporto alla cittadinanza nei servizi online.
ATTIVITÀ	• Percorsi di alfabetizzazione digitale presso le scuole della durata di 15 incontri (1 incontro a settimana da 2h) • Eventi di chiusura corso presso i CSA coinvolti • Formazione per i presidenti dei CSA destinati a diventare Punti Roma Facile
OBIETTIVI	• Accelerare il processo di digitalizzazione del territorio • Promuovere l'accesso ai nuovi servizi da parte di tutti i cittadini • Migliorare le competenze digitali delle fasce di popolazione a rischio di esclusione • Valorizzare il ruolo strategico dei nativi digitali all'interno delle famiglie, come mediatori naturali nei processi di innovazione tecnologica • Rafforzare il welfare locale e di comunità • Aprire nuovi Punti Roma Facile
METODOLOGIA	Modello di apprendimento intergenerazionale. Il modello si basa su una metodologia didattica collaborativa, cooperativa e personalizzata, vincente soprattutto in contesti formativi che includono tra gli obiettivi anche la trasmissione di valori, il dialogo e l'appartenenza alla comunità.

DESTINATARI DIRETTI	Iscritti centri anziani di Roma
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti delle scuole superiori di secondo grado
RISULTATI	Nell'arco dell'intera durata del progetto la FMD ha attivato 48 corsi di alfabetizzazione digitale nelle scuole di Roma coinvolgendo gli iscritti di 75 Centri Sociali Anziani. Solo nel 2019 sono stati attivati 27 corsi che hanno coinvolto circa 650 studenti e 550 over 65.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Difficoltà per gli over 65 e i CSA di approfondire e padroneggiare le competenze necessarie per l'attivazione di un Punto Roma Facile.
STORIE DI SUCCESSO	

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
youtu.be/ZxU8zPPckHA
youtu.be/hOQWpGaMOQ0

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/digitali-si-diventa-a-tv200it

DISABUSE

INFORMAZIONI	
TITOLO	DisAbuse: Disablist Bullying - Experience into Change, providing the right support services
DURATA	dicembre 2017 – dicembre 2019
TERRITORIO	Italia, Irlanda, Spagna Portogallo
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Commissione Europea
BUDGET	66.524 euro
PARTNER	• Centro anti-bullismo dell'Università di Dublino (Irlanda) - capofila • FMD (Italia) • Institute of Art & Design Technology (Irlanda) • Istituto universitario di Lisbona (Portogallo) • Università della Murcia (Spagna)
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	Università della Murcia
SITO INTERNET	www.disabuse.eu
DESCRIZIONE	
SINTESI	Mettendo in rete le competenze acquisite nei quattro paesi coinvolti, il progetto mira a sviluppare, sperimentare e validare nuovi percorsi formativi interattivi dedicati a esperti ed educatori per la prevenzione e contrasto al bullismo, in particolare in relazione a soggetti con bisogni speciali.
ATTIVITÀ	• Indagine sulla letteratura e sulle buone pratiche, analisi dei bisogni educativi • Sviluppo della metodologia, dei percorsi formativi, dei contenuti e dei materiali didattici • Sperimentazione, valutazione e validazione della metodologia, dei percorsi formativi e dei materiali sviluppati
OBIETTIVI	Produrre percorsi e materiali validati per la formazione su bullismo e disabilità riutilizzabili in contesto educativo formale e non formale
METODOLOGIA	Scenario based learning, game based learning, Lego® Serious Play®
DESTINATARI DIRETTI	Docenti e formatori, studenti, genitori
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti, docenti, genitori

INDICATORI

- numero di percorsi formativi sviluppati e attivati Aumentare le competenze di docenti, formatori e studenti in termini di capacità di attuare strategie di prevenzione al bullismo nei confronti delle persone con disabilità
- numero di destinatari coinvolti
- numero di materiali formativi prodotti e diffusi
- acquisizione di competenze da parte dei destinatari coinvolti
- uso dei materiali da parte di destinatari non direttamente coinvolti

RISULTATI

- 20 ore di percorso formativo in presenza per docenti/formatori, studenti e genitori, sperimentato e validato
- Aumento delle competenze di docenti, formatori e studenti in termini di capacità di attuare strategie di prevenzione al bullismo nei confronti delle persone con disabilità

La prima sperimentazione ha coinvolto in Europa oltre 100 persone, tra docenti, studenti con disabilità, psicologi e psicoterapeuti, in un percorso innovativo per l'acquisizione di nuove competenze e modelli di socializzazione inclusiva. In Italia il progetto, guidato dalla FMD, ha coinvolto 27 persone in originali sessioni di lavoro con la metodologia Lego® Serious Play® . Mattoncino dopo mattoncino, giovani studenti, accompagnati da docenti e psicologi, hanno lavorato in gruppo per rafforzare valori come il rispetto e l'empatia, hanno rinforzato l'autostima e restituito una rappresentazione visiva e critica delle diverse tipologie di bullismo, dei suoi effetti, degli attori in gioco, degli strumenti e delle strategie per contrastarlo efficacemente.

PRODOTTI

- Manuale formativo per i docenti contenente metodologia e attività pratiche
- Percorso formativo modulare on line
- Report di valutazione della sperimentazione

VALUTAZIONE

STORIE DI SUCCESSO

Il clima che si è creato utilizzando il metodo Lego® Serious Play® è stato costruttivo e rassicurante, nonostante la tematica difficile da approntare in particolare considerando i bisogni speciali delle persone coinvolte. I ragazzi hanno gettato dei ponti per lavorare insieme. Consiglierei la partecipazione a questo corso a tutti coloro che ogni giorno convivono con persone "fragili".

Simona, docente, IIS Magarotto

Nonostante l'attitudine alla distanza dagli udenti e da ciò che circonda i sordi, i ragazzi hanno sentito il bisogno di esprimersi e raccontarsi, cosa che per loro è difficile da fare spontaneamente. Ho provato gioia e commozione nel vedere la semplicità e l'autenticità dei ragazzi con diverse disabilità mettersi in gioco e superare imbarazzi e difficoltà di espressione di sé per riuscire ad esprimere considerazioni ed esperienze di vita vissuta.

Marina Rajani, psicologa
È stato molto importante da psicoterapeuta aver avuto l'opportunità di osservare T., attivamente inserito in un processo di inclusione. Proprio a lui è stato richiesto di accettare, accogliere e includere i ragazzi che erano diversi da lui. Non capiva perché alcuni non parlavano e non rispondevano alle sue domande, perché altri si alzavano spesso e non si concentravano sulle attività che stavamo svolgendo. Ha dovuto prendere atto che i tempi degli altri ragazzi erano diversi dai suoi e che doveva mettersi a disposizione della diversità. Le attività su misura come complessità e tempi di attenzione sono state perfette e calzanti per T. In più sono state emotivamente significative, tanto che ne ha memoria e che quest'anno verrà inserito nell'équipe contro il bullismo all'interno della sua scuola.
D. 15 anni, studente dell'IIS Amaldi di Roma
Ho capito di cosa è fatta la rabbia e come posso controllarla. Ho scoperto che mi piace lavorare in gruppo.

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
www.youtube.com/channel/UCRmDrUrpeYKHMiEKuf06ptQ
www.youtube.com/watch?v=o__-pD-8xRE&t=91s
www.youtube.com/watch?v=129HSPJOvmw&t=83s
www.youtube.com/watch?v=FuQOnZ_Xl0o&t=129s

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
Repubblica.it
www.repubblica.it/solidarieta/disabilita/2019/09/28/news/bullismo_e_disabilita_presentati_a_roma_i_risultati_del_progetto_disabuse-237194117/
Radio Rai 2
https://mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/disabuse-al-gr2

ENGLISH SUMMER CAMP

INFORMAZIONI	
TITOLO	English Summer Camp
DURATA	10 giugno 2019 – 28 giugno 2019
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Educazione per la vita
BUDGET	7.020 euro
COORDINATORE	Carlotta Di Filpo
SITO INTERNET	www.mondodigitale.org/it/news/unestate-di-making
DESCRIZIONE	
SINTESI	Un campo estivo hi-tech con attività ludiche e sportive, un originale percorso in lingua inglese e laboratori di making negli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione per coniugare creatività e tecnologia con l'uso consapevole e attento dei diversi strumenti.
ATTIVITÀ	Tre settimane tematiche (Digital Fashion Week, Green Design Week, Art&Tech Week) con attività di: • Fabbricazione digitale • Videomaking • Coding • Gioco e sport • Inglese e autoimprenditorialità
OBIETTIVI	Stimolare alla crescita professionale, all'autoimprenditorialità e all'esercizio delle competenze del 21° secolo.
METODOLOGIA	Learning by doing e metodo "KidsUP! – Impresa per gioco" per l'insegnamento dell'imprenditorialità.
DESTINATARI DIRETTI	Bambine e bambini dai 7 ai 12 anni
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie
RISULTATI	Attività per 45 bambini tra i 7 e i 12 anni.

PRODOTTI	I partecipanti si sono cimentati nella realizzazione di: Oggetti e accessori di moda digitale Oggetti green e intelligenti per la salvaguardia dell'ambiente Tavolette di pixel art personalizzate al fablab
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Genitori e bambini mediamente soddisfatti dell'esperienza trascorsa. Alcuni partecipanti avevano già frequentato il camp nelle edizioni precedenti. Le criticità maggiori sono nel reperimento di nuovi iscritti e nella gestione dei diversi formatori.
STORIE DI SUCCESSO	youtu.be/VBPWpiSWsm0

EUReKA

INFORMAZIONI	
TITOLO	EUReKA - A Key Access to EU Rights
DURATA	15 luglio 2019 - 14 luglio 2021
TERRITORIO	Europa
SETTORE	E-inclusion
FINANZIATORE	Commissione europea
BUDGET	79005,59 euro
PARTNER	• IDOS – Centro Studi e Ricerche, Italia (coordinatore) • FMD, Italia • ACLI – Associazioni Cristiane Lavoratori Italiani, Italia • Patronato ACLI, Italia • Institutul European Din Romania, Romania • Novapolis, Romania • Comune di Zagabria, Croazia • Cartel ALFA, Romania • Acli e. V., Germania • Tandem Plus, Francia • ANCI Lazio, Italia
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	IDOS – Centro Studi e Ricerche, Italia
SITO INTERNET	www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/integrazione-di-migranti/eureka
DESCRIZIONE	
SINTESI	Finanziato nell'ambito del Programma europeo "Rights, Equality and Citizenship – REC", il progetto vuole facilitare l'esercizio dei diritti della libertà di circolazione, l'inclusione e la partecipazione dei cittadini europei negli stati membri ospitanti attraverso: • lo scambio di capacità e competenze, a livello locale, nazionale e transnazionale • l'aumento del livello di accesso e uso di informazioni digitali
ATTIVITÀ	• Analisi delle buone pratiche • Sviluppo portale e app • Messa in rete e sviluppo contenuti informativi • Eventi e workshop di presentazione, diffusione, confronto e valutazione

OBIETTIVI	• Identificare, condividere e diffondere buone pratiche mediante la messa in rete di esperti nazionali, regionali e locali del pubblico-privato e di altre organizzazioni della società civile di cinque stati membri dell'Ue (Italia, Romania, Croazia, Germania, Francia) • Sviluppare e testare strumenti in grado di fornire un facile accesso online a informazioni pratiche, assistenza e servizi geo localizzati a livello locale e regionale nei 5 paesi (es. sportello unico online, app ecc.) • Promuovere l'uso di strumenti tecnologici da parte dei cittadini europei in mobilità e l'acquisizione di una maggiore consapevolezza dei diritti • Assicurare la messa in rete e la cooperazione tra le parti pubbliche e private interessate e il loro coinvolgimento continuo nelle attività del progetto • Migliorare la visibilità, la diffusione dei risultati e la sostenibilità dei risultati del progetto.
METODOLOGIA	E Learning
DESTINATARI DIRETTI	Cittadini europei
DESTINATARI INDIRETTI	Associazioni
RISULTATI	Le attività sono in corso; non sono stati ancora valutati i risultati.

FAI DAI NOI

INFORMAZIONI	
TITOLO	Fai da noi Alfabetizzazione manuale, digitale e funzionale per l'invecchiamento attivo
DURATA	6 agosto 2018 - 5 agosto 2019
TERRITORIO	Perugia
SETTORE	Invecchiamento attivo
FINANZIATORE	Regione Umbria
BUDGET	14.968 euro
PARTNER	ABA FabLab, ITAS "Giordano Bruno"
RETE	Scuole del territorio e associazioni della terza età
COORDINATORE	Ilaria Graziano
SITO INTERNET	https://bit.ly/3isbUjf
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto risponde alla sfida cruciale della personalizzazione dell'apprendimento, strategica per gli over 65 ma anche per giovani con bisogni speciali o a rischio devianza. Il contesto prevalente è la "Zona sociale 2" che ha come comune capofila Perugia, ma l'obiettivo è quello di creare un modello di intervento replicabile su tutto il contesto regionale.
ATTIVITÀ	• 2 corsi di alfabetizzazione digitale sul modello di Nonni su Internet con focus su salute e servizi • 1 laboratorio su sicurezza domestica e piccole riparazioni • 1 laboratorio di fashion making per le donne • mini officina per la progettazione e fabbricazione digitale di ausili su misura (bastoni, sedie, deambulatori ecc.) in collaborazione con le associazioni del territorio • 1 Health Hackathon aperto alla cittadinanza • 1 Jam Session con Lego® Serious Play® sui servizi sociali • Comunicazione, monitoraggio e valutazione
OBIETTIVI	• Favorire l'invecchiamento attivo e l'inclusione sociale degli anziani • Incoraggiare il protagonismo sul territorio degli over 65, attraverso l'uso consapevole di strumenti e servizi digitali • Aiutare gli over 65 a scoprire gli strumenti del web per sentirsi al passo con i tempi e migliorare la propria vita quotidiana • Ideare soluzioni innovative per l'invecchiamento attivo

	• Incoraggiare lo scambio di conoscenze e competenze tra generazioni diverse • Sensibilizzare i giovani e le comunità scolastiche sull'efficacia del modello intergenerazionale per la crescita e la formazione delle nuove generazioni • Migliorare le capacità relazionali dei giovani, che si sperimentano per la prima volta nel ruolo di docenti
METODOLOGIA	Con il modello di apprendimento intergenerazionale la FMD ha costruito negli anni una solida alleanza tra scuole e centri sociali anziani, combattuto l'analfabetismo di ritorno, migliorato la qualità di vita di migliaia di over 60 e responsabilizzato i nativi digitali: oggi "Nonni su Internet" è una metodologia di intervento nazionale e transnazionale, oltreché una vera e propria scuola di welfare.
DESTINATARI DIRETTI	• Over 65 • Studenti
DESTINATARI INDIRETTI	Cittadini
RISULTATI	Il progetto ha coinvolto 40 studenti e 120 over 65 e raggiunto indirettamente oltre 500 cittadini. Gli anziani partecipanti hanno scoperto gli strumenti dello smartphone e del web per "sentirsi al passo con i tempi", migliorare la vita quotidiana ed evitare il rischio dell'esclusione sociale. I giovani partecipanti, cimentandosi nel ruolo di docenti, hanno migliorato le proprie capacita relazionali e tecnologiche ed esercitato competenze di cittadinanza attiva.
PRODOTTI	Tra i prototipi realizzati in collaborazione con ABA FabLab: • Una borsa esagonale ispirata a Dior, realizzata dalla sezione moda • Un braccialetto-orologio porta pillole, che avverte l'anziano di assumere medicinali all'ora prevista • Un orecchino vibrante per chi ha difficoltà nell'udito, che si attiva e vibra con parole chiave • Un porta monete con incisi i dati essenziali necessari in caso di malore dell'anziano
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Difficoltà per la scuola di gestire il calendario, ricco di appuntamenti e attività extrascolastiche per gli studenti.

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
www.youtube.com/watch?v=Tfzvco6OCMM
www.youtube.com/watch?v=adASQNFFCsE

FLIP IDEAL

INFORMAZIONI	
TITOLO	FLIP IDEAL – Flipped Learning in Adult Education
DURATA	1 settembre 2018 – 31 agosto 2020
TERRITORIO	Italia, Finlandia, Irlanda, Paesi Bassi, Belgio, Slovenia
SETTORE	Formazione degli adulti
FINANZIATORE	Commissione europea (Erasmus+, KA2)
BUDGET	Budget totale: 178.254 euro Budget FMD: 31.080 euro
PARTNER	Luksia, Municipal Education and Training Consortium in Western Uusimaa (coordinatore), Kildare and Wicklow Education and Training Board, CVO Antwerpen, CURIO, LUV
RETE	CPIA 2 Roma
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE	LUV - Ljudska Univerza Velenje (partner responsabile del monitoraggio e della valutazione)
SITO INTERNET	www.flipideal.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Molti adulti europei non hanno sviluppato competenze adeguate per lavorare e vivere nel 21° secolo. Per rispondere a questa sfida il progetto "Flip-Ideal - Flipped Learning in Adult Education" esplora l'uso della flipped classroom nell'ambito dell'educazione degli adulti, con particolare attenzione ai destinatari più vulnerabili e con bassi livelli di competenze. Il progetto sviluppa e testa strumenti pratici, tutorial, linee guida, per supportare insegnanti e formatori nell'applicazione della classe capovolta nei loro contesti di insegnamento quotidiani, con l'obiettivo di migliorare la qualità dell'offerta didattica e metodologica e incoraggiare l'uso delle nuove tecnologie per favorire i processi di apprendimento. Inoltre il progetto sperimenta gli open badge per certificare lo sviluppo professionale degli educatori per adulti e promuove la condivisione di esperienze efficaci nell'uso della classe capovolta.
ATTIVITÀ	Il progetto realizza diverse attività interconnesse per condividere e sperimentare metodologie e strumenti sulla flipped classroom e identificare sfide e buone pratiche nei contesti dedicati all'educazione degli adulti. In particolare vengono realizzati: - 4 intellectual output - 1 attività di apprendimento, insegnamento e formazione - 6 eventi moltiplicatori, come seminari nazionali di diffusione - 4 meeting transnazionali
OBIETTIVI	• Implementare e adattare la metodologia della classe capovolta per l'insegnamento ad adulti con bassi livelli di competenze • Aumentare l'uso strategico e integrato delle tecnologie nell'educazione degli adulti, utilizzando strumenti come ambienti di apprendimento virtuali e giochi (ad es. Seppo, Moodle, Edmodo)

	• Sviluppare un sistema di Open Digital Badge per riconoscere lo sviluppo professionale dei formatori che insegnano ad adulti sui temi della classe capovolta e dell'uso efficace delle nuove tecnologie nell'insegnamento delle competenze di base • Fare rete e condividere esperienze con i partner europei che si occupano di educazione degli adulti sull'uso pratico della classe capovolta
METODOLOGIA	Classe capovolta, scambio di buone pratiche
DESTINATARI DIRETTI	24 docenti/formatori che si occupano di educazione degli adulti
DESTINATARI INDIRETTI	96 docenti/formatori che si occupano di educazione degli adulti almeno 500 studenti adulti almeno 1000 stakeholder
RISULTATI	• Maggiore competenza dei docenti nell'attuazione e nell'adattamento della metodologia della classe capovolta per l'insegnamento ad adulti con bassi livelli di competenze • Miglioramento delle competenze di base degli studenti adulti, attraverso l'apprendimento capovolto • Maggiore comprensione di come acquisire e misurare l'impatto dell'apprendimento e dello sviluppo professionale attraverso badge digitali • Uso più efficace, strategico e integrato delle tecnologie nell'educazione degli adulti • Maggiore consapevolezza tra i partner europei dell'impatto dell'uso della tecnologia nell'apprendimento degli adulti • Maggiore consapevolezza e conoscenza delle sfide e dei vantaggi dell'utilizzo della metodologia della classe capovolta quando si insegnano le abilità di base a studenti adulti.
PRODOTTI	I quattro output intellettuali del progetto offrono soluzioni per integrare la classe capovolta nel contesto dell'insegnamento agli studenti con scarse competenze di base e digitali. • Contesto teorico: esplora la pedagogia che è alla base della classe capovolta e guarda ai modi per adattare il metodo della classe capovolta ai gruppi target di adulti poco qualificati • Corso online per docenti e formatori che insegnano ad adulti: fornisce casi ed esperienze dalla vita reale sull'uso della classe capovolta con adulti poco qualificati • Linee guida: indicazioni ed esperienze per contenuti di qualità per applicare la classe capovolta nell'educazione degli adulti • Sistema Open Digital Badge: fornisce indicazioni su come usare i badge digitali per certificare abilità e competenze degli educatori e degli adulti

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
www.flipideal.org/blog?lang=it

▫ STRUMENTI DI LAVORO
https://www.flipideal.org/

FORMAZIONE PER LO SVILUPPO E SCIENZE DELLA VITA

INFORMAZIONI	
TITOLO	Formazione per lo sviluppo e scienze della vita
DURATA	marzo - giugno 2019
TERRITORIO	Lazio
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Lazio Innova
BUDGET	34.000 euro
PARTNER	Lazio Innova e Regione Lazio
RETE	Università Campus Bio Medico di Roma
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
DESCRIZIONE	
SINTESI	Un progetto per creare nuove sinergie per la promozione di una cultura dell'innovazione diffusa che parta dalle nuove generazioni come tecnologia abilitante per lo sviluppo del Paese.
ATTIVITÀ	• Creative Jam con una sessione creativa di design thinking e di lavoro comune con la metodologia Lego® Serious Play® in ambito Scienze della vita • Hackathon, in occasione della RomeCup 2019, per progettare soluzione innovative efficienti per lo "Human enhancement", ovvero il potenziamento umano finalizzato a trattare la malattia e la disabilità, ma anche ad aumentare le capacità e le qualità umane • Contest Co-bot, in collaborazione con l'Università Campus Bio Medico di Roma, per la progettazione e prototipazione di ausili per la vita indipendente • Animazione dello Spazio Attivo Casilino con format innovativi dedicati a media art, digital fashion, digital making
OBIETTIVI	• Sostenere la trasformazione digitale del paese, dalla scuola all'industria • Contaminare settori diversi per trovare soluzioni innovative • Formare una nuova generazione di lavoratori con spirito innovativo e creativo • Sperimentare i valori della open innovation e uno stile di lavoro collaborativo • Mettere a punto soluzioni multicanale per un'esperienza immersiva dell'utente • Dare voce agli artisti, come efficaci interpreti delle tecnologie emergenti

METODOLOGIA	Learning by doing, didattica laboratoriale e cooperative learning
DESTINATARI DIRETTI	• Studenti delle scuole secondarie di secondo grado del Lazio • Studenti di università e accademie • Professionisti • Docenti
DESTINATARI INDIRETTI	Comunità
RISULTATI	• 80 studenti di 7 scuole secondarie di secondo grado del Lazio formati sulle scienze della vita • 11 eventi tematici di formazione su diversi ambiti legati al digitale aperti alla comunità con alto coinvolgimento di professionisti, docenti, maker e cittadini.
PRODOTTI	Il prototipo che si è aggiudicato il primo premio all'hackathon è "T-glass", un paio di occhiali intelligenti, dotati di telecamere e sensori che comunicano al non vedente, grazie alla conduzione ossea, cosa si trova intorno a lui. Il progetto è stato potenziato con l'applicativo "T-eye", una coppia di braccialetti in grado di orientare l'utente per le strade cittadine attraverso Google Maps e un feedback tattile. Progetto a cura del team "Engine for You" del Liceo di Ceccano.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	La gestione di format e destinatari molto eterogenei
STORIE DI SUCCESSO	Il racconto di Francesco Maura, nel team "Engine for You" del Liceo di Ceccano youtu.be/xEdTNHyVflc

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
Lorella, appassionata di moda, vuole produrre un abito "digitale" per sua figlia. Speaker in radio che partecipa e modera eventi e serate.
youtu.be/1mbavko_uke

GENDER EQUALITY MATTERS

INFORMAZIONI	
TITOLO	Gender Equality Matters (GEM): Tackling Gender based Violence — GEM
DURATA	10 ottobre 2018 - 10 settembre 2020 (24 mesi)
TERRITORIO	Italia, Irlanda, spagna, Grecia, Olanda
SETTORE	Inclusione sociale
FINANZIATORE	Commissione europea
BUDGET	82.310,64 euro
PARTNER	• Università di Dublino (Irlanda) - capofila • Università della Murcia (Spagna) • FMD (Italia) • ESHA (Olanda) • Social Action and Innovation Centre (Grecia)
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	Social Action and Innovation Centre (Grecia)
SITO INTERNET	www.genderequalitymatters.eu/
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto sviluppa metodologie e strumenti transnazionali e trans-settoriali per contrastare la violenza, il bullismo e la discriminazione a partire dal contesto educativo formale e non formale.
ATTIVITÀ	• Analisi dello stato dell'arte, della letteratura, delle buone pratiche pedagogiche esistenti in riferimento al contrasto alla discriminazione e violenza di genere • Attività di sensibilizzazione della comunità, in particolare quella scolastica, in merito alla violenza, al bullismo e alla discriminazione di genere e all'impatto che ha in termini di sviluppo sociale, culturale, economico (campagna on line, eventi aperti) • Sviluppo di metodologie, percorsi, materiali didattici customizzati per i docenti, i formatori e gli operatori di centri di assistenza e counceling, gli insegnanti, i genitori, gli studenti della scuola primaria e secondaria • Sperimentazione e valutazione delle metodologie e dei materiali sviluppati, mediante l'implementazione di percorsi formativi in presenza e on line (MOOC), per docenti, formatori e operatori, genitori, studenti.
OBIETTIVI	• Sensibilizzare, informare, fornire gli strumenti per contrastare la violenza, il bullismo, la discriminazione di genere • Contrastare la violenza, il bullismo, la discriminazione di genere a scuola • Sviluppare e validare metodologie, percorsi formativi, contenuti e materiali, riutilizzabili a scuola ma anche in altri diversi contesti per affrontare, comprendere e contrastare la violenza, il bullismo, la discriminazione di genere.

METODOLOGIA	Whole school approach, apprendimento collaborativo, peer learning, project based learning
DESTINATARI DIRETTI	• 150 tra docenti e formatori • 300 studenti
DESTINATARI INDIRETTI	Genitori, personale della scuola, operatori di associazioni e servizi di assistenza e counseling, studenti.
INDICATORI *	• Numero di partecipanti alle attività • Numero di materiali sviluppati e validati per la formazione in presenza e on line (MOOC e manuali didattici per docenti, formatori, studenti) • Numero di incontri di formazione realizzati • Impatto in termini di misurato cambiamento di percezione dello stereotipo di genere • Impatto in termini di misurato cambiamento di comportamento di fronte ad atti discriminatori • Acquisizione di competenze e strumenti per il contrasto alla volenza di genere
RISULTATI	Il progetto ha previsto la realizzazione di una giornata formativa in presenza per i docenti, di un corso da 5 moduli di 3 ore ciascuno nelle classi e di un evento aperto alla cittadinanza. Tra i risultati osservati: • Aumentata consapevolezza e comprensione degli stereotipi di genere e della violenza di genere da parte dell'80% dei partecipanti. • Attivato cambiamento di attitudini e comportamenti discriminatori da parte del 70% dei partecipanti. • Oltre 20.000 persone raggiunte dalle attività di comunicazione e sensibilizzazione.
PRODOTTI	Materiali didattici riutilizzabili: manuale per le attività in classe, MOOC, percorso e materiali per la formazione docenti, formatori, genitori.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	La volontà dei docenti di formarsi e attivare percorsi di sensibilizzazione con le classi non ha trovato il supporto dei dirigenti scolastici e delle famiglie in molti contesti, con diversi background culturali e sociali. Dall'analisi dei bisogni formativi condotta, le scuole risultano impreparate ad affrontare il bullismo e la violenza di genere e a supportare gli studenti nella comprensione degli stereotipi di genere.
STORIE DI SUCCESSO	Il percorso si è rivelato particolarmente interessante soprattutto per l'IIS Blaise Pascal di Pomezia. Nonostante le difficoltà iniziali gli studenti hanno partecipato con grande entusiasmo e i materiali prodotti e raccolti, anche attraverso il focus group finale, sono molto interessanti. Segnale importante dell'urgenza che i ragazzi hanno di affrontare determinati temi e le ragazze di affermare una reale uguaglianza di genere.

GLOBAL JUNIOR CHALLENGE

INFORMAZIONI	
TITOLO	Global Junior Challenge. Premio Tullio De Mauro alla scuola che innova e include
DURATA	11-13 dicembre 2019
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Innovazione nella didattica
PARTNER	L'evento finale del concorso, realizzato con il patrocinio dell'Assessorato alla Persona, Scuola e Comunità solidale di Roma Capitale e la collaborazione di Erickson, è supportato da Microsoft Italia e dal programma Google CS First e ospitato da Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia. L'iniziativa è cofinanziata dai progetti CanVASS+ e Accord realizzati nell'ambito del programma Erasmus+.
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
SITO INTERNET	www.gjc.it
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il Global Junior Challenge (GJC) è il concorso internazionale che premia l'uso creativo della tecnologia per la formazione e l'educazione dei giovani. Storicamente promosso da Roma Capitale e organizzato ogni due anni dalla FMD, dal 2017 il concorso è dedicato a Tullio De Mauro, linguista, professore emerito e studioso dei sistemi di istruzione a livello internazionale.
ATTIVITÀ	• **"La scuola e la crescita complessiva"**: convegno di apertura moderato dalla giornalista del Corriere della Sera, Antonella De Gregorio, per presentare storie inclusive in contesti ad alta povertà educativa e riflettere sul ruolo della scuola per la crescita complessiva delle comunità, secondo il messaggio lasciato in eredità da Tullio De Mauro. • **Area espositiva** con prototipi e progetti di scuole, associazioni e aziende che raccontano esempi di didattica inclusiva e storie di scuole capaci di accogliere e mettere in rete risorse e talenti. • Una sessione speciale di progettazione collettiva con la metodologia **Lego® Serious Play®** coinvolge i presidi nella costruzione di una comune visione di istruzione di qualità da condividere con la società civile e i decisori politici. • **Visite guidate** al Museo di Zoologia e al planetario. • **Laboratori per docenti** nell'ambito del progetto europeo CanVASS+ per sperimentare strumenti digitali accessibili. • **Cerimonia di premiazione** con la consegna del Premio Tullio De Mauro al docente e dirigente innovatore.

OBIETTIVI	Il GJC promuove il ruolo strategico delle nuove tecnologie nella circolazione delle conoscenze, nella cooperazione interculturale, nella lotta alla povertà educativa e nella riduzione del divario sociale, per accelerare il raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs). L'edizione 2019 è dedicata all'Obiettivo 4 dell'Agenda 2030, un'istruzione di qualità per tutti.
DESTINATARI DIRETTI	Scuole di ogni ordine e grado, docenti e dirigenti scolastici
DESTINATARI INDIRETTI	Comunità
RISULTATI	Sono stati candidati alla nona edizione del GJC 246 progetti provenienti da 13 paesi. 163 i docenti che hanno concorso al Premio Tullio De Mauro. In nove edizioni è stata creata una banca dati con quasi 4.000 progetti realizzati in ogni parte del mondo. Sono stati selezionati oltre 700 casi di successo e assegnati più 100 premi.
PRODOTTI	Nell'area espositiva sono stati presentati 60 progetti e prototipi di didattica innovativa. Dal museo virtuale programmato da alunni con difficoltà di apprendimento all'esperienza della scuola in ospedale fino a software e algoritmi per personalizzare il percorso degli studenti con DSA. Il video "La scuola che cambia il mondo", proiettato in occasione del convegno di apertura del GJC, racconta e documenta quattro esperienze scolastiche di successo in territori periferici ad alta povertà educativa, a Milano, Roma, Napoli e Bari. mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/la-scuola-che-cambia-il-mondo
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	• Dimensione internazionale del concorso • Autocandidature di docenti e dirigenti
STORIE DI SUCCESSO	Lara Fina Ferrari, vincitrice Premio Tullio De Mauro al docente innovatore youtu.be/0bPeDQeCfsY Antonella Di Bartolo, vincitrice Premio Tullio De Mauro al dirigente innovatore youtu.be/zkHgxmXSLLw

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Playlist con le interviste ai protagonisti

https://www.youtube.com/playlist?list=PL0TEr-_iNPY0fXVD4NYm9PJH79S_QRUVW

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

https://www.corriere.it/scuola/primaria/19_dicembre_13/global-junior-challenge-premi-scuola-inclusiva-che-sa-innovare-480c9fe6-1db2-11ea-a6e9-db5db58fc7bb.shtml

HEALTH JAM SESSION

INFORMAZIONI	
TITOLO	Health Jam Session – LSP Oncolung
DURATA	3 luglio 2019
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Salute
FINANZIATORE	MSD Italia
BUDGET	5.200 euro
RETE	Professionisti settore oncologia
COORDINATORE	Carlotta Di Filpo ed Elisa Amorelli
DESCRIZIONE	
SINTESI	Quattordici dipendenti MSD prendono parte alla sfida di individuare e costruire, attraverso la metodologia Lego® Serious Play® (LSP), nuovi patient's journey del paziente oncologico.
ATTIVITÀ	Sessione di lavoro, con metodologia Lego® Serious Play®, per la costruzione di uno scenario comune che aiuti a individuare possibili azioni di cambiamento, focalizzando le criticità e lavorando sulle risoluzioni positive, e a mettere a sistema figure diverse ma ugualmente strategiche nei percorsi di cura dei pazienti oncologici (medico di base, oncologo, pronto soccorso ecc.).
OBIETTIVI	Ottimizzazione dei percorsi di cura del paziente oncologico, affetto in particolare da tumore al polmone.
METODOLOGIA	Lego® Serious Play®: metodologia di apprendimento e autoapprendimento collaborativo attraverso la realizzazione di modelli tridimensionali capaci di generare conoscenza.
DESTINATARI DIRETTI	Professionisti del settore oncologico
DESTINATARI INDIRETTI	Pazienti
RISULTATI	I partecipanti, suddivisi in gruppi, hanno individuato criticità e possibilità di miglioramento nell'operato di medici di base e dei pronto soccorso nell'approccio a malati che non sanno ancora di essere oncologici e a pazienti immunoterapici con eventi avversi. Il risultato è una visione comune di patient journey del malato oncologico con ottimizzazione dei processi, dalla presa in carico all'esito della cura.

PRODOTTI	I partecipanti, al termine della sessione, hanno restituito un landscape condiviso realizzato con mattoncini Lego. Dalla giornata formativa è stato ricavato il report “Narrazione e processi per ottimizzare i percorsi di cura in oncologia”.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Scetticismo di alcuni partecipanti, non abituati a un approccio creativo per l’individuazione e risoluzione di problemi.
STORIE DI SUCCESSO	Testimonianza di Angelo Bellisario, direttore marketing del settore OncoLung: “Oggi abbiamo lavorato su due nuovi target per cercare di comprendere se inserirli o meno all’interno dei nostri piani d’azione. È emerso che dal punto di vista del pronto soccorso si può fare ben poco mentre esistono delle realtà in cui c’è l’esigenza di una maggiore collaborazione tra oncologo e medico di base. La sperimentazione è proprio questa! Ciò che dovremo fare è un’azione di mappatura delle regioni e città italiane per concentrare le nostre energie laddove ce ne è bisogno e richiesta. Ringrazio Cecilia Stajano e tutto il suo team, perché grazie alla metodologia Lego ci ha permesso, divertendoci, di confrontarci e riflettere…”

HOLOMAKERS

INFORMAZIONI	
TITOLO	HoloMakers - Motivating secondary school students towards STEM careers through hologram making and innovative virtual image processing practices with direct links to current research and laboratories practices.
DURATA	dicembre 2017 – dicembre 2019
TERRITORIO	Polonia, Grecia, Spagna, Italia
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Commissione europea
BUDGET	30.313 euro
PARTNER	• Politecnico di Varsavia, Polonia (coordinatore) • Europaiko Ergastirio Ekpaideftikis Technologias, Grecia • FMD, Italia • De Investigacion de la Industria del Juguete, Conexas Y Afines, Spagna • 6 EK a Peiraia, Grecia • Liceum Ogolnoksztalcace im. Marii Sklodowskiej
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	Edumotiva
SITO INTERNET	holomakers.eu
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto intende sviluppare, testare e validare un approccio didattico attivo e centrato sul discente per coinvolgere gli studenti delle scuole secondarie nello studio delle STEM attraverso l'arte e la creatività. Il processo di costruzione di ologrammi viene usato come strumento creativo per avvicinare comunità scolastica e comunità di ricerca e permettere ai ragazzi di familiarizzare con le pratiche di laboratorio.
ATTIVITÀ	• Analisi dei bisogni formativi delle scuole coinvolte • Sviluppo della metodologia, del percorso formativo e dei contenuti • Sperimentazione dei laboratori per docenti e studenti con coinvolgimento di maker e artisti • Valutazione e validazione della sperimentazione • Sviluppo del percorso formativo on line interattivo e multilingue • Realizzazione di un evento mostra delle opere sviluppate dalle scuole nei corsi del laboratorio, ispirate al rapporto tra scienza e arte.
OBIETTIVI	• Motivare e accrescere l'interesse degli studenti della scuola secondaria per le discipline e le carriere STEAM, coinvolgendoli in esperienze di apprendimento creativo grazie all'olografia.

	• Realizzare attività e laboratori che promuovano metodologie innovative nell'insegnamento delle STEM e le competenze di docenti e formatori in quest'ambito. • Avvicinare gli studenti allo studio delle STEAM con creatività • Aumentare la capacità di pensiero creativo e critico • Costruire sinergie tra docenti, artisti e maker in relazione all'insegnamento delle STEM
METODOLOGIA	Costruttivista
DESTINATARI DIRETTI	Docenti, studenti, maker, artisti
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, studenti, maker, artisti
INDICATORI	numero di studenti e docenti coinvolti numero di eventi formativi organizzati
RISULTATI	Il progetto ha coinvolto circa 125 studenti e 20 docenti. 8 i corsi attivati per 22 ore di formazione in presenza e 20 ore online.
PRODOTTI	Curriculum e materiali didattici Percorso formativo on line www.mondodigitale.org/it/cosa-facciamo/formazione/risorse-scuola/gli-ologrammi-a-scuola
VALUTAZIONE	
STORIE DI SUCCESSO	"Tutte le arti in fondo sono applicazioni di tecniche e quindi in qualche modo dipendono dalla scienza, provengono da scoperte scientifiche. A cominciare dal colore, dai tipi più antichi che si preparavamo con le chiare d'uovo fino a quelli industriali". L'artista intermediale Lino Strangis racconta come ha lavorato con gli studenti cercando di superare i pregiudizi iniziali. "All'inizio può sembrare un accostamento un po' strano", spiega l'artista, "ma poi gli studenti comprendono in modo naturale la convergenza tra scienza e arte e come si aiutino a vicenda". www.mondodigitale.org/it/news/sculture-di-ologrammi

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
https://youtu.be/x_S1azBye6Y

ICS LAB

INFORMAZIONI	
TITOLO	Immaginare Crescere Sviluppare - ICS LAB
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Innovazione nella didattica
PARTNER	Centro Studi Erickson
RETE	Rete di docenti, formatori ed educatori
COORDINATORE	Ilaria Gaudiello
SITO INTERNET	eventi.erickson.it/icslab/Home
DESCRIZIONE	
SINTESI	Immaginare Crescere Sviluppare, in breve ICS Lab, è una raccolta di ricette, con tanto di ingredienti, tempi di svolgimento e passaggi da seguire, progettate per gli insegnanti che vogliono innovare la didattica partendo dagli strumenti e dalle risorse che hanno a disposizione.
ATTIVITÀ	Il progetto è il risultato di un'autentica intelligenza collettiva, un'opera di design thinking etico, emersa dal lavoro congiunto di insegnanti e gruppi di progetto che popolano la Palestra dell'Innovazione animandola con le loro idee e che hanno raccolto la sfida di disegnare insieme un nuovo paesaggio educativo. Si basa su attività laboratoriali ideate e testate insieme a insegnanti, maker, informatici, artisti e alunni che partecipano alle fasi di ideazione e realizzazione in un ciclo continuo di sinergie. Le attività, codificate in schede didattiche, sono state raccolte nella collana editoriale Immaginare Crescere Sviluppare edita dal Centro Studi Erickson che si compone di otto volumi pratici più un volume teorico. Ogni volume propone 8 laboratori esperienziali, sia collegati all'uso di tecnologie o device sia unplugged, che permettono ai bambini, anche piccolissimi, di allenare le competenze chiave del XXI secolo.
OBIETTIVI	• Fornire agli insegnanti gli strumenti per personalizzare la loro didattica diventando fautori di nuovi percorsi pedagogici • Ridurre le resistenze verso l'innovazione pedagogica facilitando l'approccio sperimentale • Implementare una nuova forma di progettazione editoriale partecipativa
METODOLOGIA	Il lavoro prende le mosse dalle basi teoriche e i modelli pedagogici connessi al tinkering, al coding e al making, pratiche della pedagogia attiva che mettono alla prova la manualità, le abilità visuospaziali, la creatività, la collaborazione, il pensiero logico-scientifico, il pensiero critico. Si tratta di pratiche in piena diffusione poiché veicolano in modo articolato e immaginativo l'apprendimento delle materie STEAM ancorandolo nel gioco.

DESTINATARI DIRETTI	Docenti, formatori ed educatori
DESTINATARI INDIRETTI	Bambini, studenti e genitori
RISULTATI	Lo sviluppo di contenuti educativi, in forma di progetti, iniziative formative, booklet e schede didattiche, da tempo testimonia la costante attività della FMD orientata al consolidamento di una comunità educativa capace anche di ideare e progettare insieme. La collana è al tempo stesso racconto di come sia possibile generare i propri strumenti di insegnamento all'interno del frame metodologico dell'Educazione per la vita e progettare interventi individualizzati e personalizzati attenti alle specificità di ogni singolo studente, anche di quelli con bisogni educativi speciali. Nel 2019 la FMD ha avviato un primo percorso strutturato di sperimentazione delle attività. Cinque appuntamenti rivolti a 40 docenti, educatori e studenti della scuola dell'infanzia che si sono svolti presso Binario F, il nuovo spazio di Facebook a Roma dedicato allo sviluppo delle competenze digitali. Obiettivi del percorso di sperimentazione: • Mappatura delle competenze e delle abilità della scuola dell'infanzia • Sviluppo di un nuovo modello di Design Thinking pedagogico • Studio dell'impatto delle attività in aula con gli studenti. La sperimentazione pilota ha fornito utili insights per una graduale mappatura delle conoscenze, competenze, abilità e valori nella scuola dell'infanzia sollecitati dalle attività di Tinkering, Coding e Making e ha aperto la strada a nuove possibilità progettuali in affiancamento ai docenti attraverso la metodologia del design thinking pedagogico.
PRODOTTI	Ad oggi sono disponibili i primi due fascicoli e il volume teorico • Tinkering coding making per bambini dai 4 ai 6 anni • Tinkering coding making per bambini dai 6 agli 8 anni • Tinkering coding making - volume teorico
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	• Coordinamento di tutti gli autori e ideatori delle attività • Reperimento dei materiali • Rispetto delle scadenze
STORIE DI SUCCESSO	Durante la sperimentazione delle attività all'interno di Binario F le insegnanti della scuola dell'infanzia hanno progettato un originale flipper a partire da materiali di riciclo, un'attività di tinkering unplugged dove spazio, tempo, attrito e altri affascinanti concetti della fisica hanno preso forma nel famoso gioco. youtu.be/JSbQ33I0sXk

IN ESTATE SI IMPARANO LE STEM

INFORMAZIONI	
TITOLO	In estate si imparano le Stem
DURATA	2018-2019
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Educazione per la vita e formazione al femminile
FINANZIATORE	Dipartimento per la Pari Opportunità
BUDGET	6.160,00 euro
PARTNER	Scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado
COORDINATORE	Ilaria Gaudiello
SITO INTERNET	www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/in-estate-si-imparano-le-stem
DESCRIZIONE	
SINTESI	La FMD collabora con le scuole per realizzare le attività previste dai progetti selezionati dal bando "In estate si imparano le STEM", promosso dal Dipartimento delle Pari Opportunità. L'obiettivo è promuovere percorsi di approfondimento delle materie scientifiche, da svolgersi nel periodo estivo, rivolti a studentesse e studenti della primaria e secondaria di primo e secondo grado.
ATTIVITÀ	Laboratori di robotica educativa, coding e fabbricazione digitale nelle scuole e negli ambienti della Palestra dell'Innovazione.
OBIETTIVI	• Promuovere le pari opportunità • contrastare gli stereotipi di genere nei percorsi scolastici • avvicinare le studentesse allo studio delle materie STEAM
METODOLOGIA	Learning by doing, cooperative learning
DESTINATARI DIRETTI	Studenti della primaria e secondaria di primo e secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, famiglie
RISULTATI	I percorsi della seconda edizione (2018-2019) • Mi chiamo futura, IC Falcone e Borsellino di Roma • Summer Stem 2, IC Barbara Rizzo di Formello (Roma) • AstroL@b.Rob, IC A. Manzi di Villalba di Guidonia (Roma) • Pink Lab, ISIS Battisti di Velletri (Roma) • Il futuro è adesso 2, IC Winckelmann di Roma • Sogno di una Stem di mezza estate, IC Marcello Mastroianni di Roma • La magia degli algoritmi, IIS Marconi di Campobasso

IO CI SONO

INFORMAZIONI	
TITOLO	Io ci sono
DURATA	20 giugno 2019
TERRITORIO	Milano – Roma – Bari - Reggio Calabria - Palermo
SETTORE	Integrazione di immigrati e rifugiati
PARTNER	Più di 30 partner tra cui: Roma Capitale Municipio VII, Città di Palermo, Comune di Bari, Comune di Reggio Calabria, Federazione Italiana Gioco Calcio, Libera, Arci, Action Aid, Unicef, Casa delle Culture, Consulta delle Culture, UISP, Nowals, Quadracoro, Inside, Khan, Liberi Nantes, Play More, L'Airone, Centro Sportivo italiano di Reggio Calabria, Centro Fitness Ateneo, Dire Giovani.
COORDINATORE	Cecilia Stajano
DESCRIZIONE	
SINTESI	Una partita di calcio solidale in occasione della Giornata mondiale del rifugiato, per sostenere con lo sport i valori di integrazione e accoglienza. La partita si è svolta il 20 giugno 2019 in 5 città italiane.
ATTIVITÀ	Partita di calcio solidale in città ad alto tasso di immigrazione. Nei campi di Milano, Roma, Bari, Reggio Calabria e Palermo si sfidano ospiti dei centri di accoglienza, studenti, volontari e operatori delle associazioni del terzo settore. L'evento è inaugurato in tutte le città da musiche, canti e balli popolari. Ad arbitrare è l'Associazione italiana arbitri.
OBIETTIVI	Sperimentare attraverso lo sport strategie vincenti di inclusione sociale e integrazione.
METODOLOGIA	Approccio ludico
DESTINATARI DIRETTI	Migranti, ospiti dei centri di accoglienza, studenti, volontari
DESTINATARI INDIRETTI	Comunità scolastiche, famiglie, cittadini
RISULTATI	• 5 partite di calcio solidale • 5 città • 200 tra studenti e migranti in campo L'evento ha coinvolto anche la rete territoriale del progetto "OpenSpace", selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile.

Le partite sono state giocate in quartieri periferici, multietnici e in aree in emergenza educativa di grandi città italiane, per rinforzare il messaggio condiviso di solidarietà e partecipazione.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

La data del 20 giugno rende complesso il coinvolgimento degli studenti, molti dei quali già in vacanza dopo la chiusura della scuola. Il periodo di Ramadan spesso non consente la partecipazione in campo dei giocatori di fede islamica.

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Nessuno è escluso in questa partita di calcio solidale. Scendono in campo anche due ragazze, Beauty e Barbara: hanno rispettivamente 21 e 20 anni e vengono dalla Nigeria e dal Ghana. In occasione di "Io ci sono" rappresentano la squadra multietnica di Liberi Nantes.
https://youtu.be/jwl1_blSgq8

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

Il Quotidiano del sud con le storie dei protagonisti di Reggio Calabria
https://mondodigitale.org/sites/default/files/il_quotidiano_del_sud_21giu19.pdf
Le storie raccolte a bordo campo dal media partner Dire Giovani
https://mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/interviste-di-dire-giovani-dai-campi-di-gioco-di-iocisono

ISEV

INFORMAZIONI	
TITOLO	INCLUSIVE SENIOR EDUCATION THROUGH VIRTUAL U3A (ISEV)
DURATA	2 ottobre 2017 - 2 agosto 2020 (34 mesi)
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Solidarietà e apprendimento intergenerazionale
FINANZIATORE	Programma Erasmus+
BUDGET	
PARTNER	Università di Ostrava (OU) – Repubblica Ceca Associação de Melhoramentos e Bem Estar Social de Pias (AMBESP) - Portogallo FMD - Italia Associação Rede de Universidades da Terceira Idade (RUTIS) - Portogallo
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
DESCRIZIONE	
SINTESI	Progetto di formazione per senior. La FMD partecipa al progetto attivando corsi di alfabetizzazione digitale durante i quali gli over 65, supportati dagli studenti del Piaget Diaz di Roma, approfondiscono l'uso di pc e smartphone. I partecipanti vengono inoltre coinvolti in attività presso il fab lab della Palestra dell'Innovazione per rivisitare in chiave digitale i giochi della loro infanzia.
ATTIVITÀ	• 1 meeting europeo presso la FMD • 1 incontro di dissemination presso il CSA Primo Maggio • 3 corsi di alfabetizzazione digitale di 12 incontri ciascuno • 4 incontri di formazione presso il FabLab Innovationgym • 1 settimana di Blended Mobility a Lisbona per 4 over 65 selezionati e un docente accompagnatore
OBIETTIVI	• Rendere l'istruzione accessibile ai senior, eliminando le barriere e adattando le attività educative alle loro esigenze; • promuovere l'invecchiamento attivo, sostenendo stili di vita indipendenti; • contrastare l'esclusione sociale; • favorire la cooperazione e la solidarietà fra le generazioni; • contrastare gli stereotipi negativi, che tendono a discriminare la partecipazione attiva dei senior alla vita economica e sociale.
METODOLOGIA	Intergenerational learning, peer learning, personalised learning
DESTINATARI DIRETTI	• Over 65 di Roma • Studenti dell'IIS Piaget Diaz di Roma
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, scuole, famiglie dei partecipanti, senior e studenti non direttamente

	partecipanti alle attività ma che hanno utilizzato i materiali didattici prodotti e sono stati avvicinati alle tecnologie dai loro pari.
INDICATORI	• Numero di senior e giovani coinvolti • Aumento delle competenze dei senior in termini di alfabetizzazione digitale • Promosso l'invecchiamento attivo in termini di partecipazione e autonomia • Aumento della cooperazione e della solidarietà fra le generazioni.
RISULTATI	Le attività hanno coinvolto 40 over 65 di Roma e 45 studenti dell'IIS Piaget Diaz. I risultati misurati: • aumento delle competenze dei senior in termini di alfabetizzazione digitale; • aumento degli scambi intergenerazionali; • aumento dell'inclusione dei senior in termini di percepita capacità di intrattenere relazioni sociali mediante l'utilizzo delle tecnologie di comunicazione; • aumento della partecipazione attiva da parte dei senior alle attività di cittadinanza, alla vita economica e sociale; • aumento dell'autonomia dei senior coinvolti nell'accesso ai servizi e alle informazioni; • aumento della solidarietà e della collaborazione tra generazioni; • diminuzione degli stereotipi generazionali.
PRODOTTI	• Percorso formativo e moduli didattici, in presenza e on line • Prototipi realizzati all'interno del Fab Lab
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Il modello è stato testato dalla FMD in diversi contesti e non presenta particolari criticità
STORIE DI SUCCESSO	L'avventura di Guido: arrivato al corso senza mai aver utilizzato il pc ha imparato a fare ricerche online e a utilizzare i programmi di video-scrittura tanto da riuscire a caricare il corso sulla piattaforma Moodle. Guido è stato tra i protagonisti della blended mobility: a Lisbona ha potuto condividere ciò che ha imparato e le sue esperienze informatiche con gli altri senior del progetto.

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Roberto e Madja: https://youtu.be/BxzyWsK0RnI

L'esperienza di Lisbona: https://youtu.be/sPXvtmR4kfM

▫ STRUMENTI DI LAVORO

La piattaforma Moodle https://isev.osu.cz/ con il corso online sull'uso del pc e dello smartphone per approfondire gli argomenti e scaricare materiali aggiuntivi. A partire da questo gli over 65 hanno implementato un corso dedicato ai monumenti di Roma.

"Diario di bordo" condiviso dalla FMD e messo a disposizione dei ragazzi per strutturare le lezioni.

LA TRASFORMAZIONE DIGITALE NELLA SALUTE PUBBLICA

INFORMAZIONI	
TITOLO	La trasformazione digitale nella salute pubblica - Academy SITI, II edizione
DURATA	14 dicembre 2019 – 25 gennaio 2020
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Salute
FINANZIATORE	MSD Italia
RETE	Società italiana di Igiene pubblica
BUDGET	25.000 euro
COORDINATORE	Carlotta Di Filpo e Giovanna Cipolla
SITO INTERNET	www.mondodigitale.org/it/news/tecnologie-per-la-salute-0
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il programma dà seguito alle proposte emerse nella prima edizione del progetto e offre ai partecipanti l'opportunità di conoscere l'applicazione pratica di alcune tecnologie di frontiera (AI, IoT, realtà immersiva, blockchain) per il miglioramento dei servizi di igiene pubblica.
ATTIVITÀ	A una prima giornata di preparazione teorica segue una seconda laboratoriale di ricerca, sviluppo e prototipazione in cui si pongono le basi per lo sviluppo futuro di originali prodotti funzionanti. I 25 partecipanti, tutti professionisti della salute, sono guidati da formatori e coach esperti in materia.
OBIETTIVI	Il programma consente ai partecipanti di conoscere applicazioni concrete di tecnologie in salute pubblica e di cimentarsi nell'ideazione di servizi o applicazioni innovative negli ambiti di loro interesse.
METODOLOGIA	Lezioni frontali, sessioni laboratoriali e di sperimentazione
DESTINATARI DIRETTI	Medici, biologi, assistenti sanitari e tecnici della prevenzione
DESTINATARI INDIRETTI	Pazienti e cittadini
RISULTATI	L'iniziativa ha coinvolto 25 partecipanti in 4 giornate formative alla Palestra dell'Innovazione e ha visto la presentazione di 9 idee progettuali.
PRODOTTI	I partecipanti, suddivisi in team, hanno presentato idee progettuali che potranno poi essere implementate in diversi ambiti della sanità pubblica. Ogni idea sfrutta una delle tecnologie apprese durante l'Academy. **INTELLIGENZA ARTIFICIALE** • Martini: il progetto ha lo scopo di utilizzare dati a consuntivo disponibili presso le strutture sanitarie per prevenire l'incidenza del cancro alla

- mammella e di conseguenza indirizzare in modo efficace ed efficiente i budget a supporto delle campagne di prevenzione.
- Stop Sepsi: progetto che mira alla predizione ongoing del rischio sepsi per i degenti nelle strutture ospedaliere, quindi sia in corso d'opera sia dopo la dimissione. Il progetto sfrutta una serie di dati già disponibili ed altri da attivare ed è un progetto realizzabile con un rapporto costo beneficio sicuramente molto interessante anche in termini di tempistiche.
- HPV Prevention Verified: si pone l'obiettivo di ottimizzare i costi delle campagne vaccinali prevedendo le infezioni HPV e indirizzando le campagne verso le coorti più a rischio nei periodi futuri.

INTERNET OF THINGS

- VaxApp: un servizio app, fornito da medici di Medicina Generale e pediatri per una serie di necessità ed alert sulle vaccinazioni. Il servizio di alert previsto è bilaterale: da un lato ricorda al genitore l'imminente vaccinazione, dall'altro permette al medico di avere un feedback a processo avvenuto. L'app ideata prevede anche la possibilità di prenotazione online dell'appuntamento con il medico.
- Spilla: utilizzando l'Health Belief Model con il chiaro obiettivo di aumentare la copertura vaccinale dal 90,5% a più del 95%, la spilla presenta un sensore di rilevazione di fattori ambientali di rischio relativi alla contrazione del morbillo e conseguente sistema di messaggistica e alert per il paziente che la indossa.

REALTÀ IMMERSIVA

- Gruppo Mirror: esperienza VR di intrattenimento dove viene riprodotta la situazione della somministrazione dei vaccini in stile cartoon.
- Gruppo AnimalHPV: videogame VR dove i bambini sono chiamati a girare per un'isola sempre in stile cartoon e trovare tutti gli animali che la popolano.
- Gruppo VaccinazioniInBilico: esperienza VR a scopo informativo in cui si pone l'utente di fronte a due ambienti diversi, quello a sinistra positivo e rilassante che rappresenta chi sceglie la strada dei vaccini, e quello a destra più cupo e inquietante che mostra invece chi sceglie la strada opposta.
- Gruppo NoFear: esperienza VR per intrattenere i bambini durante le vaccinazioni. I piccoli pazienti si trovano immersi in una fattoria e imparano a conoscere informazioni sugli animali che la abitano.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

Ciò che è emerso dai questionari finali di valutazione è l'esigenza di avere maggior tempo a disposizione per approfondire e comprendere a fondo gli argomenti trattati. Anche a livello logistico viene richiesta una migliore gestione di spazi e attrezzature.

STORIE DI SUCCESSO

youtu.be/n0QLPFUXBm8

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
www.youtube.com/playlist?list=PL0TEr-_iNPY29LtjjAKl_XjMSv-zBxvYW

▫ STRUMENTI DI LAVORO
machine learning canvass
www.tilestoolkit.io/

LE RADICI AUREE

INFORMAZIONI	
TITOLO	Le Radici Auree
DURATA	20 aprile 2018 – 30 settembre 2019
TERRITORIO	Rivodutri (Rieti)
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Regione Lazio
BUDGET	132.000 euro
RETE	Comune di Rivodutri (RI)
COORDINATORE	Ilaria Graziano
SITO INTERNET	www.regione.lazio.it/rl/arte-sui-cammini/
DESCRIZIONE	
SINTESI	La Regione Lazio ha avviato nel 2017 un progetto innovativo per la realizzazione e installazione di opere d'arte contemporanea lungo i Cammini della spiritualità che attraversano il suo territorio. Tra i progetti vincitori del bando "Arte sui Cammini" c'è Le radici auree di Mariagrazia Pontorno. La FMD ne ha curato la realizzazione presso il Faggio monumentale di Rivodutri. Proprio nel sentiero che porta al Faggio l'artista ha posizionato tre sculture in bronzo, immaginate come simboliche protesi delle radici dell'albero sacro, snodandosi lungo la strada in funzione anche di sedute per i pellegrini in cammino.
ATTIVITÀ	• Progettazione, disegno e render delle opere • Studio di design e di ergonomia presso il fab lab della FMD. • Attività laboratoriali con le scuole del territorio • Realizzazione dei modelli in argilla e fusione in bronzo delle sculture • Posizionamento delle opere lungo il sentiero del Faggio di Rivodutri
OBIETTIVI	• Valorizzare i Cammini della Spiritualità della Regione Lazio • Arricchire l'offerta culturale del territorio • Interagire in modo armonico con il paesaggio naturale e con i valori storici e spirituali dei diversi percorsi
METODOLOGIA	Il progetto si è fondato su un originale processo che ha combinato arte e tecnologia a partire dall'idea di scultura, grazie alla possibilità di modellare la forma e di forgiarla nel bronzo, come esito di un pensiero supportato da tecnologia e design. All'interno del FabLab della Palestra dell'Innovazione l'artista ha lavorato con maker, tecnici e creativi, con l'intento di produrre una forma rigida, che però visivamente risultasse accogliente e che nell'uso fosse comoda (perché legata ai più attuali principi di ergonomia), e in piena armonia con il paesaggio in cui è stata installata.

	Funzionale, quindi, all'intento di partenza: essere talmente presente da risultare invisibile, come tutto ciò che è pregnante e non necessità di essere esibito o strillato. Come un cammino silenzioso.
DESTINATARI DIRETTI	Cittadini, comunità locale, turisti
DESTINATARI INDIRETTI	Cittadini, comunità locale, turisti
RISULTATI	• Valorizzato il territorio • Sensibilizzata la comunità locale • Favorita la riscoperta e la valorizzazione di luoghi esclusi dai tradizionali circuiti turistici Il 4 ottobre 2019 l'opera è stata inaugurata con un evento presso il Faggio di Rivodutri a cui hanno presenziato l'artista Maria Grazia Pontorno, Michele Paniconi, sindaco di Rivodutri, e Fabio Refrigeri, consigliere della Regione Lazio.
PRODOTTI	Tre sculture in bronzo: "Le Radici Auree #1_Belvedere" "Le Radici Auree #2_Sentiero" "Le Radici Auree #3_Faggio"
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Difficoltà di carattere burocratico per l'acquisizione dei necessari permessi: la zona in cui è stata installata l'opera era soggetta a un ulteriore vincolo paesaggistico, rispetto a quanto preventivato nella prima fase ideativa. Sebbene il Comune di Rivodutri, ente gestore del Faggio di San Francesco, avesse dato l'assenso al momento della presentazione della proposta progettuale, è stato necessario un ulteriore iter, essendo l'albero "Monumento naturale". Tale iter ha richiesto molto tempo per via della mancanza di precedenti in merito. Tempi di lavorazione lunghi: la realizzazione dell'opera constava in due fasi: una prima, di progettazione in 3D delle sculture e relativa stampa, e una seconda, molto complessa, che comprendeva: 1) rilievo diretto 2) formatura in argilla 3) fusione in bronzo da effettuare presso una fonderia. Solo la fase di fusione ha richiesto un tempo di oltre tre mesi.

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
www.youtube.com/watch?v=3J4wJXxmUJ8
www.youtube.com/watch?v=h6wSgg26-mM

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
Il messaggero.it
www.ilmessaggero.it/rieti/rieti_faggio_di_san_francesco_rivodutri-4771726.html

MAKER FAIRE ROME

INFORMAZIONI

TITOLO	Maker Faire 2019
DURATA	18/10/2019 – 20/10/2019
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Innovazione
COORDINATORE	Matteo Viscogliosi

DESCRIZIONE

SINTESI

Anche nel 2019 la FMD è presente a Maker Faire, il più grande evento sull'innovazione. Organizzato dalla Camera di Commercio di Roma, attraverso la sua Azienda speciale Innova Camera, Maker Faire Rome – The European Edition punta a mettere la città di Roma al centro del dibattito sull'innovazione. È un evento che unisce scienza, fantascienza, tecnologia, divertimento e business dando vita a qualcosa di completamente nuovo.

ATTIVITÀ

La FMD è presente con 5 diversi programmi-progetto:

- DIGITAL MADE: in esposizione abiti di designer e maker internazionali e alcuni progetti nati dalla collaborazione con FabLab Frosinone e il corso di Fashion Design dell'Accademia di Belle Arti di Napoli. Allo stand anche un workshop sulle tinture naturali.
- HOLOMAKERS: un albero costruito su una base led simboleggia lo sviluppo della conoscenza; sui rami i volti degli studenti sono scansionati con uno scanner 3D, stampati tridimensionalmente e trasformati in immagini olografiche. È l'installazione artistica realizzata in collaborazione con i ragazzi di tre scuole laziali.
- KIT:CUT: un ambizioso progetto di ricerca della FMD dedicato al mondo dell'educazione e della formazione per proporre modelli personalizzabili che il formatore può arricchire di volta in volta secondo l'approccio della sharing knowledge economy.
- MUSICFABLAB: dalla personalizzazione di strumenti elettroacustici a sperimentazioni su apparecchiature audio-video modificate con macchinari di fabbricazione digitale. MusicFabLab è un laboratorio nato da un'idea di Enzo Cimino nel Fab Lab Innovation Gym della FMD. Il percorso è dedicato a tutti i giovani che hanno in comune la passione per la musica e per la cultura maker.
- ROAD TO ROMECUP 2020: in esposizione robot collaborativi, agricoltori, badanti, realizzati dagli studenti con le università italiane. Simulazioni delle competizioni di robotica con campi di calcio e rescue.

OBIETTIVI	• Valorizzare idee e progetti di studenti, artisti, maker, creativi, designer della community FMD • Diffondere una cultura dell'open innovation • Avvicinare i giovani alla scienza e alla tecnologia • Rafforzare l'ecosistema dell'innovazione attraverso nuove reti e alleanze
METODOLOGIA	Area espositiva con dimostrazioni e laboratori esperienziali
DESTINATARI DIRETTI	Giovani, studenti, docenti, innovatori, designer, maker, artisti digitali
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie
RISULTATI	• Nuovi contatti • Visibilità • Promozione di eventi FMD e dell'intera offerta didattica della Palestra dell'Innovazione
PRODOTTI	Tra i prototipi che hanno riscosso maggiore successo l'installazione sonora "Biodata System" realizzata dal maker e musicista Enzo Cimino nel fab lab della Palestra dell'Innovazione. L'interazione del corpo umano con una pianta provoca una fluttuazione del campo elettrico-energetico; un rilevatore di corrente elettrica basato sulla piattaforma Arduino rileva l'evento e produce segnali di controllo in un linguaggio standard MIDI, comprensibile a tutti gli strumenti musicali elettronici.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	
STORIE DI SUCCESSO	A Maker Faire Rome 2019 si è tenuto anche I-RIM 3D, l'evento di lancio del nuovo Istituto di robotica e macchine intelligenti, ente senza scopo di lucro, costituito in forma di associazione. Tra i diversi eventi promossi da I-RIM il dibattito "Dalla ricerca al mercato: percorsi, opportunità, e ostacoli": nella sessione dal titolo "Quale formazione per raccogliere la sfida del digitale?" è intervenuta anche Mirta Michilli, direttore generale della FMD.

NONNI SU INTERNET

INFORMAZIONI	
TITOLO	Nonni su internet
DURATA	1 gennaio 2019 – 31 dicembre 2019 (17ª edizione)
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Solidarietà e apprendimento intergenerazionale
RETE	Scuole, associazioni, centri anziani
COORDINATORE	Cecilia Stajano
SITO INTERNET	www.terzaetaonline.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Corsi di alfabetizzazione digitale dedicati agli over 65. Gli studenti delle scuole superiori di secondo grado insegnano agli anziani l'utilizzo di PC e smartphone.
ATTIVITÀ	15 lezioni da 2 ore ciascuna: dall'accensione del pc alla navigazione in Internet, dall'uso della posta elettronica ai social network.
OBIETTIVI	• Migliorare le competenze digitali delle fasce di popolazione a rischio di esclusione • Valorizzare il ruolo strategico dei nativi digitali all'interno delle famiglie, come mediatori naturali nei processi di innovazione tecnologica
METODOLOGIA	Modello di apprendimento intergenerazionale
DESTINATARI DIRETTI	Over 65
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti delle scuole secondarie di secondo grado
RISULTATI	Nel 2019 sono stati attivati 12 corsi in 12 scuole che hanno coinvolto 300 studenti e 240 over 65. Le scuole continuano ad apprezzare la valenza educativa del progetto tanto da inserirlo nel Piano dell'offerta formativa dell'istituto (Pof) e da riconoscere crediti formativi agli studenti tutor.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Le competenze digitali della popolazione adulta stanno migliorando, questo implica la necessità di programmi più avanzati e tutor maggiormente preparati.

APPROFONDIMENTI
IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
https://www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/nonni-su-internet-al-tg2

OPENSPACE

INFORMAZIONI	
TITOLO	OpenSPACE – Spazi di Partecipazione Attiva della Comunità Educante
DURATA	1 agosto 2018 – 31 luglio 2022
TERRITORIO	Milano, Bari, Reggio Calabria, Palermo
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Impresa sociale Con i Bambini
BUDGET	Budget totale: € 3.286.737,78; Budget FMD: € 738.027,64
PARTNER	ActionAid International Italia Onlus (coordinatore), Bayty Baytyk, Cittadinanzattiva Onlus, CONI, Fondazione Albero della Vita, Federgat, Fondazione Giovanni Paolo II, Associazione Culturale Arteteca, Junior Achievement Italia, Studio MCA – Mario Cucinella Architects, Comune di Bari, Comune di Reggio Calabria, Comune di Palermo, Laboratory for Effective Anti-poverty Policies (LEAP) – Università Bocconi, I.C.S. "Don Milani - Ungaretti" (BA), I.C.S. "Grimaldi - Lombardi" (BA), I.I.S.S. "Ettore Majorana" (BA), I.C.S. "Madre Teresa di Calcutta" (MI), I.C.S. "Via De Andreis" (MI), L.S. "Donatelli Pascal" (MI), Euroform (PA), I.C.S. "Sperone - Pertini" (PA), S.S. I GRADO "Borgese - XXVII Maggio" (PA), I.C.S. "Radice - Alighieri" (RC), I.C.S. "Telesio" (RC), L.S.U. "T. Gullì" (RC)
RETE	Enti locali e associazioni dei territori
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE	Laboratory for Effective Anti-poverty Policies (LEAP) – Università Bocconi
SITO INTERNET	https://percorsiconibambini.it/openspace/
DESCRIZIONE	
SINTESI	OpenSPACE è la risposta della comunità educante alla povertà educativa. L'intervento si concentra su alcune dimensioni chiave: un'istruzione di qualità e inclusiva; la trasformazione della scuola in un punto di riferimento non solo per i ragazzi e le ragazze, ma anche per le famiglie e il territorio; il contrasto alla dispersione scolastica. Il tutto attraverso una sinergia di competenze complementari, apportate da una partnership estesa e diversificata.
ATTIVITÀ	Le attività di progetto sono strutturate in tre componenti: 1. Valorizzazione della scuola e dei luoghi di apprendimento attraverso percorsi ad alta densità educativa 2. Rinforzo della comunità educante 3. Interventi contro la dispersione e l'abbandono scolastico La FMD è responsabile della progettazione, realizzazione, start-up e animazione di 4 Palestre dell'Innovazione nelle 4 Scuole Polo, portando così in nuovi territori un modello che promette di essere efficace per contrastare la povertà educativa, ridurre dispersione e abbandono scolastico, orientare i neet verso nuovi percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per la comunità educante.

	Almeno 20 sessioni formative (workshop e laboratori) per docenti/formatori. Tra le attività all'interno delle Palestre: • almeno 96 laboratori per ragazzi delle scuole secondarie di I grado • almeno 36 laboratori per ragazzi delle scuole superiori • almeno 16 eventi interattivi per coinvolgere i genitori • attività di animazione e tutoring da parte di coach locali
OBIETTIVI	Contribuire a ridurre la povertà educativa in 4 città italiane attraverso il miglioramento dell'accesso a un'istruzione inclusiva e di qualità per pre-adolescenti e adolescenti, in particolare per quelli appartenenti a famiglie disagiate o marginalizzate sul piano sociale. Il progetto investe sul protagonismo dei giovani favorendone la crescita formativa e l'empowerment in modo da renderli responsabili verso il proprio contesto di riferimento, in sinergia con la società civile del territorio. OpenSPACE mira a identificare un modello capace di rendere le comunità - dalla scuola al territorio - inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa, culturale e l'empowerment di pre e adolescenti.
METODOLOGIA	La metodologia proposta dalla FMD è basata sul modello di Educazione per la vita che integra conoscenze, competenze, valori fondamentali e aspetti caratteriali. Le Palestre diventano punto di riferimento per i quartieri delle Scuole Polo e ospitano i ragazzi delle Scuole Satellite. Per garantirne la sostenibilità è avviato un costante dialogo con le comunità locali con proposte formative diversificate, ludiche e creative, inclusi workshop intergenerazionali aperti alle famiglie nel weekend. Le attività sono monitorate con la valutazione in tempo reale adattata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI) e raccontate attraverso un digital storytelling corale dai ragazzi.
DESTINATARI DIRETTI	Delle attività FMD Studenti secondarie primo grado°: 2.300 studenti coinvolti nelle attività delle Palestre dell'Innovazione Studenti secondarie secondo grado: 700 studenti coinvolti nelle attività delle Palestre dell'Innovazione Docenti: 350 docenti e formatori coinvolti in percorsi di formazione e attività di Train the trainers per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate Genitori: 240 coinvolti in eventi interattivi di animazione e formazione
DESTINATARI INDIRETTI	Delle attività del progetto Circa 7.000 studenti delle secondarie di primo grado e 3.000 studenti delle secondarie di secondo grado beneficeranno indirettamente delle attività delle scuole Polo e Satellite. Circa 10.000 genitori e abitanti del quartiere delle Scuole Polo e Satellite beneficeranno indirettamente delle attività del progetto e avranno accesso ai servizi erogati dalle scuole. Almeno 100.000 cittadini che verranno raggiunti dai messaggi delle varie azioni di informazione e sensibilizzazione.

INDICATORI	N. complessivo di minori coinvolti N. complessivo di ore di attività erogate N. di studenti segnalati per inadempienza dell'obbligo scolastico N. di mq ristrutturati (es. spazi, immobili, locali) N. complessivo di nuclei famigliari coinvolti N. complessivo di minori appartenenti a famiglie con ISEE inferiore a € 12.000 N. complessivo di insegnanti ed educatori coinvolti N. di attività sperimentate inserite nel POF N. complessivo di operatori coinvolti N. protocolli, accordi di rete o convenzioni stipulati con enti esterni alla partnership N. enti profit, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto N. enti del terzo settore, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto N. enti pubblici, esterni alla partnership, che partecipano alle attività di progetto N. complessivo di minori con frequenza scolastica discontinua (inferiore all'80% del monte ore totale)
RISULTATI	• Riduzione dell'abbandono scolastico dei minori • Attivazione di servizi integrativi dentro e fuori la scuola • Integrazione e ampliamento delle reti tra gli attori dei sistemi educativi • Riduzione della dispersione scolastica dei minori
PRODOTTI	4 Palestre dell'Innovazione Kit didattici, gadget, prototipi
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	• Difficoltà a conciliare le numerose attività di progetto con i tempi e le esigenze delle scuole. • Attività molto eterogenee, che rischiano di essere scollegate tra di loro e non riuscire ad esprimere a pieno un modello di intervento integrato. • Partnership molto ampia ed eterogenea: una ricchezza, ma anche un rischio in termini gestionali e di "tenuta". • Difficoltà di coinvolgimento di famiglie e genitori.
STORIE DI SUCCESSO	Il racconto della formatrice Fiammetta Castagnini al termine della prima lezione presso l'istituto comprensivo Madre Teresa di Calcutta nella periferia di Milano: *il primo con cui ho a che fare è S., 11 anni e mezzo, nichilista di professione, non gli interessa nulla, la scuola gli fa "schifo" e ci metterebbe "due bombe". Così si esprime. È il 17 settembre e alla prima ora era già in presidenza. Appena mi vede si lancia in un "io mi ricordo di te!", lo riconosco anche io adesso (maggio 2019, Stem in the city). Poco dopo dichiara di non voler fare niente, sforza il mento in segno di disgusto, ma gli occhi lo tradiscono. Sono vivaci e curiosi. S. quando non è impegnato a fingere il suo disprezzo riesce a seguire tutte le attività proposte. E a lui non sfugge niente.* Lettura completa su: percorsiconibambini.it/openspace/2019/09/18/la-paura-di-essere-abbandonati-dalla-scuola/

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
STORIE DEL BLOG
percorsiconibambini.it/openspace/

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
www.repubblica.it/native/scuola/2019/11/18/news/il_talento_si_coltiva_sui_banchi_di_scuola-241181361/

OPERAZIONE RISORGIMENTO NAZIONALE

INFORMAZIONI	
TITOLO	Operazione Risorgimento Digitale
DURATA	2019-2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Solidarietà e apprendimento intergenerazionale
FINANZIATORE	TIM
BUDGET	28.300,00 euro
PARTNER	TIM
COORDINATORE	Elisa Amorelli
SITO INTERNET	www.operazionerisorgimentodigitale.it
DESCRIZIONE	
SINTESI	Dare impulso al processo di digitalizzazione del Paese, favorendo l'adozione delle nuove tecnologie da parte di un sempre più ampio bacino di cittadini. Con questo ambizioso obiettivo TIM ha dato il via a "Operazione Risorgimento Digitale", un grande progetto di educazione digitale per l'Italia che raggiungerà tra il 2019 e il 2020 1 milione di persone attraverso corsi di formazione in tutte le 107 province italiane.
ATTIVITÀ	La FMD entra a far parte del progetto curando nello specifico due attività: • Creazione dei contenuti formativi • Train the Trainers per i Maestri e facilitatori TIM
OBIETTIVI	• Rafforzare il processo di alfabetizzazione, funzionale e digitale, del paese • Ridurre il digital divide • Promuovere l'accesso ai nuovi servizi da parte di tutti i cittadini • Migliorare le competenze digitali delle fasce di popolazione a rischio di esclusione
METODOLOGIA	Train the trainers, apprendimento intergenerazionale
DESTINATARI DIRETTI	1 milione di cittadini over 50
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti, famiglie, comunità
RISULTATI	• Elaborazione di un percorso formativo • Train the trainers per i dipendenti TIM

PRODOTTI

Il corso dal titolo “Come diventare cittadino di Internet” si articola in tre incontri di due ore ciascuno:
Modulo 1 | Pronti, partenza, Internet
Come entrare in rete: tutte le informazioni per la connessione e l’impostazione di Internet, gli strumenti per navigare e cercare, la messaggistica istantanea.
Modulo 2 | Parlarsi e condividere
Internet è comunicare insieme: scopriremo i principali mezzi di comunicazione e interazione in rete come l’e-mail e i social.
Modulo 3 | Una giornata in digitale
Un’intera giornata con Internet al tuo servizio: dai servizi importanti al piacere di scattare e consultare foto e video.

PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

INFORMAZIONI	
TITOLO	Palestra dell'Innovazione
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Educazione per la vita
RETE	Scuole, Comune di Roma, tutte le aziende e le organizzazioni partner della FMD
COORDINATORE	Francesca Del Duca
SITO INTERNET	www.innovationgym.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Un luogo dove scoprire, conoscere e praticare l'innovazione in tutte le sue espressioni: tecnologica, sociale, civica e personale. Una comunità che sperimenta approcci di pensiero nuovi capaci di integrare ambienti fisici e virtuali, ormai fortemente interconnessi.
ATTIVITÀ	La Palestra dell'Innovazione è attualmente composta da diversi spazi (Activity Space, Coding Lab, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, Media Art Lab, Robotic Center, Video e Sound Lab) tutti pienamente attivi. Spazi e ambienti didattici sono in continuo aggiornamento per renderne sempre più articolata e mirata l'offerta formativa, che propone diverse attività trasversali: • laboratori gratuiti per classi di ogni ordine e grado • percorsi di orientamento per i giovani in transizione • percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) progettati direttamente con le scuole • corsi di formazione e aggiornamento per i docenti • corsi e workshop per famiglie e professionisti • percorsi di formazione per le aziende • residenze d'artista • attività per la progettazione condivisa e la prototipazione Nel 2019 il fab lab della Palestra dell'Innovazione è diventato un nodo ufficiale Fabricademy e propone un percorso fra tessuti, fabbricazione digitale e biologia.
OBIETTIVI	La Palestra dell'Innovazione è un modello strategico per lo sviluppo dell'istruzione, delle nuove professioni e dell'autoconsapevolezza, perché è il luogo dove si sperimenta l'educazione per la vita (conoscenze, competenze e valori), si pratica l'open innovation e si progetta il cambiamento secondo i principi dell'innovazione sociale e tecnologica per rispondere alle sfide cruciali del 21° secolo, a partire dall'emergenza della disoccupazione giovanile, della dispersione scolastica e del fenomeno dei Neet.

METODOLOGIA	Learning by doing, cooperative learning, didattica laboratoriale, peer education, project based learning
DESTINATARI DIRETTI	Docenti e studenti di scuole di ogni ordine e grado, giovani in transizione, famiglie, maker, professionisti, studenti universitari, artisti
DESTINATARI INDIRETTI	Comunità territoriale
RISULTATI	Nel 2019 le attività della Palestra dell'Innovazione hanno coinvolto circa 150 scuole e 5.000 studenti di tutte le età. Sono stati organizzati quasi 200 corsi per oltre 764 ore di formazione in presenza.
PRODOTTI	La comunità di maker, artisti, inventori, designer che frequenta la Palestra dell'Innovazione progetta e sviluppa quotidianamente progetti e prototipi innovativi. Tra gli esempi più interessanti del 2019: • un calcolatore in grado di agevolare l'apprendimento dell'aritmetica per bambini affetti dalla sindrome di Dandy Walker, realizzato nell'ambito del progetto "Ausili creativi" in collaborazione con l'Università di Roma Lumsa e l'Istituto Leonarda Vaccari. • ObiTech, reinterpretazione della fascia che avvolge il kimono (OBI), realizzata con la tecnica del taglio laser e con componenti elettroniche per misurare l'inquinamento dell'aria e allontanare gli insetti con un sensore a ultrasuoni. • Panchina e mobile realizzati nell'ambito del progetto "Collezione di classe". La prima, completamente rivestita di scampoli di stoffa (in linea con il concetto di riciclo), è in legno progettata con la tecnica dell'incastro e realizzata con quella del taglio laser, ha sensori che si attivano quando qualcuno si siede che permettono l'attivazione di suoni; il mobile, invece, è modulare (può essere composto e ricomposto in diverse forme e altezze), contiene al suo interno piante collegate a un biodata che permette l'attivazione di suoni al suo tocco.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	La mancanza di un budget dedicato rende complessi la sostenibilità della struttura e l'aggiornamento di tecnologie e programmi.
STORIE DI SUCCESSO	È all'interno del fab lab della Palestra dell'Innovazione che i maker e i designer realizzano tutti gli allestimenti dei grandi eventi, dalla Rome Cup al Global Junior Challenge. Materiali riciclati o a bassissimo costo vengono intagliati alla laser cutter per produrre fondali, scenografie e arredi multifunzionali.

PARI

INFORMAZIONI	
TITOLO	P.A.R.I. – Politiche Attive e Risorse per l'Integrazione
DURATA	1 aprile 2019 – 31 dicembre 2021
TERRITORIO	Regione Abruzzo
SETTORE	Inclusione di immigrati e rifugiati
FINANZIATORE	Ministero dell'Interno
BUDGET	Budget totale: 777.607,48 euro Budget FMD: 209.866,45 euro
PARTNER	Regione Abruzzo (capofila), CPIA L'Aquila, CPIA Pescara-Chieti, CPIA Provincia di Teramo, Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo
RETE	Prefettura di L'Aquila, Prefettura di Chieti, Prefettura di Pescara, Prefettura di Teramo, Comune di Pescara, Comune di Teramo, Comune di Fossacesia, Comune de L'Aquila, Comune di Roseto degli Abruzzi, Comune di Scoppito, Comune di Lentella, Comune di Cansano, Comune di Carunchio, Comune di Guardiagrele
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE	Enti certificatori aderenti al consorzio CLIQ
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto P.A.R.I Politiche attive e risorse per l'integrazione risponde alla nuova programmazione dei bandi Fami (2018-2021) con l'obiettivo di creare una rete di attori che condividono un approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio.
ATTIVITÀ	La FMD contribuisce alla gestione tecnica, organizzativa e procedurale del progetto. Attiva e gestisce servizi complementari, quali: • corsi di prossimità per corsisti dislocati in zone remote • servizi di informazione e sensibilizzazione • servizi di animazione territoriale e virtuale • servizi a sostegno dell'utenza debole • servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento • servizi per promuovere l'accesso alla formazione civico-linguistica Attiva e gestisce servizi strumentali di supporto e potenziamento, quali: • Consolidamento processi di governance e sviluppo reti locali • Percorsi di aggiornamento didattico per docenti e operatori • Ricerca sociale partecipata Attiva e gestisce attività di comunicazione e disseminazione e di monitoraggio e valutazione.

OBIETTIVI	Obiettivi specifici: • Contribuire a creare una nuova cultura dell'integrazione grazie al rafforzamento della rete regionale • Fornire ai cittadini di Paesi terzi presenti sul territorio regionale una conoscenza "viva" della lingua, della cultura e della società civile in Italia • Integrare l'offerta di base di formazione linguistica con percorsi sperimentali di diverso livello • Valorizzare l'offerta formativa con strumenti di alfabetizzazione funzionale e unità tematiche di approfondimento linguistico e culturale • Favorire l'accesso ai servizi formativi da parte dei destinatari in condizione di maggiore svantaggio • Sperimentare soluzioni innovative per aumentare il successo formativo dei destinatari- Aggiornare le competenze di docenti dei CPIA e operatori di italiano L2 utili all'insegnamento della lingua e della cultura civica, anche con strumenti digitali • Approfondire la conoscenza del territorio con eventi interattivi e mappando i nuovi bisogni dei cittadini migranti
METODOLOGIA	Il progetto prevede un approccio multidimensionale e una metodologia partecipativa. Viene rafforzato l'impiego di metodologie e strumenti didattici innovativi, sia per la realizzazione delle attività di formazione civico-linguistica sia per i servizi complementari erogati. Vengono sperimentati sul territorio originali format interattivi di animazione territoriale (Jam Session, Mini hackathon ecc.); grazie allo staff specializzato nella comunicazione sociale viene tenuto una sorta di diario di bordo che documenta e condivide lo stato di avanzamento del progetto, con testimonianze vive, sulle difficoltà incontrate nel percorso, le soluzioni sperimentate, i primi successi formativi. L'attenzione alla dimensione "corale" viene mantenuta anche nelle azioni di valutazione sul campo con la Real Time Evaluation.
DESTINATARI DIRETTI	900 cittadini di Paesi terzi regolarmente soggiornanti nel territorio regionale abruzzese
DESTINATARI INDIRETTI	50 docenti e operatori dei 3 CPIA e di enti che si occupano di italiano L2. Comunità straniere del territorio e cittadini autoctoni.
INDICATORI	N. di cittadini di Paesi terzi iscritti ai corsi di formazione linguistica N. di cittadini di Paesi terzi titolari di protezione internazionale (rifugiati e titolari di protezione sussidiaria) e titolari di protezione umanitaria iscritti ai corsi di formazione linguistica N. di cittadini di Paesi terzi beneficiari di almeno un servizio complementare N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello alfa N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello pre-A1 N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello A1

N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello A2
N. corsi di formazione linguistica realizzati – livello B1
N. di ore di formazione linguistica erogate al livello alfa
N. di ore di formazione linguistica erogate al livello pre-A1
N. di ore di formazione linguistica erogate al livello A1
N. di ore formazione linguistica erogate al livello A2
N. di ore di formazione linguistica erogate al livello B1
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello alfa
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello pre-A1
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello A1
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello A2
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno frequentato almeno il 70% delle ore dei corsi formativi livello B1
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi alfa con esito positivo
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi pre-A1 con esito positivo
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi A1 con esito positivo
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi A2 con esito positivo
N. di cittadini di Paesi terzi che hanno portato a termine i corsi formativi B1 con esito positivo

RISULTATI

- Rafforzata la rete regionale d'intervento per la formazione civico linguistica dei migranti
- Rafforzati i livelli di competenza linguistica, civica e culturale per almeno 900 cittadini di Paesi terzi, sulla base dei diversi livelli dei corsi/moduli realizzati
- Ampliata l'offerta formativa grazie all'erogazione di azioni sperimentali specifiche (percorsi Alfa, pre-A1 e B1), raggiungendo almeno 390 destinatari
- Aumentate le opportunità di qualificazione e inserimento professionale grazie alla realizzazione di unità di apprendimento tematiche per almeno 60 destinatari
- Ampliato e facilitato l'accesso ai servizi formativi da parte di almeno 600 destinatari in condizione di maggiore svantaggio attraverso l'erogazione di servizi complementari e azioni formative ad hoc
- Raggiunto un elevato grado di successo dell'azione formativa (conclusione del percorso con esito positivo e conseguimento attestazione finale) per almeno 650 destinatari

	• Qualificate le competenze di almeno 50 docenti e operatori di italiano L2 attraverso percorsi di aggiornamento didattico • Coinvolti almeno 200 cittadini, stranieri e italiani, in eventi di animazione territoriale.
PRODOTTI	• 8 pillole multimediali • 1 spazio formativo dedicato su piattaforma Moodle • 1 accordo di rete • 1 report di ricerca • 10 storie multimediali
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	• Ritardi nell'avvio delle attività • Difficoltà nella individuazione e nel coinvolgimento dei destinatari • Difficoltà di conciliare le attività di progetto con le attività istituzionali dei CPIA, anche in termini di disponibilità di sedi e aule per erogare le azioni formative previste dal progetto

ROMECUP 2019

INFORMAZIONI	
TITOLO	RomeCup 2019
DURATA	2 aprile 2019 – 5 aprile 2019
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Robotica educativa
FINANZIATORE	Dell, Enea, Lazio Innova, Ligra, Google Cs First, Olivetti, Ambasciata Usa, Inail, Fondazione Ericsson, Invitalia
BUDGET	50.000 euro
PARTNER	Dell, Enea, Lazio Innova, Ligra, Google Cs First, Olivetti, Ambasciata Usa, Inail, Fondazione Ericsson, Roma Capitale, Regione Lazio, Invitalia, CIP (Comitato Italiano Paralimpico), Studenti.it, Rai Radio Uno
RETE	Scuole e università
COORDINATORE	Francesca Del Duca
SITO INTERNET	www.romecup.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Un multi evento dedicato all'ecosistema dell'innovazione su tre assi: robotica, intelligenza artificiale e scienze della vita. Dal 2007 la RomeCup avvicina le nuove generazioni allo studio delle materie scientifiche e sviluppa competenze e profili professionali per l'occupazione. È un originale modello di acceleratore verticale per lo sviluppo, che coinvolge scuole, atenei, centri di ricerca, startup, pmi e distretti produttivi. Nel 2019 il focus è sulla robotica sociale con le sfide dell'inclusione e della sostenibilità.
ATTIVITÀ	Quattro giornate dedicate a: • Conferenze e convegni • Area dimostrativa • Competizioni di robotica per il Trofeo Internazionale Città di Roma di robotica • Competizioni di robotica per le selezioni nazionali della Robocup Junior • Hackathon con Invitalia e Lazio Innova • Contest universitari • Laboratori didattici • Talk interattivi con aziende • Talk di orientamento universitario • Cerimonia di premiazione in Campidoglio

OBIETTIVI	• Aumentare la fiducia dei cittadini verso la tecnologia • Coinvolgere il pubblico in un evento senza confini tra giovani, società e comunità scientifica • Diffondere i benefici della robotica sociale, inclusiva e sostenibile • Incentivare la ricerca e lo sviluppo di tecnologie di servizio • Orientare gli studenti alle professioni del futuro • Prevenire il robotic divide • Rinforzare un modello virtuoso di “acceleratore verticale” basato sulla robotica come “antidisciplina”
METODOLOGIA	Didattica esperienziale, project based learning, cooperative learning
DESTINATARI DIRETTI	Studenti di ogni ordine e grado
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, aziende, centri di ricerca, università, comunità scientifica
RISULTATI	La manifestazione negli anni cresce nei numeri e nella qualità dell’offerta di contenuti scientifici al pubblico. Sempre più università e scuole entrano a far parte della rete, così come sempre più aziende, enti pubblici e privati decidono di sostenere la manifestazione. I numeri del 2019: • oltre 140 team di scuole di ogni ordine e grado di 10 regioni italiane protagonisti delle gare • 40 stand nell’area dimostrativa con oltre 70 prototipi di aziende, associazioni, università e scuole • 15 partner • oltre 25 relatori nazionali e internazionali • 21 talk di orientamento universitario per i giovani • 2 hackathon • 25 scuole e 9 atenei protagonisti dei contest di robotica su assistenza, agricoltura, trasporti • oltre 4.500 tra studenti e docenti hanno partecipato a laboratori didattici, talk di orientamento, talk interattivi e convegni
PRODOTTI	L’edizione 2019 ha portato alla costituzione di un comitato scientifico di eccellenza con cui sono stati definiti e condivisi contenuti e obiettivi del programma. Nel comitato Paolo Dario, Enzo Siciliano, Maria Chiara Carrozza, Giuseppe Lucibello. Lista completa su: http://2019.romecup.org/comitatoscientifico/

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

- Location troppo ampia e dispersiva
- Convegni e talk eccessivamente lunghi
- Sovrapposizione di molte attività, a discapito di alcune poco valorizzate

STORIE DI SUCCESSO

Messaggio da Carmine Nasti, professore IIS Ferraris di Scampia.
"Spero vi faccia piacere sapere che il mio alunno Antonio Gargiulo della 5ª k del corso di automazione che ha partecipato al contest NonniBot con la Federico II classificandosi con il suo team al secondo posto, ha vinto questa mattina il primo premio al concorso nazionale "Creare con l'elettronica" con il progetto "Smart Solar Panel". L'impegno della Romecup porta ancora una volta fortuna…" http://2019.romecup.org/e-ancora-romecup/
Per sei anni consecutivi gli alunni dell'Istituto comprensivo Generale Gonzaga di Eboli hanno conquistato il podio della RomeCup, grazie all'instancabile energia innovativa del dirigente scolastico Celestino Rocco e al suo staff di appassionati docenti. Poi il preside è andato in pensione… Ma Eboli non si è fermata! E neanche Celestino, che smessi i panni di preside, è tornato alla RomeCup 2019 come arbitro della categoria On Stage http://2019.romecup.org/il-preside-campione/

APPROFONDIMENTI

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
TG1, TG2 E TG3
http://2019.romecup.org/romecup-al-telegiornale/
TGR Lazio
http://2019.romecup.org/romecup-2019-a-tgr-lazio/
Radio Rai 1
https://www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/romecup-al-gr1
Corriere della Sera
https://www.mondodigitale.org/sites/default/files/corrieredellasera_2apr19.pdf
http://2019.romecup.org/news2019/ per tutte le storie

SCUOLA DI FISICA CON ARDUINO E SMARTPHONE

INFORMAZIONI	
TITOLO	Scuola di Fisica con Arduino e Smartphone
DURATA	6-8 settembre 2019
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Sapienza Università di Roma
BUDGET	1.179,26 euro
PARTNER	Dipartimento di Fisica, Sapienza Università di Roma
COORDINATORE	Cecilia Stajano
SITO INTERNET	www.phys.uniroma1.it/fisica/Arduino-Smartphone-Esperimenti
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il Dipartimento di Fisica della Sapienza ha attivato corsi di formazione per docenti denominati “Scuole di Fisica con Arduino e Smartphone”. In soli tre giorni, un insegnante, privo di ogni nozione di programmazione di microprocessori, si trasforma in un vero e proprio maker in grado di realizzare esperimenti competitivi rispetto a quelli che si possono eseguire con materiali dedicati. Le attività di progettazione e prototipazione si svolgono nel fab lab della Palestra dell’Innovazione.
ATTIVITÀ	Dopo la prima giornata, nella quale i tutor illustrano la programmazione di Arduino e l’uso delle app per smartphone che consentono di accedere ai dati dei sensori, agli insegnanti è chiesto di progettare un esperimento a loro scelta. Nei giorni successivi si acquista il materiale necessario nei negozi vicini e si costruisce e conduce l’esperimento con l’aiuto dei tutor e dei tecnici del fab lab.
OBIETTIVI	Innovazione della didattica
METODOLOGIA	Learning by doing
DESTINATARI DIRETTI	Docenti scuole secondarie di primo e secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti dei docenti che seguono il corso

RISULTATI	Alla quarta edizione del programma hanno partecipato docenti provenienti da 4 regioni italiane: Lazio, Umbria, Campania e Lombardia. Tutti gli insegnanti hanno imparato a usare le schede Arduino e gli smartphone per eseguire misure ed esperimenti a basso costo da riproporre nelle loro scuole. Molti dei progetti realizzati sono stati presentati alla Maker Faire 2019.
PRODOTTI	Nell'edizione 2019 un prototipo per simulare il comportamento degli esopianeti è stato realizzato da due docenti dell'IIS Gandini-Verri di Lodi. Tutti gli esperimenti sono raccolti in una documentazione specifica disponibile online e si possono realizzare con materiale semplice da reperire e a basso costo.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Il corso prevede il pagamento di una quota di partecipazione

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Testimonianza di Giovanni Organtini, direttore della Scuola e professore del Dipartimento di Fisica della Sapienza Università di Roma

"Insegnanti che sono arrivati pensando di non essere in grado di realizzare un esperimento da soli, da zero, in realtà dopo solo due giorni sono in grado di usare queste tecnologie digitali per fare veri e propri esperimenti di fisica quantitativamente rilevanti. È assolutamente indispensabile esportare questo risultato nelle scuole perché permette agli studenti di toccare con mano cosa significa fare un esperimento di fisica" https://www.mondodigitale.org/it/news/esperimenti-nel-fab-lab

SHARE SCHOOL

INFORMAZIONI	
TITOLO	Share School
DURATA	gennaio – dicembre 2019
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Olivetti
BUDGET	25.000 euro
PARTNER	Olivetti
COORDINATORE	Francesca Del Duca
SITO INTERNET	mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-del-linnovazione/share-school
DESCRIZIONE	
SINTESI	Un percorso formativo immersivo, dedicato a studenti e docenti, per accompagnare la scuola italiana alle sfide del futuro e accelerare la trasformazione digitale del paese. Laboratori pratici negli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione, maratona di sviluppo, campagna di comunicazione e sfide di robotica: i giovani entrano in una community aperta di sviluppatori per imparare a programmare le prime app di servizio con strumenti professionali.
ATTIVITÀ	• Apertura di uno spazio dedicato a Share School nella Palestra dell'Innovazione • Laboratori di coding, making e robotica negli ambienti digitali della Palestra • Attività pratiche con l'uso del kit Microninja per i più piccoli • Hackathon con team misti di studenti, docenti, maker e creativi per la progettazione di processi e prodotti per la didattica: trasversale, multidisciplinare e personalizzata • Campagna di comunicazione social per dare voce e volto ai protagonisti della trasformazione digitale nella scuola • Partecipazione di Olivetti alla RomeCup 2019 con un'originale "fabbrica robotica", stand dimostrativi e laboratori
OBIETTIVI	• Sviluppare soluzioni innovative per la scuola del futuro • Potenziare le competenze digitali e trasversali di studenti e docenti • Favorire l'avvicinamento degli studenti alla programmazione • Dimostrare l'impatto positivo della programmazione sulla crescita personale e professionale dei più giovani • Riduzione del mismatch tra competenze possedute dagli studenti e competenze richieste dal mercato del lavoro • Promuovere un approccio attivo, consapevole e critico alle tecnologie

METODOLOGIA	Didattica laboratoriale
DESTINATARI DIRETTI	1.500 docenti e studenti di scuole di ogni ordine e grado
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie e comunità scolastiche
RISULTATI	Il progetto ha formato 1.500 studenti attraverso 55 laboratori interattivi. Un hackathon alla Palestra dell'innovazione ha visto sfidarsi 10 team nell'ideazione di soluzioni innovative per città intelligenti. In occasione della Milano Digital Week sono stati organizzati due workshop nella sede dell'azienda. Tutte le attività sono state svolte nelle tempistiche previste.
PRODOTTI	Pietro, Daniele, Tommaso e Mirco, studenti dell'ITT Enrico Fermi di Frascati (Roma), sono i vincitori dell'Hack Day, la maratona di sviluppo per immaginare città intelligenti del futuro. Il progetto vincitore è "Girasole", un autodirezionatore montato su un pannello solare per consentire un maggiore assorbimento di energia. www.mondodigitale.org/it/news/vince-il-girasole
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	• Inizio delle attività a metà anno scolastico • Costo del kit Microninja
STORIE DI SUCCESSO	Olivetti, una storia di innovazione Il cuore Olivetti è un cuore digitale. L'innovazione è il filo conduttore che ha sempre caratterizzato l'azienda. Come riprendere i valori del passato per portarli nel futuro? Una conversazione ricca di contributi video, materiali, interazioni, dimostrazioni e aperta alle sollecitazioni dei partecipanti ha animato la RomeCup 2019. Protagonista Gaetano Di Tondo, direttore Relazioni esterne e istituzionali di Olivetti www.mondodigitale.org/it/news/olivetti-a-romecup-2019

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

"Da sempre Olivetti ha una forte attenzione verso i giovani e punta su di loro - afferma l'AD di Olivetti Antonio Cirillo - e questa iniziativa rappresenta un ulteriore step per sostenere e diffondere le competenze digitali negli istituti di ogni ordine e grado. È un progetto innovativo e di grande respiro".

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA

Il Messaggero
www.mondodigitale.org/it/risorse/la-didattica-del-futuro-pi%C3%B9-robotica-anche-tra-i-piccoli
Scuola 24 – Sole 24 Ore
http://scuola24.ilsole24ore.com/art/scuola/2019-02-01/robotica-e-coding-classe-parte-progetto-share-school-173454.php?uuid=AFmMUoE

SHE MEANS BUSINESS

INFORMAZIONI	
TITOLO	#SheMeansBusiness
DURATA	novembre 2018 – dicembre 2019
TERRITORIO	Centro e Sud Italia
SETTORE	Imprenditoria femminile – Formazione femminile
FINANZIATORE	Facebook
BUDGET	40.750 euro
PARTNER	Facebook
COORDINATORE	Francesca Meini
SITO INTERNET	shemeansbusiness.fb.com/it/
DESCRIZIONE	
SINTESI	#SheMeansBusiness è il progetto globale di Facebook nato per aiutare le donne che fanno impresa a far crescere il proprio business e per ispirare tutte coloro che sognano di avviare un'attività imprenditoriale, fornendo loro gli strumenti, la formazione e gli esempi necessari per realizzare il proprio obiettivo. Dopo il successo della prima edizione il programma, realizzato in Italia con la collaborazione della FMD, vuole raggiungere e formare 2.000 donne in 9 regioni del Centro e Mezzogiorno.
ATTIVITÀ	Oltre ad un programma di training in giro per l'Italia, che prevede lezioni di marketing online e uso delle piattaforme Facebook e Instagram, #SheMeansBusiness mette a disposizione delle donne anche un sito internet per consultare materiali di formazione e scoprire storie di imprenditrici di successo.
OBIETTIVI	• Sostenere l'empowerment delle donne • Avvicinare la parità di genere nel mondo del lavoro • Sostenere l'impresa in rosa nel Centro e Sud Italia • Diffondere modelli positivi e storie di successo • Rafforzare la rete di enti e organizzazioni a sostegno dell'imprenditoria femminile
METODOLOGIA	Eventi di sensibilizzazione e formazione face to face. Storytelling per valorizzare eccellenze, ispirare e motivare.
DESTINATARI DIRETTI	Donne e imprenditrici
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie e aziende

RISULTATI

Il programma ha raggiunto nel 2019 2.000 donne attraverso 28 eventi formativi in 8 regioni italiane. Oltre 15 i casi di successo e le storie di eccellenza presentate.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

- 8 regioni raggiunte su 9 (il training in Puglia, previsto per dicembre 2019, è stato annullato per problemi logistici della sede ospitante).
- Dai questionari di valutazione emerge la richiesta di contenuti più avanzati e di sessioni suddivise per livello di conoscenza delle partecipanti.
- Difficoltà nel gestire e coordinare molti formatori, territori e organizzazioni partner ospitanti.

STORIE DI SUCCESSO

Tra le storie di successo:
Simona Sunseri, classe 1983. Dopo la laurea comincia la sua avventura di Welcome Center Lead Assistant presso il Rochester Museum & Science Center. Diventata mamma di Carlo e rientrata nella sua città d'origine, decide di fondare una community per le madri di Palermo per creare nuove opportunità di confronto, scambio di informazioni e favorire la crescita personale e professionale di chi ne fa parte. La community conta oggi oltre 4mila iscritte. Da gennaio 2019 Simona lavora presso PUSH e continua a gestire la community Palermo Mamme.

Giuliana Costantino è un bellissimo esempio di come si possa trasformare una grave difficoltà familiare, del tutto imprevista, in un'opportunità per cimentarsi in una nuova sfida. Con una formazione economica, Giuliana lavorava nel mondo della finanza, poi improvvisamente ha dovuto lasciare la professione. Appena ha avuto la possibilità di riprogettare il futuro ha deciso di studiare moda, ha frequentato l'accademia e poi ha aperto una sua sartoria tutta al femminile, Atelier 322 Couture.
www.mondodigitale.org/it/news/il-lusso-%C3%A8-democratico

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
Maria Fermanelli, presidente nazionale di CNA Impresa Donna, ha partecipato alla sessione di training di She Means Business presso CNA Enna (30 maggio 2019). "Queste iniziative sono più che meritorie, sono da promuovere e mi impegnerò in prima persona per sostenerne il percorso in tutte le città".
https://www.mondodigitale.org/it/news/lenergia-delle-donne

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
Periodico Grazia
https://www.mondodigitale.org/sites/default/files/grazia_24ott19_0.pdf
Quotidiano Repubblica Palermo
https://www.mondodigitale.org/sites/default/files/la_repubblica_palermo_17dic19.pdf

STEM IN THE CITY

INFORMAZIONI	
TITOLO	STEM in the CITY
DURATA	6-8 maggio 2019
TERRITORIO	Milano
SETTORE	Educazione per la vita e formazione al femminile
FINANZIATORE	King Baudouin Foundation
BUDGET	5.000 euro
PARTNER	Comune di Milano
RETE	Eni, Microsoft, IBM, Fondazione Cariplo, Facebook, Free Formers, Sapienza Università di Roma e Politecnico di Milano
COORDINATORE	Cecilia Stajano
SITO INTERNET	www.steminthecity.eu/
DESCRIZIONE	
SINTESI	#STEMintheCity è l'iniziativa promossa dal Comune di Milano, in collaborazione con importanti realtà del settore pubblico e privato e con il supporto delle Nazioni Unite, per diffondere la cultura delle STEM e rimuovere gli stereotipi culturali che allontanano le ragazze dai percorsi di studio nelle materie tecnico-scientifiche.
ATTIVITÀ	La FMD ha aderito alla manifestazione con due tipologie di attività: • coinvolgimento delle scuole alle iniziative promosse dal Comune di Milano (attività finanziata da King Baudouin Foundation); • laboratori e hackathon con gli studenti nelle principali aziende milanesi.
OBIETTIVI	• Affermare il valore delle scienze e delle tecnologie per le nuove generazioni • Promuovere la parità di genere • Diffondere cultura digitale e digital skill • Rafforzare il network dell'innovazione – imprese, università, centri di ricerca – per rendere i giovani protagonisti della trasformazione digitale
METODOLOGIA	Laboratori e hackathon
DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole milanesi
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie

RISULTATI	La FMD ha organizzato 15 appuntamenti a Milano e provincia in collaborazione con 8 organizzazioni partner. 23 le scuole coinvolte e oltre 750 gli studenti protagonisti. Tra le iniziative “in rosa” l’hackathon presso la sede Eni di San Donato milanese sul tema dell’efficienza energetica, l’incontro con la role model Floriana Ferrara, direttrice della Fondazione IBM Italia, e la maratona informatica “Girls in Stem Hackathon” presso la Microsoft House.
PRODOTTI	L’idea, sviluppata dalle studentesse che si sono aggiudicate il primo posto all’hackathon presso le sede Eni, prevede l’uso della canapa per ridurre l’inquinamento ambientale nelle abitazioni e nelle scuole, in quanto è un’ottima fibra naturale per le sue qualità di isolamento, per riciclare gas (che rilascia in fase di decomposizione) e quindi in grado di produrre energia rinnovabile e combattere il diboscamento.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	• Comunicazione tardiva del programma da parte del Comune di Milano. • Scelta delle date troppo a ridosso della fine dell’anno scolastico con conseguente difficoltà di adesione da parte delle scuole.

APPROFONDIMENTI
▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
La Stampa.it
https://mondodigitale.org/sites/default/files/stampa.ittecnologia_6mag19.pdf

TALENT'S TOUR

INFORMAZIONI	
TITOLO	Talent's tour con Invitalia
DURATA	2019-2020
TERRITORIO	Palermo, Pisa, Torino, Roma
SETTORE	Innovazione sociale e imprenditoria giovanile
FINANZIATORE	Invitalia
BUDGET	12.000 euro
PARTNER	Invitalia
RETE	Università degli Studi di Palermo, Consorzio Arca, Università degli Studi di Pisa, Politecnico di Torino, I3P, Sapienza Università di Roma
COORDINATORE	Francesca Del Duca
SITO INTERNET	romecup.org/hackathon/
DESCRIZIONE	
SINTESI	Nell'ambito del multi evento RomeCup 2020, FMD e Invitalia lanciano "Talent's tour con Invitalia", una sfida in quattro tappe in collaborazione con i principali atenei italiani. L'obiettivo della sfida "AI & Robotics for Climate Change" è incentivare i giovani talenti a proporre soluzioni robotiche e idee di business che possano fornire spunti per gestire e prevenire le conseguenze del cambiamento climatico.
ATTIVITÀ	Il programma prevede tre hackathon regionali a Palermo, Pisa e Torino. Poi i vincitori si danno appuntamento a Roma, in occasione della RomeCup 2020, per la sfida finale. L'obiettivo è quello di selezionare idee innovative che, sfruttando le potenzialità dell'intelligenza artificiale e della robotica per il contrasto al cambiamento climatico, mirino a ridurre l'impatto ambientale e alla responsabilizzazione dei comportamenti dei cittadini-consumatori secondo i principi di eco sostenibilità e inclusione. I team devono proporre un'idea di prototipo accompagnata da un modello di business per la sua eventuale diffusione sul mercato. Gli hackathon sono realizzati in collaborazione con i principali atenei e incubatori d'impresa delle città coinvolte: a Palermo Università degli Studi di Palermo e Consorzio Arca a Pisa Università degli Studi di Pisa a Torino Politecnico di Torino e I3P a Roma Sapienza Università di Roma
OBIETTIVI	• Scoprire giovani talenti • stimolare il networking • promuovere lo spirito imprenditoriale dei più giovani • incentivare lo studio di materie tecnico-scientifiche

METODOLOGIA	Hackathon
DESTINATARI DIRETTI	Startupper, ricercatori, esperti di robotica, studenti universitari
DESTINATARI INDIRETTI	Comunità e imprese
RISULTATI	Le attività sono previste nel 2020

TRA GENERAZIONI

INFORMAZIONI	
TITOLO	Tra generazioni. L'unione crea il lavoro
DURATA	31 gennaio 2018 – 31 aprile 2019
TERRITORIO	Milano – Brescia – Ascoli Piceno – Orvieto - Cagliari – Livorno – Palermo - Perugia
SETTORE	Invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale
FINANZIATORE	CNA Pensionati
BUDGET	35.400 euro
PARTNER	CNA Pensionati e Facebook
RETE	Scuole, sezioni locali CNA Pensionati, fab lab e realtà artigiane del territorio
COORDINATORE	Cecilia Stajano
SITO INTERNET	www.terzaetaonline.org
DESCRIZIONE	
SINTESI	Il progetto si basa sullo scambio di conoscenze e competenze tra giovani e anziani. Gli studenti delle scuole, nel ruolo di facilitatori digitali, accompagnano i pensionati CNA a muovere i primi passi nel mondo della tecnologia e di Internet. Gli over 65 mettono a disposizione dei ragazzi passione e profonda conoscenza dei mestieri artigiani per valorizzarli e farli rivivere grazie alle nuove tecnologie.
ATTIVITÀ	• Corso di alfabetizzazione digitale in 12 incontri • Visita presso il fab lab locale • Visita delle realtà artigiane locali • Video in collaborazione con Facebook sull'uso dei social network
OBIETTIVI	• Diffondere la condivisione di conoscenze ed esperienze di giovani e anziani per rilanciare il capitale umano, sociale ed economico del Paese • Utilizzare la tecnologia come strumento per promuovere il confronto tra le generazioni.
METODOLOGIA	Modello di apprendimento intergenerazionale
DESTINATARI DIRETTI	Studenti e iscritti a CNA Pensionati
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie e cittadini
RISULTATI	La formula dell'apprendimento intergenerazionale ha coinvolto 8 scuole di 6 regioni. Hanno preso parte all'iniziativa 200 studenti nel ruolo di tutor e 160 over 65 nel ruolo di discenti.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ | Nel 2019 non sono state raggiunte due città previste dal progetto, Torino e Bolzano. I corsi sono stati recuperati a partire da gennaio 2020.

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

https://www.youtube.com/watch?v=_yAMGK_A4WE
https://www.youtube.com/watch?v=0axHX5DwcxE
https://www.youtube.com/watch?v=RpaUuGPnJwY

VAGONE FMD. DA 01 a 100

INFORMAZIONI	
TITOLO	Vagone FMD. Da 01 a 100
DURATA	ottobre 2018 – dicembre 2019
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Facebook Italia
BUDGET	182.000 €
PARTNER	Facebook Italia
RETE	Repubblica Digitale
COORDINATORE	Francesca Meini
SITO INTERNET	www.innovationgym.org/category/vagone-fmd/
DESCRIZIONE	
SINTESI	Vagone FMD è un programma di inclusione, ospitato all'interno di Binario F, aperto all'intera comunità per sensibilizzare e formare cittadini di tutte le età sul tema delle #digitalskills. Offre opportunità di crescita a livello personale, per integrarsi in una società digitale in continua trasformazione e aumentare le proprie possibilità nel mercato del lavoro. Un vero e proprio "vagone dell'inclusione" che rende le opportunità offerte dalla società digitale accessibili a tutti, nessuno escluso. "Vagone FMD. Da 01 a 100" aderisce al Manifesto per la Repubblica Digitale.
ATTIVITÀ	Il programma si articola in due linee di intervento: 1. Cultura digitale. Sessioni brevi e agili per appassionare le persone alla cultura digitale e alle sfide della contemporaneità. Gli incontri con gli esperti sono pensati per riflettere su questioni attuali quali sicurezza in rete, privacy, fake news, hate speech, etica e robotica, intelligenza artificiale, cyberbullismo ecc. 2. Alfabetizzazione digitale. I percorsi coinvolgono i destinatari più "invisibili" e "irraggiungibili", dalle casalinghe agli anziani e ai migranti, che in aula, insieme agli studenti delle scuole superiori nel ruolo di tutor, imparano a navigare in Rete per non sentirsi esclusi e partecipare attivamente alla vita della città. I giovani prendono parte ai laboratori sulle professioni del futuro mentre percorsi di re-skill sono dedicati a donne, dipendenti del terzo settore, liberi professionisti e pubblica amministrazione.

OBIETTIVI	Attraverso un'offerta formativa varia, inclusiva e di qualità il programma "Vagone FMD. Da 01 a 100" si prefigge di: • Migliorare l'accesso alla formazione continua • Combattere l'analfabetismo digitale e ogni forma di digital divide • Promuovere l'empowerment del cittadino • Sensibilizzare e coinvolgere un pubblico con scarse competenze digitali • Suscitare l'interesse del cittadino verso temi attuali di cultura digitale • Trasformare la formazione in un "servizio universale" che può raggiungere tutti • Avviare percorsi virtuosi di cultural cross fertilization • Valorizzare la scuola come emittente di cultura digitale e il ruolo dei giovani come naturali "facilitatori" digitali e interculturali
METODOLOGIA	Il programma formativo, sviluppato secondo il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini della Commissione europea (DigComp 2.0), propone una didattica innovativa basata sull'uso delle nuove tecnologie digitali e sullo sviluppo di competenze per la vita e valori civici e sociali per la formazione di una cittadinanza consapevole, resiliente e preparata ad affrontare le sfide del futuro.
DESTINATARI DIRETTI	Studenti, docenti, anziani, donne, migranti, terzo settore, pubblica amministrazione, aziende
DESTINATARI INDIRETTI	Comunità
RISULTATI	Nel 2019 "Vagone FMD. Da 01 a 100" ha raggiunto oltre 3.000 persone attraverso 153 eventi formativi in presenza dedicati a 9 tipologie differenti di destinatari. Il programma si è configurato come un vero e proprio servizio pubblico per la collettività, molto seguito e apprezzato dai partecipanti.
PRODOTTI	Tutte le attività, le testimonianze e le storie di successo dei partecipanti al programma sono state raccolte in un blog dedicato curato da Ilaria Bonanni, social media editor della FMD. www.innovationgym.org/category/vagone-fmd/
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Il programma non ha presentato particolari criticità. Da evidenziare solo due aspetti di complessa gestione: • Comunicazione e visibilità del programma all'interno di un palinsesto molto articolato ed eterogeneo per contenuti, partner/competitor e target • Sistema di registrazione, accesso e accoglienza agli spazi di Binario F

STORIE DI SUCCESSO

Ha 70 anni Wanda, eppure ha vissuto più di una vita. È stata studentessa prima e insegnante dopo, scrittrice e "pabara" – come simpaticamente ama chiamarsi da quando, insieme a suo figlio, ha aperto un pub che è diventato in breve tempo ritrovo di amici ed ex alunni. Ora è tornata tra i banchi per realizzare un progetto ambizioso, proprio come lei: diventare "da capretta digitale a imprenditrice digitale", come cita ironicamente il titolo di uno dei libri di cui è autrice e protagonista. Quello che Wanda vorrebbe creare è un prezioso microcosmo, un portale dei servizi al cittadino grazie al quale i più giovani imparano a difendersi dal cyberbullismo, e i meno giovani trovano l'assistenza necessaria per concretizzare un piccolo sogno imprenditoriale custodito silenziosamente per anni nel cassetto – evitando così di "arrendersi alla panchina". Ha partecipato al percorso "Login", all'interno del programma "Vagone FMD. Da 01 a 100" dedicato al personal branding e al digital storytelling.
https://www.innovationgym.org/imparare-il-personal-branding-per-insegnarlo-ai-giovani-la-storia-di-wanda/

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
Il video corale che raccoglie le testimonianze dei protagonisti
www.youtube.com/watch?v=HJpJ5BYX5Zk&list=PL0TEr-_iNPY36iIv5KT8Hp13kGIyFfpTg&index=150

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
L'articolo di Vita con alcune storie al femminile http://www.vita.it/it/story/2019/07/24/quando-il-digitale-diventa-strumento-del-sociale/293/
Il servizio di Rai 3
https://www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/i-seniores-in-rete-a-quante-storie

VIRAL BUT HEALTHY

INFORMAZIONI	
TITOLO	Viral but Healthy
DURATA	31 ottobre 2019 - 1 aprile 2020
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Salute
FINANZIATORE	MSD Italia
BUDGET	42.000 euro
RETE	UCSC, Università di Genova, Università di Ginevra, Regione Lazio
COORDINATORE	Carlotta Di Filpo
DESCRIZIONE	
SINTESI	"Viral but Healthy" è un progetto della FMD, promosso con il contributo non condizionante di MSD Italia. L'obiettivo è realizzare un programma di sensibilizzazione sull'importanza della prevenzione e sui rischi delle malattie infettive coinvolgendo attivamente i giovani.
ATTIVITÀ	Il progetto si articola in quattro azioni: PRE-LAB: un laboratorio pilota dedicato a 55 studenti per approfondire meccanismi, strumenti e tecniche della comunicazione sulla salute online e offline. WHITE HACKATHON: una maratona di creatività per ideare e sviluppare soluzioni e applicazioni per la prevenzione delle patologie più diffuse. I vincitori hanno la possibilità di ottimizzare l'idea negli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione. FAKE NEWS LAB: un laboratorio per conoscere i giusti strumenti per interpretare correttamente la comunicazione scientifica e distinguere le notizie attendibili da quelle false.
OBIETTIVI	• Realizzare una campagna di sensibilizzazione sull'importanza della prevenzione. • Promuovere una corretta comunicazione per i giovani e le loro famiglie. • Diffondere nelle scuole strumenti di informazione consapevole. • Sperimentare metodologie e strumenti innovativi per educare alla vita sana. • Interessare nuovi pubblici a contenuti scientifici e alla ricerca. • Combattere l'effetto Dunning-Kruger (meno sappiamo, più siamo presuntuosi) e le derive delle "cure social".
METODOLOGIA	Seminari, lezioni frontali, workshop, eventi di approfondimento

DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole secondarie di secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie e giovani raggiunti dalla campagna online
RISULTATI	Sono stati coinvolti attivamente 50 studenti del Liceo scientifico Vito Volterra di Ciampino. Il progetto ha consentito una diffusione efficace dei contenuti tra gli studenti e ha generato nuovi stimoli, curiosità e interesse per i temi trattati. Inoltre ha consentito la nascita di nuove relazioni interessanti per la filiera salute e di scambi tra il mondo della scuola e quello dell'università, dell'impresa e della ricerca. Gli studenti hanno avuto la possibilità di confrontarsi con esperti di comunicazione e scienza. SOCIAL CAMPAIGN: un originale percorso "per le competenze trasversali e per l'orientamento" (ex ASL) per far conoscere ai giovani l'intera filiera della white economy. Il percorso di 60 ore è finalizzato alla realizzazione di un prodotto divulgativo che viene diffuso sui canali social e all'interno delle scuole.
PRODOTTI	Super Freddie, il progetto vincitore del White Hackathon, è un videogioco, realizzato su Scratch, per sensibilizzare alla prevenzione attraverso uno strumento ludico e interattivo. Freddie guadagna punti per ogni ostacolo che supera (rappresentato da un batterio) prendendosi cura di sé con punture e rimedi che lo facciano guarire. "Creando un remake del famoso gioco Nintendo abbiamo pensato che la somiglianza al gioco d'infanzia potesse essere motivo di curiosità e di conseguente attenzione" ha dichiarato il team vincitore.
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	A seguito del questionario distribuito agli studenti, la criticità espressa è: • contenuti sulle fake news ritenuti a volte ripetitivi per i ragazzi (il tema viene trattato di frequente anche nelle scuole) A seguito della valutazione personale del coordinatore: • nello sviluppo delle idee (White Hackathon) gli studenti non erano sufficientemente supportati per far emergere idee rilevanti e originali.

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=ebLhHnP-5vY&feature=emb_title

▫ IL RACCONTO SOCIALE SULLA STAMPA
https://www.diregiovani.it/2019/11/11/280602-videogioco-sullimportanza-dei-vaccini-vince-white-hackathon.dg/

VIVERE DIGITALE

INFORMAZIONI	
TITOLO	Vivere digitale
DURATA	ottobre 2018 - novembre 2019
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Free Formers
BUDGET	229.500 dollari
PARTNER	Facebook
COORDINATORE	Francesca Meini
DESCRIZIONE	
SINTESI	“Vivere Digitale” è il programma di Facebook e Free Formers dedicato a 100.000 giovani europei tra i 18 e i 30 anni. Con la collaborazione della FMD e altri partner il progetto arriva anche nelle scuole e università italiane per offrire agli studenti l’opportunità di potenziare le competenze e di acquisire la mentalità necessaria per realizzarsi pienamente nelle nuove forme di economia digitale.
ATTIVITÀ	Il progetto prevede un mini corso frontale di 4 ore dedicato al potenziamento delle competenze digitali e trasversali. Il programma in presenza consta di 3 moduli, da 70 minuti ciascuno, scelti tra i 6 proposti di seguito: • innovazione • social marketing • presenza web • cyber security • intelligenza artificiale • data
OBIETTIVI	Tutti i workshop sono progettati da Free Formers con la collaborazione del team Educate dell’University College of London per aiutare i giovani ad acquisire fiducia nelle proprie capacità e per permettere loro di conoscere in che direzione sta andando il mercato del lavoro 4.0.
METODOLOGIA	Didattica laboratoriale, design thinking, problem solving, project based learning
DESTINATARI DIRETTI	8.500 giovani tra i 18 e i 30 anni
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti e famiglie
INDICATORI	Numero dei partecipanti registrati in piattaforma

RISULTATI	Da novembre 2018 a novembre 2019 la FMD ha organizzato circa 283 training in 14 regioni italiane per 1.132 ore di formazione in presenza. I partecipanti, formati e registrati in piattaforma, sono 8.500 provenienti da oltre 90 scuole di tutta Italia. Al termine di ogni evento formativo i partecipanti si sentono maggiormente stimolati, incuriositi, informati e motivati a utilizzare i nuovi insegnamenti nelle loro vite personali e professionali. Sono inoltre consapevoli dell'impatto che le conoscenze acquisite potranno avere sulla loro occupabilità o sulla loro scelta universitaria. Sono ispirati ad andare online e imparare di più. A conclusione della formazione face to face i partecipanti rispondono a un questionario online di valutazione del corso e ricevono un certificato di frequenza scaricabile e condivisibile online. Ogni giovane che prende parte al corso riceve anche via email un profilo delle proprie competenze per scoprire punti di forza, aree di miglioramento, suggerimenti e risorse pratiche per continuare a migliorarsi.
PRODOTTI	Dopo le sessioni in aula, molti studenti hanno continuato a migliorare le proprie competenze tecniche, producendo video e riflessioni sugli argomenti più importanti, dalla sicurezza informatica all'intelligenza artificiale. Gli studenti dell'I-IS Innocenzo XII hanno realizzato un breve video sulle note della canzone "We don't need no education" dei Pink Floyd per sottolineare l'importanza di vivere digitalmente con consapevolezza (www.youtube.com/watch?v=fhyRw9cv_wc)
VALUTAZIONE CRITICITÀ	Il progetto prevedeva in origine lo sviluppo di una piattaforma con contenuti online per consentire ai ragazzi di continuare a formarsi e aggiornarsi. La rimodulazione del budget non ha consentito di portare a termine questa attività. La FMD ha dovuto quindi sopperire a questa mancanza creando nuovi materiali di approfondimento che sono però stati consegnati alle scuole spesso con notevole ritardo.
STORIE DI SUCCESSO	"È l'ultima lezione di "Vivere Digitale", l'ho detto ai ragazzi, provando a trasferire loro la fortunata percezione di essere tra i pochi eletti a ricevere una formazione gratuita di questo livello. L'ho detto a me stesso, provando a nascondere un pizzico di malinconia". Così inizia la lettera inviata alla FMD dal giornalista Vito Verrastro, tra i formatori del programma Vivere Digitale in Basilicata e Campania. Il testo completo è disponibile su https://mondodigitale.org/it/news/se-la-scuola-fosse-cos%C3%AC

APPROFONDIMENTI

▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Katirisa Kahindo, 55 anni, è la titolare di Barazavenir, un'impresa economico-sociale attenta al riciclo e riuso. Mumbere, 17 anni, suo figlio, studia al liceo scientifico Augusto Righi di Roma e progetta un futuro da imprenditore.
www.mondodigitale.org/it/news/katirisa-e-mumbere

▫ STRUMENTI DI LAVORO: Marvel App, Weebly App, Cv Simulator, Menti.It, Kit Carte Per Design Thinking

+WE WÜRTH EXPERIENCE

INFORMAZIONI	
TITOLO	+We Würth Experience
DURATA	Novembre 2018 - ottobre 2019
TERRITORIO	Lazio
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Würth Italia
BUDGET	31.000 euro
PARTNER	Würth Italia
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
SITO INTERNET	mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/we-wurth-experience

DESCRIZIONE

SINTESI

Un originale percorso di lavoro comune per offrire ai nativi digitali la possibilità di potenziare competenze e scoprire settori professionali emergenti e all'azienda l'opportunità di orientare e formare nuove generazioni di professionisti. La sfida è quella di sperimentare i valori della open innovation e le forme di lavoro collaborativo per realizzare soluzioni e prodotti innovativi in grado di ripensare l'esperienza dell'utente in modalità multicanale, dalla realizzazione di una app fino alla creazione di una installazione artistica.

ATTIVITÀ

- CLICODE HACKATHON Team di studenti ed esperti Würth lavorano insieme allo sviluppo di soluzioni tecnologiche integrate per migliorare l'esperienza di vendita e il processo di on-boarding dell'azienda.
- MIXED MEDIA ART Un'inedita interpretazione della formula "Residenza d'artista" vede un giovane artista a lavoro tra i laboratori digitali della Palestra dell'Innovazione e lo stabilimento Würth di Capena, per realizzare un'installazione di media art che interpreti in modo innovativo la trasformazione digitale dell'industria 4.0.
- W.ARTLAB Una bottega digitale alla Palestra dell'Innovazione dove artisti, studenti e personale Würth lavorano insieme alla realizzazione di un'opera digitale da esporre al Media Art Festival 2019 e all'Art Forum Würth di Capena.
- UX IN ACTION Un originale percorso di alternanza scuola-lavoro, tra laboratori, workshop e giornate in azienda, con un modulo basato su User Experience e strumenti immersivi.
- WE WÜRTH EXPRESS LAB Un corner alla Palestra dell'Innovazione attrezzato con utensileria e strumenti Würth. Uno spazio per creare e stampare "pezzi" personalizzati in modalità veloce, per sperimentare con la prototipazione rapida soluzioni innovative da mettere in produzione, per rispondere alle nuove sfide aziendali.

OBIETTIVI	• Sostenere la trasformazione digitale del paese, dalla scuola all'industria • Contaminare settori diversi per trovare soluzioni innovative • Formare una nuova generazione di lavoratori con spirito innovativo e creativo • Sperimentare i valori della open innovation e uno stile di lavoro collaborativo • Mettere a punto soluzioni multicanale per un'esperienza immersiva dell'utente • Dare voce agli artisti, come efficaci interpreti delle tecnologie emergenti
METODOLOGIA	Learning by doing, cooperative learning, Project based learning
DESTINATARI DIRETTI	Scuole secondarie di secondo grado del Lazio e artisti
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, dirigenti scolastici, maker
RISULTATI	• 200 studenti di 8 scuole del Lazio coinvolti • 5 moduli ad alto contenuto tecnologico e artistico • 2 installazioni di video arte in anteprima • 2 prototipi di IoT presentati all'azienda • 1 sistema multidisciplinare complesso
PRODOTTI	• 2 installazioni di media art con la consulenza dell'artista multimediale Paolo Scoppola e le attività degli studenti del liceo artistico Caravillani di Roma mondodigitale.org/it/news/in-transito-con-lartista • Applicazioni sui prodotti Würth grazie all'uso del software Unity a cura del Liceo Copernico di Pomezia mondodigitale.org/it/news/si-riparte-con-we • Prototipo "borsa utensili intelligente" prodotto dal team "ALIP" del Liceo Volta di Guidonia durante il Clicode Hackathon nella sfida Customer Experience e IOT mondodigitale.org/it/news/due-team-nella-sede-wurth
VALUTAZIONE	
CRITICITÀ	Sospensione del Media Art Festival 2019
STORIE DI SUCCESSO	Per l'azienda Würth l'artista Paolo Scoppola ha realizzato l'opera di media art "In transito". Immaginiamo la superficie del pianeta ricoperta da una fitta trama di connessioni, creata dalle persone in transito. Così appare il grande schermo quando osserviamo l'opera interattiva da lontano. Non appena ci avviciniamo appare la nostra sagoma al di là della trama, come se fossimo di fronte a uno specchio. La nostra forma, però, è alterata e somiglia a un ammasso di cubi, una sorta di corazza che protegge la nostra interiorità. Avvicinandoci alla trama delle persone in transito, i cubi spariscono e la nostra sagoma assume i nostri veri contorni. Ci liberiamo delle protezioni e delle nostre sicurezze e affrontiamo il tema sulla nostra pelle.

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
Il racconto di Simone, percorso UX in Action
https://youtu.be/RtUtXV-2q6g

WELCOME

INFORMAZIONI	
TITOLO	The Welcome Programme (WELCOME)
DURATA	1 ottobre 2017 – 30 giugno 2019
TERRITORIO	Italia, Belgio, Grecia, Spagna, Germania
SETTORE	Inclusione di immigrati e rifugiati
FINANZIATORE	Commissione europea (bando AMIF)
BUDGET	Budget progetto 570.645,98 euro Budget FMD: 83.995,00 euro
PARTNER	All Digital, Belgio – Coordinatore Media Actie Kuregem Stad (Maks), Belgio IASIS, Grecia Stiftung Digitale Chancen (SDC), Germania Colectic (ex Associacio per a Joves Teb), Spagna Centro Studi Città di Foligno Associazione (CSF), Italia
RETE	Centri SPRAR, CPIA, centri di pronto intervento minori, associazioni del territorio
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE	Valutatore esterno
SITO INTERNET	digitalwelcome.eu/it/
DESCRIZIONE	
SINTESI	Attuato nell'ambito del Programma Asilo, migrazione e integrazione (AMIF), il progetto sviluppa e testa una metodologia innovativa per promuovere l'inclusione dei cittadini di paesi terzi in attività educative, sociali e culturali, con particolare attenzione alla realizzazione di attività che usino le nuove tecnologie in maniera creativa.
ATTIVITÀ	• Gestione e coordinamento dell'intervento, attività di monitoraggio e valutazione, attività di comunicazione e disseminazione • Scambio di buone pratiche e sviluppo del programma: la prima fase di ricerca coinvolge esperti delle diverse organizzazioni partner nell'analisi dello stato attuale e culmina nella creazione di un programma comune di laboratori creativi basati sull'uso delle nuove tecnologie, supportato da materiali didattici in diverse lingue • Formazione: due formatori selezionati per ogni organizzazione partner partecipano a un percorso formativo transnazionale. Un'occasione per apprendere nuove strategie di intervento usate in altri paesi europei, sperimentabili successivamente nel corso del programma formativo rivolto ai cittadini di paesi terzi in ciascuno dei paesi europei coinvolti nel progetto

	• Sperimentazione: giovani cittadini di paesi terzi, di età compresa tra i 16 e i 30 anni, partecipano a un programma formativo di 60 ore con l'obiettivo di accrescere le loro competenze informatiche e linguistiche, oltre a competenze trasversali come il pensiero creativo e la capacità di problem solving, utili per affrontare il mondo del lavoro e la vita nel 21° secolo. I giovani partecipanti diventano successivamente formatori dei loro pari, organizzando e facilitando workshop formativi con cittadini di paesi terzi e cittadini europei, al fine di creare occasioni di scambio tra le comunità locali. Infine, grazie anche alle competenze acquisite, i giovani partecipanti realizzano le loro storie digitali, per riflettere sull'esperienza del programma e diffondere i valori di integrazione che hanno ispirato l'iniziativa.
OBIETTIVI	Generare uno scambio di buone prassi tra le organizzazioni specializzate in Europa nell'inclusione digitale dei gruppi a rischio di esclusione, per sviluppare e sperimentare un approccio innovativo nelle strategie di inclusione sociale dei cittadini di paesi terzi.
METODOLOGIA	Il progetto elabora una metodologia originale specificamente adattata ai bisogni dei cittadini di paesi terzi per favorire la loro partecipazione attiva ad attività educative culturali, sociali e informali. La metodologia si basa sulle migliori pratiche ed esperienze dei partner di progetto in diversi ambiti: coding, digital storytelling, giornalismo digitale, soft skills e occupabilità.
DESTINATARI DIRETTI	120 cittadini di paesi terzi appartenenti a target vulnerabili, di età compresa tra i 16 e i 30 anni.
DESTINATARI INDIRETTI	• 400 cittadini di paesi terzi ed europei destinatari di workshop formativi • 1.000 giovani, cittadini di paesi terzi, partecipanti ad attività di volontariato o attività educative, sociali e culturali • 500 stakeholder sensibilizzati
RISULTATI	• 120 giovani, uomini e donne provenienti da paesi terzi, hanno migliorato le competenze IT, le competenze linguistiche e le competenze trasversali attraverso laboratori creativi. • Oltre 400 cittadini appartenenti a gruppi misti hanno beneficiato di opportunità di apprendimento negli scambi tra le comunità locali e i cittadini di paesi terzi, potenziando le competenze digitali e le competenze trasversali.

PRODOTTI

1. Report sulle buone pratiche
2. Linee guida metodologiche
3. Programma formativo completo

Il programma di Digital Welcome si basa sulle buone pratiche che i partner del progetto hanno elaborato nella prima fase e riunisce 4 percorsi digitali creativi che combinano diverse competenze adattate alle esigenze di migranti e rifugiati:

- Introduzione alla programmazione: il modulo è dedicato all'apprendimento di strumenti base per fare codice con lo strumento online Scratch.
- Storytelling digitale: il modulo è dedicato alle tecniche di storytelling, con particolare attenzione alla ricerca, alla narrazione e alla condivisione di esperienze personali attraverso il video multimediale digitale.
- Giornalismo digitale: tecniche di giornalismo digitale mobile, con particolare attenzione alla produzione di elementi multimediali e al racconto.
- Soft skill e occupabilità: competenze trasversali e consapevolezza dell'occupabilità

Durante i percorsi pilota i partecipanti italiani hanno prodotto 20 storie digitali, tutte caricate sul canale youtube di progetto
https://www.youtube.com/playlist?list=PLwUocnaAbnsgcMd2Zh8AC6Gf4urZlZeXj

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

- Complessità della fase di selezione, a causa di requisiti di accesso molto stringenti (documenti, tipologia di permesso di soggiorno ecc.)
- Abbandono degli studenti: il percorso era molto impegnativo ed è stato difficile garantire la frequenza su base regolare
- Ostacoli linguistici e culturali
- Diversi livelli di entrata, in particolare legati alle competenze digitali

STORIE DI SUCCESSO

Premio al progetto
LLLAwards 2019, riconoscimento per le buone pratiche di apprendimento permanente. Per la categoria "Best practice in Promoting Values" ha vinto il progetto europeo Digital Welcome.

Almedina, 17 anni, Albania
"Grazie a queste conoscenze potrò andare avanti con il mio studio e avere un lavoro stabile per il mio futuro. Durante il corso ho trovato tanti amici e grazie a loro mi sento molto cresciuta"

Ibrahima, 22 anni, Senegal
"Sono arrivato in Italia nel 2011, ho conosciuto molti amici e potuto realizzare il mio sogno, quello di giocare a calcio. Ho saputo di questo corso a scuola, studio per prendere la licenza media. Ho scelto di farlo perché sono molto interessato alla tecnologia, anche per una opportunità di lavoro.

Ho imparato a usare un pc e scoperto che mi piace la robotica… in futuro mi piacerebbe costruire robot e droni che salvano le persone. Vorrei anche approfondire il giornalismo per raccontare le storie della gente".

Karina, Gabon
"La prima volta sono venuta per la curiosità, mi è piaciuto molto e ho deciso di continuare. Ho imparato a lavorare con gli altri, a raccontare storie e a programmare, ma soprattutto a portare il sorriso agli altri. Nel futuro mi piacerebbe lavorare con i bambini e anche con gli adulti. Ho capito che le cose più semplici ci danno i sorrisi… partecipare a questo progetto mi ha permesso di capire che non abbiamo bisogno di parlare per raccontare la nostra storia, ma che con qualche immagine possiamo dire tutto della nostra vita". Karina ha una forte passione per l'insegnamento. Per questa ragione è stata coinvolta all'interno di "Vagone FMD. Da 01 a 100" come tutor d'aula per insegnare agli studenti italiani.

APPROFONDIMENTI
▫ LA VOCE DEI PROTAGONISTI
youtu.be/GQ5WI3GbluQ
youtu.be/rUXObMIELok

PROGETTI – EVENTO

FASHION DIGITAL NIGHT
All'interno della manifestazione Altaroma, dal 24 al 27 gennaio 2019 al Prati Bus District, la FMD promuove l'iniziativa "Fashion Digital Made" per accelerare la trasformazione digitale del settore moda, sostenere l'innovazione delle piccole e media imprese in Italia e sviluppare nuove competenze e profili professionali tra le nuove generazioni.
Attraverso il contest **"Digital Made For Young Fashion Talents"** la FMD seleziona abiti e accessori realizzati da giovani designer, maker e stilisti di tutto il mondo che hanno l'opportunità di partecipare alla Fashion Digital Night e far sfilare i propri progetti sulla prestigiosa passerella della Rome Fashion Week promossa da Altaroma.
Un cappuccio che monitora i battiti cardiaci e comunica con giochi di luci e colori lo stato d'animo dell'indossatore, ricami su fibra ottica, capi che suonano al tatto e protesi elettroniche che amplificano la percezione: sono **40** i progetti provenienti da **14** paesi di tutto il mondo selezionati all'interno di quattro aree tematiche: wearable technology, digital manifacturing, bio material e smart bride. La sfilata, presentata dalla giornalista Rai Alma Grandin, è stata molto seguita da pubblico e media. Al progetto vincitore è stato assegnato un premio in denaro di 2.000 euro. Hanno collaborato all'iniziativa: 3DiTALY, Fashion Concept Web Model Agency, Trotec, Moodart Fashion School, Accademia Italiana, ITmakES, Fabricademy e Consolato generale d'Italia a Barcellona.
Durante la Rome Fashion Week la FMD ha anche allestito e animato presso il Prati Bus District il **Fashion Hub 4.0**, uno spazio temporaneo pensato per svelare allo spettatore segreti e potenzialità delle nuove tecnologie applicate alla m da. Show live di stampanti 3D, produzione di accessori personalizzati con macchine a controllo numerico ed esperienze con tecnologia immersiva per rivivere le emozioni delle passerelle più importanti, da Milano a New York.

CURIOSITÀ
L'allestimento del Fashion Hub 4.0 è stato progettato a 11.000 chilometri di distanza tra Italia e Buenos Aires dagli architetti Ilaria La Manna e Arturo De La Fuente e il designer Matteo Viscogliosi. Grazie al codice generato da ADLFcode, i giovani progettisti hanno disegnato un'isola composta da 899 "elle" di cartone, di diverse dimensioni, che formano la struttura espositiva e d'appoggio della mostra.

DALLA RASSEGNA STAMPA
I servizi del Tg1 e del TgR Lazio https://bit.ly/2V9GZha
Radio Rai 1 – Giorno per Giorno https://bit.ly/3bZsLpY
Corriere della Sera https://bit.ly/2JMkOrZ

LA MILANO FASHION WEEK
Grazie alla collaborazione di FabLab Frosinone, lo Spazio Solferino 40 offre una nuova occasione per valorizzare il talento di giovani designer e promuovere l'innovazione tecnologica nel settore moda. Dai lavori del FabLab Frosinone con gli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Napoli ai progetti di Reshape di studio Noumena a Barcellona, lo Spazio Solferino 40 si anima durante la Milano Fashion Week del talento di giovani designer che hanno partecipato al contest Digital Made promosso dalla FMD.

LA MODA NON VA IN VACANZA
Dopo il successo di gennaio, dal 4 al 7 luglio 2019 presso il Prati Bus District, torna l'appuntamento con la "Fashion Digital Night". Forme geometriche si adattano al corpo grazie a incisioni create con il taglio laser. Tessuti pregiati si alternano a sensori, gli abiti prendono vita da oggetti digitali come microchip e schede di memoria, ricami in fibra ottica impreziosiscono capi di haute couture mentre uno speciale kimono giapponese è in grado di misurare l'inquinamento dell'aria in strada e allontanare gli insetti con un sensore a ultrasuoni. Otto modelle sfilano con otto capi di abbigliamento e accessori realizzati da giovani designer con tecniche di taglio laser, stampa 3D e dispositivi smart. Nella sala 1 è allestito un "Fashion Hub" a cura della FMD: uno spazio espositivo con oltre venti progetti di wearable tecnology, digital fabrication e bio material, dove incontrare maker e designer e comprendere i principi tecnologici sui quali si sviluppano gli abiti. La serata è animata da una performance di media art a cura di Spacetik Collective: suono e luce aggrediscono la materia raccontando originali connessioni tra moda e tecnologia

BELLA COME SEI
Il successo dell'iniziativa ha consentito ad alcuni designers di presentare i propri abiti anche durante la manifestazione "Bella come sei", uno degli eventi di avvicinamento alla prima edizione della Race for the Cure Matera, promossa da Susan G. Komen Italia. Quindici gli abiti di wearable technology presentati e indossati dalle "donne in rosa", donne che combattono la loro battaglia contro il tumore del seno. In passerella anche il direttore generale della FMD, Mirta Michilli.

GLOBAL JUNIOR CHALLENGE.
PREMIO TULLIO DE MAURO ALLA SCUOLA CHE INNOVA E INCLUDE
È dedicata all'Obiettivo 4 dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, un'istruzione di qualità per tutti, la nona edizione del Global Junior Challenge, il concorso internazionale che premia l'uso creativo e innovativo delle tecnologie per l'istruzione e il futuro dei giovani. L'11 e il 12 dicembre, nell'area espositiva allestita presso Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia, oltre **60 progetti** finalisti raccontano esempi di didattica inclusiva e storie di scuole capaci di accogliere e mettere in rete risorse e talenti: dal museo virtuale programmato da alunni con difficoltà

di apprendimento all'esperienza della scuola in ospedale fino a software e algoritmi per personalizzare il percorso degli studenti con DSA.
Il Global Junior Challenge, iniziativa della FMD, è realizzato in collaborazione con Erickson e con il patrocinio dell'Assessorato alla Persona, Scuola e Comunità solidale di Roma Capitale. L'evento è supportato da Microsoft Italia e dal programma Google CS First e ospitato da Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia. L'iniziativa è cofinanziata dai progetti CanVASS+ e Accord realizzati nell'ambito del programma Erasmus+.
"Gli allievi arrivano tutti a risultati di eccellenza nel confronto internazionale se le scuole realizzano il massimo d'inclusione", sosteneva il linguista **Tullio De Mauro**, a cui dal 2017 è dedicata la manifestazione. In un paese dove ancora 7 studenti su 50 abbandonano la scuola prima del tempo il suo messaggio è più che mai attuale. E si concretizza nel modello di Palestra dell'Innovazione della FMD, una risorsa strategica per garantire opportunità di crescita per tutti, anche in contesti territoriali complessi. È questo il tema della tavola rotonda di apertura, dal titolo **"La scuola e la crescita complessiva"**: esperti, docenti, dirigenti, istituzioni sono chiamati a riflettere sul ruolo centrale della formazione nello sviluppo della persona e della comunità. Video interviste raccontano e documentano quattro esperienze scolastiche di successo in territori periferici ad alta povertà educativa, a Milano, Roma, Napoli e Bari (https://bit.ly/2XlNkZE).
Il Global Junior Challenge si configura sempre più come un evento-laboratorio capace di offrire un'istantanea sulla scuola italiana e di mettere in luce l'impegno dei tanti docenti e dirigenti che ogni giorno la animano. Una sessione speciale di progettazione collettiva con la metodologia **Lego® Serious Play®** coinvolge i presidi nella costruzione di una comune visione di istruzione di qualità da condividere con la società civile e i decisori politici. Ai docenti sono dedicati i laboratori del progetto europeo CanVASS+ per sperimentare strumenti digitali accessibili.
Il Global Junior Challenge si conclude in Campidoglio con l'emozionante cerimonia di premiazione nell'Aula Giulio Cesare. Oltre ai premi assegnati per le diverse categorie del concorso (Educazione fino a 10 anni, educazione fino a 15 anni, educazione fino a 18 anni, educazione fino a 29 anni, inserimento dei giovani nel mondo del lavoro) viene conferito il **Premio Tullio De Mauro al docente e dirigente innovatore**. Il premio prevede un riconoscimento al docente che ha saputo coniugare nella propria offerta formativa un'educazione di qualità, equa e inclusiva, anche attraverso l'uso di tecnologie, strumenti e metodologie innovative. Perché ovunque l'amore nella propria professione è la forza che spinge la trasformazione. Una sessione speciale del concorso è riservata ai dirigenti scolastici che hanno saputo guidare la trasformazione sistemica della propria scuola anche attraverso l›uso inclusivo delle nuove tecnologie e la realizzazione di progetti condivisi con il territorio e la comunità educante.

DALLA RASSEGNA STAMPA
Corriere.it https://bit.ly/39Uyoo3
La Repubblica https://bit.ly/2wl8bRE

Sono stati candidati alla nona edizione del Global Junior Challenge 246 progetti provenienti da 13 paesi. 163 i docenti che hanno concorso al Premio Tullio De Mauro. In nove edizioni è stata creata una banca dati con quasi 4.000 progetti realizzati in ogni parte del mondo. Sono stati selezionati oltre 700 casi di successo e assegnati più di 100 premi.

• Il video ufficiale del Global Junior Challenge 2019

https://bit.ly/2y0CJIO

• Intervista a Lara Fina Ferrari, docente dell'IC del Vergante di Meina (NO), vincitrice del Premio Tullio De Mauro al docente innovatore
https://bit.ly/39WADHk

• Intervista ad Antonella Di Bartolo, dirigente scolastico dell'IC Sperone-Pertini di Palermo, vincitrice del Premio Tullio De Mauro al dirigente innovatore
https://bit.ly/39Xf7C9

ROMECUP 2019: LE SFIDE DELL'UMANITÀ AUMENTATA. E PIÙ INCLUSIVA
Tra robotica, intelligenza artificiale e scienze della vita

Dal 2 al 5 aprile, presso il Dipartimento di Ingegneria dell'Università degli Studi di Roma Tre e in Campidoglio, la tredicesima edizione della RomeCup, la storica manifestazione della FMD che propone in quattro giorni un'esperienza immersiva straordinaria sul presente e futuro dell'uomo. Sostengono l'iniziativa, promossa con il patrocinio di Roma Capitale, Regione Lazio, Lazio Innova, Invitalia, Comitato paralimpico, Inail, Ambasciata americana a Roma, Enea, Fondazione Lars Magnus Ericsson, Olivetti, Dell EMC, Ligra, Google. Media Partner Radio Rai 1 e Studenti.
Dalle mani bioniche di nuova generazione agli esoscheletri per pazienti con lesioni al midollo spinale fino alle protesi speciali per lo sport. La sfida è realizzare robot sempre più connessi e intelligenti, con performance elevate, ma allo stesso tempo alla portata di tutti, per costi e usabilità, ispirati ai principi di inclusione, sharing economy e crowdfunding. È questo il tema della lecture di **Paolo Dario**, professore di Robotica biomedica alla Scuola Superiore S. Anna di Pisa, che inaugura il convegno di apertura. A seguire **Michelle Jillian Johnson** dell'Università della Pennsylvania guida il pubblico alla scoperta dei dispositivi robotici che aiutano le persone a recuperare l'autonomia nelle attività quotidiane.
Le nuove tecnologie migliorano la condizione di pazienti con disfunzioni e/o disabilità, ma possono anche aumentare le capacità umane. Esiste un confine da non superare? Dalle testimonianze delle campionesse paralimpiche **Martina Caironi** e **Monica Contraffatto** al talk "Human Enhancement" con importanti esponenti del mondo robotico e della ricerca. **Maria Chiara Carrozza**, direttore scientifico della Fondazione Don Gnocchi, introduce la sessione dedicata alle esperienze di quattro donne "eccellenti" della robotica. Come aiutare i giovani a cogliere le opportunità dell'industria 4.0 e a trasformare un'idea vincente in impresa? Si confrontano con startupper e imprenditori innovativi **Bruno Siciliano** dell'Università degli Studi di Napoli Federico II e **Alfonso Molina**, direttore scientifico della FMD e ideatore della Phyrtual Factory, l'acceleratore giovanile inclusivo.
Giunta alla sua tredicesima edizione la Romecup conferma la formula di successo del multievento, affiancando agli incontri con gli esperti un'area dimostrativa con **oltre 70** prototipi realizzati da scuole, università, start up e centri di ricerca, oltre a laboratori per studenti in partnership con aziende e atenei e le competizioni di robotica con selezione delle squadre italiane che partecipano in rappresentanza dell'Italia ai mondiali in Australia (Robocup Junior).
Cresce anche il network delle università, protagoniste dei **contest creativi** sulle tecnologie robotiche applicate all'agricoltura, alla riabilitazione, all'assistenza, ai trasporti e all'ambiente marino. I cinque contest AGROBOT, COBOT, NONNIBOT, MAREBOT e TIRBOT sono aperti agli studenti universitari e agli studenti inseriti in percorsi di alternanza scuola-lavoro, che possono partecipare singolarmente o in team. Ai contest lanciati dalle università si aggiunge una sesta sfida

sul Brain Control Interface, ispirata alle competizioni del Cybathlon di Zurigo. In gara **9 atenei italiani e 20 scuole**.

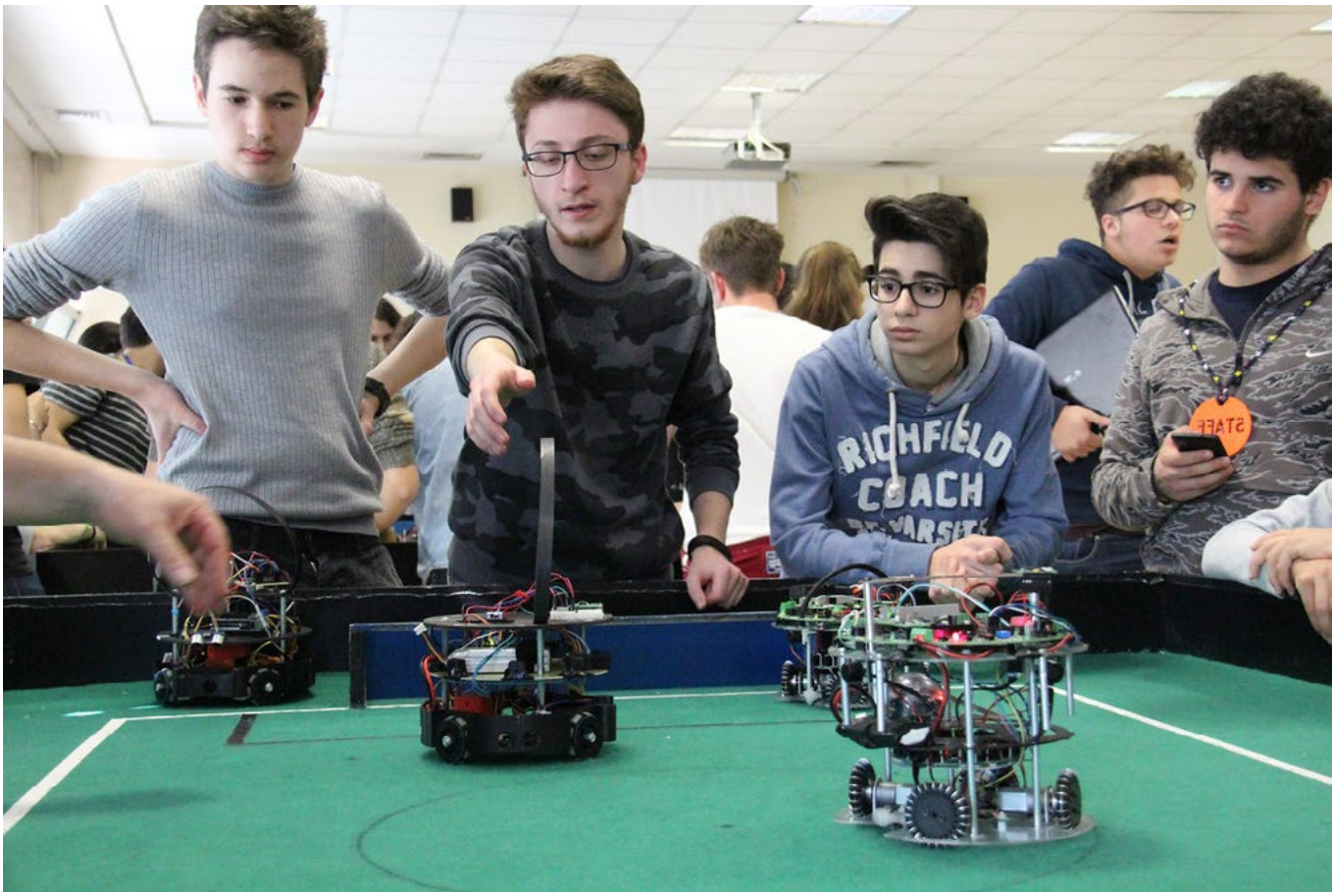
DALLA RASSEGNA STAMPA
TG1, TG2, TG3: HTTPS://BIT.LY/2XBNGPI
TGR LAZIO: https://bit.ly/2Rgzggf
RADIO RAI1: https://bit.ly/2UR1gJq
CORRIERE DELLA SERA: HTTPS://BIT.LY/2JLOQKW
L'edizione 2019 della RomeCup ha ospitato 2 lectio magistralis, 3 top talk e 25 relatori, 40 stand nell'area dimostrativa, 21 talk di orientamento universitario, 9 competizioni di robotica con 600 studenti in gara suddivisi in 148 team da 10 regioni. 15 gli esperti nel comitato scientifico e 6.000 i visitatori per 4 giorni di evento, di cui 4.500 studenti e docenti.

Il video ufficiale della RomeCup 2019
https://bit.ly/3e705Ny

GLI HACKATHON CON INVITALIA E LAZIO INNOVA
Realizzare robot sempre più connessi e intelligenti, con performance elevate e alla portata di tutti (ovvero che tutti si possano permettere di usare e acquistare) sfruttando le potenzialità della rete e ispirandosi alla sharing economy, al crowdfunding e al principio dell'inclusione. **Superconnected Robot** è la sfida del prof. Paolo Dario a cui startupper, studenti e ricercatori rispondono durante l'hackathon "I giovani talenti italiani della robotica" promosso in occasione della RomeCup 2019 da FMD, Invitalia e Scuola superiore Sant'Anna di Pisa. Ai partecipanti viene chiesto di presentare soluzioni robotiche e servizi per i cittadini con particolare attenzione a quelli più fragili. A ciascun team viene affiancato uno studente delle scuole superiori esperto in robotica. Ogni idea di prototipo è accompagnata da un'idea di business per lanciare il proprio prodotto sul mercato. Il team vincitore riceve un premio in denaro messo a disposizione da Invitalia di euro 5.000.
Il secondo hackathon, promosso in collaborazione con Regione Lazio, Lazio Innova e Università Campus Bio-Medico di Roma è rivolto alla scoperta di nuovi giovani talenti nella robotica e nelle scienze della vita. La sfida lanciata a team di studenti delle scuole superiori è quella di ideare soluzioni innovative efficienti per lo "human enhancement" ovvero il potenziamento umano finalizzato a trattare la malattia e la disabilità, ma anche ad aumentare le capacità e le qualità umane.

LE STORIE
La redazione di Studenti.it, media partner dell'iniziativa, ha dedicato degli speciali sul tema alternanza scuola lavoro ed esame di maturità, ai protagonisti della RomeCup 2019.

Sono in otto: quattro esperti di software e quattro di hardware, equamente divisi fra informatici ed elettronici. Dalle classi dell'IIS Galileo Ferraris di Scampia sono arrivati alle scrivanie del laboratorio di robotica della Federico II di Napoli, e giurano: è un'esperienza che cambia la vita… All'Università i ragazzi lavorano fianco a fianco con ricercatori e studenti del laboratorio, e la collaborazione è preziosa: "Noi avevamo le idee ma non sapevamo come fare le cose" spiega Antonio. "I ragazzi dell'università ci hanno spiegato quello che non sapevamo. Non solo ci hanno dato nuovi spunti, ma ci hanno appassionato mentre lo facevano". Da qui, nella vita di Antonio e di molti suoi compagni, cambia tutto: "Entrare nei laboratori della Federico II a 18 anni è stata una bella esperienza, soprattutto perché ci ha aperto un sacco di orizzonti" spiega. "Personalmente, dopo il diploma sarei voluto andare a lavorare, ma poi ho capito che era la realtà universitaria quella che volevo"…
www.studenti.it/romecup-2019-robot-badante-galileo-ferraris.html



ALTRI EVENTI

CERCO IL LAVORO CHE MI INVENTO

Torna con la seconda edizione "Cerco il lavoro che mi invento", l'iniziativa promossa dall'arcidiocesi di Reggio Calabria-Bova rinforzata dalla partnership siglata con la Camera di Commercio. Tra gli interventi in programma anche quello del direttore scientifico della FMD, Alfonso Molina, su "Orizzonti digitali e lo sviluppo del lavoro".

DALLA RASSEGNA STAMPA

L'intervista ad Alfonso Molina sul periodico Avvenire di Calabria https://bit.ly/3b1XfYf

CSV NET - LA FOLLIA DEI VOLONTARI

Dal 3 al 6 ottobre si è svolta a Trento la conferenza nazionale CSVnet "La follia dei volontari", che ha visto la partecipazione, tra i diversi relatori, del direttore scientifico della FMD, Alfonso Molina. Dalle disuguaglianze alle sfide tecnologiche, dai "nuovi Csv" al dono: sono i temi delle sessioni plenarie e dei dieci gruppi di lavoro a cui hanno preso parte più di 300 iscritti da tutta Italia.

Alfonso Molina è intervenuto con la lectio dal titolo **"Il non profit e la sfida dell'innovazione tecnologica"**, approfondendo un tema ancora poco esplorato dai Centri di servizio, quello dell'innovazione tecnologica e della sfida che può rappresentare per il terzo settore in generale. Il messaggio del professore è stato sintetizzato da Alessia Ceccotti in un'intervista per il Redattore sociale https://bit.ly/2JRJsaV

DELEGAZIONE CILENA

Prosegue la collaborazione tra Italia e Cile. Dal 23 al 27 settembre è in visita a Roma una delegazione del governo cileno per approfondire il modello di integrazione della scuola italiana e le attività della Palestra dell'Innovazione. Della delegazione fanno parte Ximena Rivas, direttrice nazionale del SENADIS, ufficio nazionale per la disabilità, e Francisca Giménez, funzionaria del Servizio; Rodrigo Waghorn (secondo segretario e addetto economico e commerciale) e Nazhla Abad González (secondo segretario) dell'Organizzazione Internazionale Italo-Latino Americana.

La ricca agenda della visita prevede tappe all'Istituto Leonarda Vaccari, all'IIS Antonio Magarotto e agli istituti comprensivi Simonetta Salacone e Rita Levi Montalcini, realtà formative diverse tra loro che sperimentano quotidianamete il modello di "massima inclusione".

DIVERSITY MEDIA AWARDS

PHD Italia partecipa alla quarta edizione dei Diversity Media Awards con il progetto "AIWomen", che diventa anche un libro edito da Egea. Giunti quest'anno alla loro quarta edizione, i DMA, ideati e promossi dalla no profit Diversity, sono il riconoscimento dedicato alla rappresentazione della diversità nei media.

Nato con l'obiettivo di stimolare e amplificare la riflessione sul contributo femminile all'innovazione contro qualsivoglia "gender gap" in termini di rappresentatività, visibilità e autorevolezza, il progetto editoriale firmato dall'agenzia media, di comunicazione e marketing di Omnicom Media Group consiste in un ciclo di interviste esclusive alle protagoniste del mondo della scienza e della tecnologia su temi quali intelligenza artificiale, robotica, data science, machine learning, approfonditi dal punto di vista della ricerca, delle aziende, della finanza, della comunicazione e della formazione.

Il progetto completo diventa ora anche un libro, edito da Egea, a cura di Alessandro Lacovara, Managing Director di PHD Italia, e di Marialuisa Pezzali, giornalista di Radio 24 Il Sole 24 Ore. Tutti i ricavati dell'agenzia derivanti dalla vendita di "AIWomen" vengono devoluti in beneficenza a favore della FMD.

EDUDAY
Microsoft ha scelto Matera, capitale europea della cultura, per la quarta edizione dell'Edu Day, lunedì 8 aprile 2019, giornata di incontri e dibattiti dedicata all'innovazione nella scuola e la diffusione della cultura digitale in Italia. L'evento, realizzato in partnership con USR Basilicata, propone alcune esperienze di successo che stanno trasformando scuole e luoghi di formazione e il programma Ambizione Italia per la scuola, promosso tra studenti e docenti con la FMD.
Nella sessione plenaria Silvia Candiani, AD Microsoft Italia, coinvolge nel suo intervento due team di giovani che hanno già realizzato prototipi per migliorare la vita delle persone: Dalt-ino, progettato dagli studenti del G. Marconi di Catania, aiuta le persone daltoniche a distinguere i colori; il robot climatologo del liceo Spallanzani di Tivoli, invece, è dotato di sensori e attuatori per misurare temperatura, umidità e qualità dell'aria e segnalare elementi nocivi.
Poi Silvia Candiani invita sul palco un personaggio speciale, Arin, la mascotte protagonista del primo laboratorio online sull'intelligenza artificiale per gli studenti delle scuole italiane. In quattro moduli, disponibili gratuitamente sul sito della FMD, Arin svela come apprende un'intelligenza artificiale e coinvolge gli studenti in appassionanti esercitazioni pratiche. Intanto per l'intera giornata i formatori della FMD, Giorgia Di Tommaso, Valentina Gelsomini e Mohamed Fadiga, animano laboratori sull'intelligenza artificiale presso l'istituto comprensivo Torraca.

FESTIVAL DELLA CRESCITA
Il Festival della Crescita è un progetto curato e realizzato da Future Concept Lab con l'obiettivo di creare un circolo virtuoso tra i protagonisti di crescita e sviluppo: cittadini, istituzioni, imprese, creativi, studenti e professionisti. Lanciato nell'ottobre 2015 a Milano in occasione dell'Expo, nei primi anni di presenza sul territorio italiano, il Festival ha realizzato 36 tappe in 28 città. La nona tappa si è svolta a Milano, dal 17 al 19 ottobre 2019.
La FMD ha partecipato con un intervento del direttore scientifico Alfonso Molina, dal titolo "L'uomo e l'innovazione. Cura della conoscenza", nell'ambito del convegno "#LeParoleValgono", promosso da Treccani. A Cecilia Stajano, responsabile Innovazione nella scuola per la FMD, è affidato invece il compito di animare una sessione di lavoro comune con la metodologia Lego® Serious Play®.

DALLA RASSEGNA STAMPA
Repubblica.it https://bit.ly/2Vg5Wrp

FESTIVAL DELLE SCIENZE
"Roma: città dell'intelligenza. Festival delle scienze 2019" è un programma, promosso dall'Assessorato alla Crescita culturale di Roma Capitale, con oltre 150 appuntamenti in 30 biblioteche e 18 bibliopoint dedicati alla divulgazione scientifica. L'occasione ha portato alla riapertura straordinaria della biblioteca Fabrizio Giovenale per un Fab Lab stellare, animato dalla FMD in collaborazione con il Goethe Institut: un laboratorio per realizzare modellini delle costellazioni da tagliare alla laser cutter. Le costellazioni possono essere riempite di bioplastica, realizzata in tempo reale, e assumere diverse colorazioni. 120 i giovani partecipanti.

FIABA DAY 2019
In occasione della "Giornata nazionale per l'Abbattimento delle Barriere Architettoniche" Cecilia Stajano, responsabile Innovazione nella scuola e Community manager della FMD, interviene nella sessione dedicata alla scuola.
La FMD collabora anche alla quinta edizione del concorso per le scuole "Diversità. Come la rappresenti?" "Diversity. How do you represent it?", promosso da Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e FIABA Onlus, per

potenziare il livello di conoscenza delle diversità e favorire l'integrazione di ciascun individuo superando limiti e pregiudizi.

FORUM PA

Anche nel 2019 la FMD partecipa al Forum Pa, a Roma dal 14 al 16 maggio, presso Roma Convention Center "La Nuvola".

"Verso una società dell'informazione inclusiva" è il tavolo di progettazione condivisa che riunisce alcuni dei principali attori impegnati sui territori per una cultura digitale diffusa, inclusiva e trasformativa. Il tema dell'appuntamento è strettamente collegato a quello dell'intera manifestazione: come il servizio pubblico può perseguire il bene comune attraverso un sapiente utilizzo della tecnologia? Ad aprire il convegno Federica Meta, giornalista di Corcom e coordinatrice del convegno. A seguire, la presentazione della Palestra dell'Innovazione della FMD a cura di Mirta Michilli, direttore generale della FMD. L'esempio virtuoso del nostro spazio, aperto alla cittadinanza con l'obiettivo di avvicinarla all'uso delle nuove tecnologie attraverso una formazione continua e inclusiva, anticipa un interessante momento di confronto con dirigenti scolastici, formatori, docenti e assessori dei municipi romani.

Il contributo nella sezione Academy ha previsto invece l'animazione di due appuntamenti, uno dedicato alle donne imprenditrici, l'altro ai docenti e ai dirigenti scolastici.

Laboratorio 1. Strumenti e strategie social per donne che fanno impresa

Dalla creazione di pagine aziendali e contenuti efficaci, all'analisi di casi studio e promozione delle proprie attività imprenditoriali attraverso le storie di Instagram. L'evento, della durata di due ore, si inserisce in un vasto percorso avviato da FMD con Facebook per sensibilizzare e formare con strumenti concreti donne e imprenditrici sull'uso dei social network per il business. Formatrice: Nicoletta Vulpetti

Laboratorio 2. L'intelligenza artificiale alleata della didattica

Lo sviluppo dell'intelligenza artificiale contribuisce alla crescita dell'economia italiana con nuovi posti di lavoro, aumento della produttività lavorativa e valore aggiunto lordo. Ma con l'intelligenza artificiale si possono affrontare anche le sfide delle grandi emergenze sociali. La scuola gioca un ruolo cruciale. Il workshop, della durata di due ore, si inserisce in un vasto percorso avviato da FMD con Microsoft e il programma Ambizione Italia per la scuola per aiutare la scuola a fare cultura digitale e sostenere la trasformazione inclusiva del paese. Formatore: Mohamed Fadiga

G FACTOR

In G Factor si raccontano le storie di chi ha usato gli strumenti messi a disposizione — anche gratuitamente — dalla big company americana Google per le imprese, da quelle micro ai colossi, per far diventare più grandi le prime, trasformandole in multinazionali virtuali, e far competere meglio le seconde sui mercati internazionali. Il libro "G FACTOR. Storie di imprese italiane che crescono con Google" è edito da Egea, gli introiti nelle vendite sono destinati alla FMD.

JOBBING FEST

Jobbing Fest 2019 è l'evento itinerante che si svolge in occasione della Settimana europea delle competenze professionali in Basilicata. Alcune tappe coinvolgono anche la FMD: due appuntamenti, a Potenza e Matera, con il programma formativo She Means Business e la tavola rotonda "Il futuro del lavoro e la sfida delle competenze" a cui interviene Cecilia Stajano, responsabile Innovazione nella scuola e Community Manager per la FMD.

DALLA RASSEGNA STAMPA

La Gazzetta del Mezzogiorno https://bit.ly/3c7rGMQ

MAKER FAIRE

Anche nel 2019 la FMD è presente a Maker Faire, il più grande evento sull'innovazione. Organizzato dalla Camera di Commercio di Roma, attraverso la sua Azienda speciale Innova Camera, Maker Faire Rome – The European Edition punta a mettere la città di Roma al centro del dibattito sull'innovazione. È un evento che unisce scienza, fantascienza, tecnologia, divertimento e business dando vita a qualcosa di completamente nuovo. La FMD è presente con 5 diversi programma-progetto:

•DIGITAL MADE: in esposizione abiti di designer e maker internazionali e alcuni progetti nati dalla collaborazione con FabLab Frosinone e il corso di Fashion Design dell'Accademia di Belle Arti di Napoli. Allo stand anche un workshop sulle tinture naturali.

- HOLOMAKERS: un albero costruito su una base led simboleggia lo sviluppo della conoscenza; sui rami i volti degli studenti sono scansionati con uno scanner 3D, stampati tridimensionalmente e trasformati in immagini olografiche. È l'installazione artistica realizzata in collaborazione con i ragazzi di tre scuole laziali.
- KIT:CUT: un ambizioso progetto di ricerca della FMD dedicato al mondo dell'educazione e della formazione per proporre modelli personalizzabili che il formatore può arricchire di volta in volta secondo l'approccio della sharing knowledge economy.
- MUSICFABLAB: dalla personalizzazione di strumenti elettroacustici a sperimentazioni su apparecchiature audio-video modificate con macchinari di fabbricazione digitale. MusicFabLab è un laboratorio nato da un'idea di Enzo Cimino nel Fab Lab Innovation Gym della FMD. Il percorso è dedicato a tutti i giovani che hanno in comune la passione per la musica e per la cultura maker.
- ROAD TO ROMECUP 2020: in esposizione robot collaborativi, agricoltori, badanti, realizzati dagli studenti con le università italiane. Simulazioni delle competizioni di robotica con campi di calcio e rescue.

A Maker Faire Rome 2019 si è tenuto anche **I-RIM 3D**, l'evento di lancio del nuovo Istituto di robotica e macchine intelligenti, ente senza scopo di lucro, costituito in forma di associazione. Tra i diversi eventi promossi da I-RIM nel corso della tre giorni il dibattito "Dalla ricerca al mercato: percorsi, opportunità, e ostacoli". Il direttore generale Mirta Michilli è intervenuta con il contributo "Quale formazione per raccogliere la sfida del digitale?" Obiettivo dell'incontro, organizzato da Lorenzo Marconi e Paolo Fiorini, è "riflettere su come imparare e insegnare l'impresa digitale, per delineare un panorama di percorsi educativi di robotica e macchine intelligenti nell'università, nella formazione permanente alle nuove tecnologie, e nella creazione di un Job Market Place per l'industria digitale".

MAKER FAIRE KUWAIT

La FMD partecipa alla terza edizione della manifestazione di Kuwait City, dal 6 al 10 febbraio, grazie alla collaborazione con l'azienda Ebot. Lo spazio della FMD, visibile per la riproduzione della Liberation Tower, una struttura in legno di 3 metri realizzata in stampa 3D interattiva, è allestito con una struttura modulare composta da 2.000 pezzi. Non mancano spazi colorati per i più piccoli realizzati con la rete Fab Lat Kids, portata in Italia da Ilaria La Manna.

Nello spazio, allestito da Matteo Viscogliosi, designer, maker e coordinatore del fab lab della Palestra dell'Innovazione, sono in dimostrazione alcuni moduli del progetto Kit:Cut e due applicazioni di Ebot, l'ecosistema DIY sviluppato per studenti, bambini, artisti e appassionati di robotica. Si tratta dei progetti PuzzLab e Cultural Heritage with Ebot sviluppati dai maker Daniele Vigo e Marco Brocchieri, giovani formatori della FMD.

MILANO CODE WEEK
In occasione della Codeweek, la Settimana europea per la diffusione dell'alfabetizzazione digitale, il Comune di Milano, insieme a Bip e FMD, lancia #CODE WEEK 2019 - EU-MILANO, un evento di formazione gratuita che unisce le giovani generazioni ai senior, per uno scambio di esperienze e competenze. Uno speciale laboratorio di apprendimento intergenerazionale rivolto a 60 cittadini milanesi over 60 che, guidati da 60 tra ragazzi e ragazze delle scuole secondarie di secondo grado, hanno scoperto come utilizzare al meglio il proprio smartphone, come navigare in Internet e usufruire dei servizi della pubblica amministrazione.

DALLA RASSEGNA STAMPA
repubblica.it https://bit.ly/2JYWfIs

MILANO DIGITAL WEEK
La FMD partecipa alla Milano Digital Week, la piattaforma di eventi promossa dal Comune di Milano dal 13 al 17 marzo, con un ricco programma di visite guidate in azienda e laboratori tecnologici dedicati a studenti di tutte le età. L'obiettivo è coinvolgere **400** giovani in una staffetta formativa per scoprire i profili professionali emergenti nel settore delle tecnologie, conoscere nuovi segmenti di mercato e colmare il mismatch tra scuola e mondo del lavoro. Una nuova tappa importante che conferma la presenza strategica della FMD in Lombardia.
L'iniziativa, per il secondo anno consecutivo, è promossa dalla FMD in collaborazione con Microsoft, Dell, OmnitechIT, Facebook, Freeformers, Olivetti, Ericsson. Con la partecipazione straordinaria della Fondazione Don Gnocchi gli studenti sperimentano anche le potenzialità delle nuove tecnologie a sostegno delle persone più fragili.
Il primo appuntamento è il 13 marzo alla Microsoft House per un laboratorio di intelligenza artificiale nell'ambito di "Ambizione Italia per la scuola", il progetto di Microsoft e FMD che avvicina 250mila studenti alle opportunità del digitale. Il giorno seguente Tim O'Brien, GM AI Programs di Microsoft, incontra gli studenti per un talk su intelligenza artificiale ed etica. Il 13 marzo l'appuntamento è anche con il programma "Digital Futures" di Dell che propone agli studenti di ripensare il ruolo dell'IT per le future carriere con un focus particolare sul divario di genere. Il 14 marzo Omnitech apre le porte dell'azienda a giovani che vogliono scoprire l'Industria 4.0 con approfondimenti su sicurezza e internet delle cose. Di social
marketing e cybersecurity si parla nella sede milanese di Facebook con il progetto "Vivere digitale", promosso in collaborazione con Free Formers. Nei giorni a seguire la formazione continua anche nelle scuole e presso AFOL Metropolitana.
Il 15 marzo il tour formativo raggiunge la sede di Olivetti per un laboratorio di coding con il kit Microninja nell'ambito del progetto "ShareSchool"; in parallelo con "5G4School" di Ericsson gli studenti sviluppano applicazioni IoT e Cloud per la robotica. Un focus particolare è dedicato invece alle tecnologie che migliorano la vita. La Fondazione Don Gnocchi coinvolge gli studenti in una visita ad alto livello di immedesimazione per comprendere a fondo l'importanza della tecnologia al servizio della fragilità umana: un laboratorio per scoprire le potenzialità della robotica, realtà virtuale e domotica in ambito riabilitativo e assistivo.
In occasione della Milano Digital Week il direttore scientifico Alfonso Molina ha preso parte al convegno" Il Digitale sul Ring - studenti, famiglie, istituzioni, imprese si confrontano sulla vita digitale", promosso da Anitec-Assinform.

ALL DIGITAL WEEK
La FMD porta l'esperienza milanese anche in Europa con la campagna "All Digital Week", promossa da All Digital, l'organizzazione che rappresenta le più importanti reti europee che operano con le nuove tecnologie. La campagna, dal 25 al 31 marzo, valorizza l'impegno di enti, istituzioni, organizzazioni e centri di ricerca nella diffusione delle competenze digitali, soprattutto tra i più giovani. Con Ervet e Centro Studi di Foligno, la campagna arriva in Italia con numerosi workshop ed eventi di sensibilizzazione per tutte le età. La FMD partecipa con 25 workshop e laboratori.

DALLA RASSEGNA STAMPA
Il servizio del Tg2 https://bit.ly/3c1fa1l

ROMA VIDEO GAMELAB
La FMD porta la Palestra dell'Innovazione a RomeVideoGameLab 2019, il Festival Italiano degli Applied Games negli Studi di Roma Cinecittà: un vero e proprio villaggio laboratoriale dedicato alle novità e alle potenzialità dei videogiochi coniugate al settore dei beni culturali, al mondo della conoscenza, della formazione e della didattica.
Dopo il grande successo della prima edizione, con migliaia di visitatori ad affollare i viali degli Studios, quest'anno l'iniziativa prodotta e promossa da Istituto Luce-Cinecittà in collaborazione con QAcademy e Aesvi cresce ancora per spazi e attività, proponendosi come un'occasione imperdibile per ragazzi, famiglie, appassionati e professionisti.
La FMD è ospite presso lo stand del Municipio Roma VII con:

- I campi estivi hi-tech, che anche quest'anno portano tante attività di gioco, sport e formazione per coniugare creatività e tecnologia all'interno degli spazi della Palestra dell'Innovazione. Una Summer Camp originale, con percorsi di lingua inglese, laboratori innovativi in ambienti digitali all'insegna del making creativo declinato in tre proposte tematiche: Digital Fashion Week, Green Design Week e Art&Tech Week.
- Media Art, con l'artista Lino Strangis e l'opera "Partiture Spaziali. Altre musiche per altri mondi". Un'installazione intermediale che si esprime in molteplici forme compositive, e tecniche: dalla videoarte in digitale, alla realtà virtuale, alla stampa 3D, alla performance multimediale e l'improvvisazione di musica elettronica sperimentale.
- Wearable Technology, con le designer Eliana Guzmann e Irene Caretti e i loro progetti "Lose Yourself to dance" e "Spring" per un viaggio alla scoperta della tecnologia indossabile. Abiti a connettività open source, bio-elementi e prototipi che interagiscono con il pubblico come fossero sinapsi. E ancora, indumenti che funzionano come un access point consentendo di selezionare con dispositivi mobili un colore per l'attivazione di LED incorporati nell'abito.
- Kit didattici del FabLab Innovationgym: Emosilla, robot emotivi, libri laser e molto altro.
- ACCORD Serious Game, videogiochi sperimentali educativi interattivi presentati insieme a Smarted e nati nell'ambito del progetto ACCORD "Attain Cultural integration through COnflict Resolution skill Development".

STEM IN THE CITY
#STEMintheCity è l'iniziativa promossa dal

Comune di Milano, in collaborazione con importanti realtà del settore pubblico e privato e con il supporto delle Nazioni Unite, per diffondere la cultura delle STEM e rimuovere gli stereotipi culturali che allontanano le ragazze dai percorsi di studio nelle materie tecnico-scientifiche. La FMD ha aderito alla manifestazione con due tipologie di attività:
• coinvolgimento delle scuole alle iniziative promosse dal Comune di Milano;
• laboratori e hackathon con gli studenti nelle principali aziende milanesi.
La FMD ha organizzato **15** appuntamenti a Milano e provincia in collaborazione con 8 organizzazioni partner. **23** le scuole coinvolte e oltre **750** gli studenti protagonisti. Tra le iniziative "in rosa" l'hackathon presso la sede Eni di San Donato milanese sul tema dell'efficienza energetica, l'incontro con la role model Floriana Ferrara, direttrice della Fondazione IBM Italia, e la maratona informatica "Girls in Stem Hackathon" presso la Microsoft House nell'ambito del progetto "Ambizione Italia per la scuola".

DALLA RASSEGNA STAMPA
lastampa.it https://bit.ly/2ySZkHX

SUMMER CAMP MICROSOFT
La FMD coinvolge i figli dei dipendenti Microsoft in un Summer Camp all'insegna delle nuove tecnologie e del digitale. Si tratta di quattro settimane con attività Steam a tema. Sono animate dai formatori della FMD e si svolgono nelle sedi Microsoft, a Milano in viale Pasubio 21, a Roma in via Avignone 10.
50 i laboratori organizzati per 150 studenti di tutte le età e oltre 200 ore di formazione in presenza.

THE HOUR OF CODE
L'Ora del Codice, cominciata come una lezione introduttiva per rimuovere l'alone di mistero che avvolge la programmazione dei computer, è diventata uno sforzo mondiale per diffondere l'informatica e oggi è supportata da più di 400 partner e 200mila insegnanti in tutto il mondo.
L'Ora del Codice si svolge ogni anno durante la Settimana di educazione all'informatica (Computer Science Education Week), nel 2019 dal 9 al 15 dicembre, perché coincide con la data di nascita della pioniera dell'informatica Grace Murray Hopper (9 dicembre 1906). Il tema di quest'anno è l'informatica per il bene comune.
La FMD partecipa con attività presso la Microsoft House di Milano, negli hub formativi e alla Palestra dell'Innovazione coinvolgendo più di 400 studenti. All'IIS Emanuela Loi di Nettuno (Roma) ad animare l'Ora del Codice sono le Coding Girls!

WOMEN ENCOURAGE
Dal 16 al 18 settembre Roma ospita, presso il Maxxi, il convegno internazionale womENcourage 2019. L'obiettivo è incoraggiare e sostenere le donne che intraprendono studi e professioni scientifiche. Il tema della sesta edizione è Diversity Drives Societal Change. Partecipano anche le Coding Girls. La 6° Conferenza internazionale ACM WomEncourage 2019 ha il patrocinio della Regione Lazio e il supporto di enti e aziende nazionali e internazionali. La FMD è "Special Supporter".

RICERCA E SVILUPPO

Con il progetto "Phyrtual Innovation Environment & Research" abbiamo messo a sistema il programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione (Action, Research, Development and Implementation, ARD&I, elaborato dal direttore scientifico Alfonso Molina. Il lavoro teorico, di livello accademico, viene integrato dallo sviluppo di strumenti e progetti nell'ambito dell'educazione per la vita, dell'istruzione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale e di comunità. Con il modello ARD&I la FMD sta realizzando un piano pluriennale di sviluppo sperimentale di nuovi ambienti di apprendimento, fisici, virtuali e firtuali, corredati da prodotti e prototipi. La prima Palestra dell'Innovazione, realizzata a Roma in via del Quadraro 102, è diventata in un polo formativo di livello internazionale, in grado di sperimentare, migliorare e diffondere le migliori soluzioni formative, in diversi "formati", come prodotti didattici, processi di insegnamento-apprendimento e servizi per la formazione. Con il supporto del laboratorio di fabbricazione digitale vengono costruiti prototipi e "oggetti formativi".
Il flusso di sviluppo quadriennale per il 2019 prevede implementazione, sperimentazione, sviluppo con ideazione e realizzazione di nuovi prodotti, processi, servizi e prototipi. In particolare:

- Implementazione diffusa del modello di EDUCAZIONE PER LA VITA in oltre 40 progetti
- Animazione di hackathon per la ricerca collaborativa di soluzioni innovative
- Implementazione del modello KIT:CUT
- Sperimentazione di un nuovo modello di Design Thinking pedagogico per lo sviluppo di contenuti formativi personalizzabili
- Collaborazione con il Centro Studi Erickson in ambito "Innovazione nella didattica"
- Sviluppo e sperimentazione del primo corso di intelligenza artificiale dedicato alla scuola
- Implementazione e sperimentazione dell'acceleratore inclusivo nel contesto scolastico
- Integrazione dei modelli #Edu4life e #PEC
- Sperimentazione del PEC in contesti formativi reali
- Collaborazione con l'istituto Leonarda Vaccari nell'ambito dei bisogni speciali
- Collaborazioni con più di 30 centri di ricerca e atenei in Europa
- Elaborazione di configurazioni e contenuti personalizzati per le Palestre dell'Innovazione in 4 periferie ad alta povertà educativa e in oltre 35 hub di coding e intelligenza artifciale.

ALCUNI ESEMPI

STRUMENTO FORMATIVO: PERSONAL ECOSYSTEM CANVAS (PEC)
Per l'allineamento tra sfera personale, sociale e lavorativa
Ideato dal professore Alfonso Molina, il Personal Ecosystem Canvas (PEC) è uno strumento per l'indagine dell'ecosistema personale, per allinearlo con la sfera sociale e lavorativa. L'ecosistema personale - multidimensionale, dinamico, evolutivo e complesso - include tutti gli aspetti che influenzano la vita di una persona ed è determinante anche per la realizzazione sociale e professionale.
Il PEC è uno strumento di auto riflessione su aspetti interni (mente e corpo) e aspetti esterni (averi, relazioni, organizzazione, infrastrutture, cultura, tendenze), che presentano a loro volta una molteplicità di sotto-categorie. Tutti gli elementi vengono analizzati in dettaglio tramite la compilazione di un questionario e la visualizzazione dei risultati in tempo reale, per "fotografare" la situazione attuale di ciascuno e la proiezione a

breve termine. La persona è guidata a riunire i tasselli dell'analisi tramite pitch strutturati.
La natura olistica del PEC ne consente l'applicazione in diversi contesti (aziendale, universitario, scolastico), per accrescere la consapevolezza della complessità e la propensione dinamica al cambiamento di singoli, gruppi e organizzazioni.
Il PEC è stato sperimentato con successo da 15 studenti della Facoltà di Scienze della Comunicazione dell'Università Roma Tre, seguiti dal prof. Alfonso Molina. Un incontro estremamente interessante, un percorso di riflessione che ha portato alla conoscenza di uno strumento efficace per formazioni e coaching inerenti il team-building, la leadership, l'orientamento educativo e professionale, l'auto-imprenditorialità.

NUOVO MODELLO DI DESIGN THINKING PEDAGOGICO: LA COLLANA ICS

La collana editoriale ICS prende le mosse dalle basi teoriche e i modelli pedagogici connessi al tinkering, al coding e al making. Queste tre pratiche, unitamente alle contaminazioni — umane, professionali, creative — della Palestra dell'Innovazione, e ai valori di una società sostenibile, sana, armonica, hanno dato vita ad attività laboratoriali ideate e testate insieme a insegnanti, maker, informatici, artisti e alunni che partecipano alle fasi di ideazione e realizzazione in un ciclo continuo di sinergie.
Lo sviluppo di contenuti educativi, in forma di progetti, iniziative formative, booklet e schede didattiche, da tempo testimonia la costante attività della FMD orientata al consolidamento di una comunità educativa capace anche di ideare e progettare insieme.
La collana è al tempo stesso racconto di come sia possibile generare i propri strumenti di insegnamento all'interno del frame metodologico dell'Educazione per la vita e progettare interventi individualizzati e personalizzati attenti alle specificità di ogni singolo studente, anche di quelli con bisogni educativi speciali.
Nel 2019 la FMD ha avviato un primo percorso strutturato di sperimentazione delle attività. Cinque appuntamenti rivolti a 40 docenti, educatori e studenti della scuola dell'infanzia che si sono svolti presso Binario F, il nuovo spazio di Facebook a Roma dedicato allo sviluppo delle competenze digitali. La sperimentazione pilota ha fornito utili insights per una graduale mappatura delle conoscenze, competenze, abilità e valori nella scuola dell'infanzia sollecitati dalle attività di Tinkering, Coding e Making e ha aperto la strada a nuove possibilità progettuali in affiancamento ai docenti attraverso la metodologia del design thinking pedagogico.

LABORATORI DIDATTICI: IL CORSO ONLINE DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER LA SCUOLA

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

LABORATORI DIDATTICI: MODELLI DI INNOVAZIONE SOCIALE

I mattoncini colorati entrano anche negli ospedali. La FMD anima una sfida di innovazione sociale con Lazio Innova e l'Azienda sanitaria locale di Viterbo per la valorizzazione della nuova area Accoglienza dei pazienti dimessi dall'Ospedale di Belcolle.
L'obiettivo è quello di progettare insieme uno spazio dove gli utenti possano sostare in un ambiente sicuro in attesa di tornare al

proprio domicilio, uno spazio che rappresenti per loro il luogo di transizione dove avviene il ricongiungimento con il proprio contesto sociale. La sfida viene affrontata con la metodologia Lego® Serious Play®, che aiuta a sviluppare il pensiero, la comunicazione e la risoluzione di problemi complessi attraverso l'impiego dei mattoncini colorati. Nello Spazio Attivo di Viterbo professionisti del settore sanitario (medici, infermieri, psicologi ecc.) e studenti affrontano insieme la co-progettazione del nuovo spazio in quattro tavoli di lavoro, guidati da Ilaria Graziano e Francesca Meini, facilitatrici certificate del Metodo Lego® Serious Play®.

SPERIMENTAZIONE:
L'APPRENDIMENTO PERSONALIZZATO

Nel 2019 la FMD ha avviato una nuova collaborazione con l'Università di Roma Lumsa e l'Istituto Leonarda Vaccari per la realizzazione di un percorso di progettazione e fabbricazione di sussidi e ausili didattici per alunni con bisogni speciali.
Nell'ambito del laboratorio "Problem solving nella didattica", tenuto dallo psicotecnologo Fabrizio Corradi, 200 studenti hanno presentato le loro idee progettuali in tema di didattica personalizzata e inclusiva. Una commissione composta da FMD, Università di Roma Lumsa e Istituto Leonarda Vaccari, ha valutato tutti i progetti secondo i seguenti criteri:

- efficacia
- fattibilità di realizzazione
- innovatività
- utilizzabilità/riutilizzabilità/riproducibilità

I tre team vincitori hanno avuto la possibilità di sviluppare la loro idea nel laboratorio di fabbricazione digitale della Palestra dell'Innovazione della FMD. Tra i prototipi realizzati un calcolatore in grado di agevolare l'apprendimento dell'aritmetica per bambini affetti dalla sindrome di Dandy Walker.
La collaborazione si inserisce in una cornice di intervento più ampia che racchiude tutti i programmi ideati e sviluppati dalla FMD. Il tema della "diversità", intesa in senso ampio in tutte le sue dimensioni (provenienza geografica, condizione economica, bisogni speciali, genere ecc.), e dell'accessibilità conduce a una ricerca costante di strumenti innovativi e soluzioni didattiche individualizzate e personalizzate. Insieme ai docenti viene sviluppato e sperimentato un approccio alla diversità più attento, integrale e inclusivo. Il risultato è una selezione di attività e programmi trasversali che ogni insegnante può implementare e personalizzare per trovare risposte pedagogiche nuove e accattivanti.

CAMPAGNE E COLLABORAZIONI

ALL DIGITAL

Anche per il 2019 la FMD è partner nazionale della campagna "All Digital Week" promossa da All Digital, l'organizzazione che rappresenta i più importanti enti europei che operano con le nuove tecnologie.
La campagna, dal 25 al 31 marzo, valorizza l'impegno di enti, istituzioni, organizzazioni e centri di ricerca nella diffusione delle competenze digitali, soprattutto tra i più giovani. Con Ervet e Centro Studi di Foligno, la campagna arriva in Italia con numerosi workshop ed eventi di sensibilizzazione per tutte le età. La FMD partecipa con 25 workshop e laboratori.

GENERAZIONI CONNESSE

La FMD è nell'Advisory Board del Safer Internet Centre - Generazioni Connesse (SIC), l'iniziativa cofinanziata dalla Commissione europea nell'ambito del programma The Connecting Europe Facility (CEF) - Safer Internet che dal 1999 incentiva strategie finalizzate a rendere Internet un luogo più sicuro per gli utenti più giovani, promuovendone un uso positivo e consapevole.
In Italia il SIC è coordinato dal MIUR – Direzione generale per lo studente, con il supporto di alcune delle principali realtà che si occupano di sicurezza sul web.
L'Advisory Board nazionale è composta dalle maggiori aziende dell'ICT, ma anche dai più famosi social network e organizzazioni no profit che si occupano di educazione, inclusione e innovazione sociale. La collaborazione sinergica tra pubblico e privato garantisce infatti una migliore attività di prevenzione e promozione di iniziative di contrasto al fenomeno del cyberbullismo e di divulgazione del corretto utilizzo della rete.
Sito internet: www.generazioniconnesse.it

GIVE CAMPAIGN

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

REPUBBLICA DIGITALE

Con il programma "Vagone FMD. Da 01 a 100" la FMD aderisce al Manifesto della Repubblica Digitale, l'iniziativa strategica nazionale promossa dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri per contrastare ogni forma di divario digitale di carattere culturale.
Nel quadro della strategia "Italia 2025", l'iniziativa mira a:

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

PUBBLICAZIONI

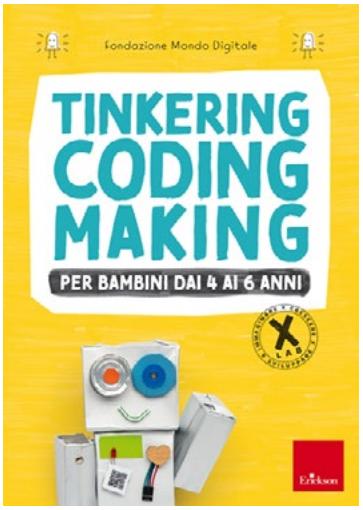
IMMAGINARE CRESCERE SVILUPPARE

Vecchie scatole che si trasformano in flipper, bambini che diventano robot, disegni che parlano: tutto è possibile nel mondo dell'innovazione didattica.
Da questa idea nasce il laboratorio/progetto

Immaginare Crescere Sviluppare (ICS), realizzato dalla FMD con il Centro Studi Erickson: una raccolta di ricette, con tanto di ingredienti, tempi di svolgimento e passaggi da seguire, progettate per gli insegnanti che vogliono innovare la didattica partendo dagli strumenti e dalle risorse che hanno a disposizione.
Sono disponibili in libreria i primi due volumi:

- Tinkering coding making per bambini dai 4 ai 6 anni
- Tinkering coding making per bambini dai 6 agli 8 anni

Ogni volume propone 8 attività, sia collegate all'uso di tecnologie o device (plugged) sia scollegate da qualsiasi tipo di tecnologia (unplugged), che permettono ai bambini, anche piccolissimi, di allenare le competenze chiave del XXI secolo



Alla realizzazione dei volumi hanno collaborato:
Rosy D›Elia
Angela Fumasoni
Ilaria Gaudiello
Valentina Gelsomini
Cristiana Zambon
Federica Pellegrini

È in lavorazione un nuovo progetto editoriale, che sarà pubblicato nei primi mesi del 2020. Un sussidiario per la scuola primaria, "MapPerTutti 2020", edito da Rizzoli e Erickson.
Lo staff di docenti della FMD, Federico Di Giacomo, Paola Ianni, Michele Majorano e Mauro Crepaldi, coordinato da Ilaria Gaudiello, curano, in particolare, alcune attività del Quaderno operativo dedicato a Matematica e Scienze.

ASUS

COME COMUNICHIAMO

Per la comunicazione istituzionale la FMD ha scelto un modello integrato, che finalizza l'uso di vari strumenti e di diversi canali alla costruzione di un'immagine coerente e dinamica dell'organizzazione.
Il sito www.mondodigitale.org viene aggiornato quotidianamente e documenta i progetti della FMD (sezione COSA FACCIAMO). Oltre 700 le news pubblicate da gennaio a dicembre 2019, in italiano e in inglese.
Nel 2019 i visitatori unici sono 84.177 (+24,28% rispetto al 2018) e 318.913 le visualizzazioni di pagina (dati Google Analytics). Nel corso dell'anno abbiamo affrontato in modo più sistematico una serie di problemi che finora hanno fortemente penalizzato la presenza online, come frequenti attacchi di hacker, periodici inserimenti in black list, crash database, mancanza di protocolli di sicurezza ecc. Ora per tutti i siti è stato adottato il protocollo HTTPS.
Tra i siti gestiti da organizzazioni non profit mondodigitale.org è un esempio virtuoso di informazione continua e trasparente sulle attività in corso, anche con il supporto di materiali multimediali (immagini, audio e video). Con la metodologia dello storytelling dà voce a tutte le figure che contribuiscono alla realizzazione di un progetto, in modo da valorizzare contributi, risolvere criticità e problemi, sperimentare soluzioni.
La newsletter settimanale aggiorna sulle principali attività della FMD scuole, docenti, partner, collaboratori, istituzioni. Viene inviata ogni settimana in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento (oltre 18.000 contatti).
Reinterpretiamo la metodologia dello storytelling per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti. Incoraggiamo lo sviluppo collettivo dei progetti, in modalità crowdsourcing, anche nella produzione di contenuti, a tutti i livelli: dal racconto autoriale dei nostri blogger al coinvolgimento degli studenti come reporter degli eventi. Le diverse figure che partecipano ai nostri progetti diventano così anche portavoce.

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

del racconto video, dallo spot alla docu-fiction, dal reportage al reality learning. Cerchiamo anche di abitare i diversi spazi social, anche se non sempre ne condividiamo lo stile comunicativo. Ad esempio siamo su Twitter ma a noi non interessa avere “seguaci”, non ci interessano i followers. Da noi sono tutti attori, partecipanti. Uno storytelling sempre più byod (bring your own device).

	Il sito ufficiale www.mondodigitale.org, on line dal 2008, è realizzato con la piattaforma Drupal, gestore di contenuti open source, modulare, funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali. Nel 2019 si sono collegati al sito 84.177 utenti unici per un totale di 318.913 pagine visualizzate.
	innovationgym.org in wordpress descrive gli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione, presenta l'offerta formativa e racconta le attività con più blog, autoriali (Blusa di Marcello Pistilli) o scritti in crowdsourcing (Ambizione Italia per la scuola). Nel 2019 gli utenti sono cresciti quasi del 50%.
	Phyrtual.org è un ambiente virtuale per l'innovazione sociale che arricchisce la vita delle persone attraverso la conoscenza, l'arte, la solidarietà e lo sviluppo di comunità. Nella banca dati oltre 400 progetti. Con la piattaforma integrata di crowdfunding sono state lanciate 46 campagne, 31 sono state concluse con successo.
	La pagina Facebook racconta quotidianamente con parole e immagini le attività della FMD. On line anche diverse pagine tematiche, come quella dedicata al Fab Lab della Palestra dell'Innovazione o al coding al femminile. Le persone che seguono la pagina istituzionale sono 12.635 (+23,53% rispetto al 2018).
	Il profilo Twitter: /fmdigitale ogni giorno sintetizza le attività in 140 caratteri. Hanno profili attivi anche le persone dello staff, direttore generale [@Mirta-Michilli] e direttore scientifico [@AlfonsoHMolina]. Nel 2017 le visualizzazioni dei tweet sono 763.000, le visite del profilo 35.142, le menzioni 3.449.
	Nel canale You Tube: youtube.com/user/fmdigitale sono visibili oltre 3.000 video (interviste, testimonianze, documentari, fiction, virali) che raccontano a più voci quasi 20 anni di attività. Nel 2019 sono 586.112 con un incremento del 156,60% rispetto all'anno precedente.
	Anche su Google+: +FondazioneMondoDigitale, nonostante sia meno usato dalla community, aggiorniamo quotidianamente il profilo con informazioni sulle nostre attività.
	Su Instagram siamo on line più di recente con il profilo mondo_digitale. Condividiamo immagini, video e storie. Abbiamo intensificato la presenza passando da 200 follower a 1.865 (+ 832,5%).
	Flickr raccoglie oltre 35.000 foto. È l'immagine pubblica, costantemente aggiornata, evento dopo evento. Tutto il materiale, anche con immagini ad alta risoluzione, è di libero accesso.
	Su SlideShare mettiamo in comune le nostre presentazioni. Condividono i loro materiali anche i relatori dei nostri eventi.
	Seguendo Feed è possibile avere il flusso costante delle nostre news, pubblicate su www.mondodigitale.org

LA PRESENZA SUI SOCIAL

Youtube	2017	2018	2019	var.
Visualizzazioni	182.886	228.417	586.112	+156,60%
Iscritti		2.235	3.669	+64,16%
Facebook	**2017**	**2018**	**2019**	**var.**
Follower	7.845	10.228	12.635	23,53%
Like		9.993	11.523	15,31%
Twitter	**2017**	**2018**	**2019**	**var.**
Visualizzazioni	763.000	949.600	1.660.000	74,81%
nuovi follower		4.376	4.772	9,05%
Instagram	**2017**	**2018**	**2019**	**var.**
follower		200	1.865	832,5%

LE CARTOSTORIE

Nel corso dell'anno abbiamo realizzato un nuovo prodotto comunicativo, le cartostorie, 12 cartoline che raccontano cosa facciamo con il volto e la testimonianza di un beneficiario.

LA COLLABORAZIONE CON IL SERVIZIO PUBBLICO RADIOTELEVISIVO

Pubblico non coincide con statale. Fanno servizio pubblico anche le organizzazioni private quando offrono servizi essenziali per la collettività. E cosa è più importante del bene comune della conoscenza? Ecco perché da sempre la **FMD** fa servizio pubblico, perché non solo è attenta ai bisogni della collettività, ma anche ai bisogni speciali delle categorie più fragili.
Come possiamo raccontare al meglio quello che facciamo, visto che lavoriamo in tanti settori diversi, dall'alfabetizzazione digitale degli anziani all'imprenditoria giovanile?
A volte ci facciamo aiutare da grandi esperti, dai giornalisti della Rai, il servizio pubblico radiotelevisivo in Italia, cioè il servizio pubblico per eccellenza dell'informazione e della comunicazione. Negli anni hanno condiviso con noi la loro competenza e professionalità raccontando "da dentro" quello che facciamo, cioè partecipando ai nostri eventi, tanti giornalisti come Alma Grandin, Paola Guarnieri, Celia Regina Guimaraes, Giorgio Pacifici e Matteo Parlato.

DICONO DI NOI

Curiamo da sempre con particolare attenzione il racconto delle nostre attività. In occasioni di eventi forniamo ai giornalisti "cartelle stampa" che contengono oltre a comunicato, programma e descrizione del progetto anche dati aggiornati sul contesto, perché la comunicazione ha anche un ruolo abilitante nei processi di cambiamento come strumento di inclusione dell'opinione pubblica su scelte e azioni con un forte impatto sociale.
Con i giornalisti è stato costruito un rapporto solido, basato sulla fiducia e la credibilità, tanto che sempre più spesso sono gli stessi operatori della comunicazione a cercare spontaneamente la FMD, come fonte preziosa e inesauribile di storie positive di inserimento sociale e digitale.

L'archivio multimediale delle uscite sui vari media si può consultare on line all'indirizzo www.mondodigitale.org > RISORSE > AREA STAMPA > RASSEGNA STAMPA

I numeri della rassegna stampa	2018	2019
Agenzie di stampa	208*	326
Quotidiani	124	115
Periodici	9	22
Web	610	557
Radio-tv	50	41
Totale	1.001	1.061

*dato incompleto: mancano i lanci di agenzia di 8 progetti

LA ROMECUP AL TELEGIORNALE
A seguire la giornata di apertura della RomeCup, nella capitale dal 2 al 5 aprile 2019, c'erano tre troupe del servizio pubblico radiotelevisivo italiano. I servizi andati in onda

Tg2, ore 13
Ascolti 2.021.000 (15.1%)
Servizio di Giorgio Pacifici

Tg3, ore 14.20
Ascolti 1.470.000 (10.5%)
Servizio di Claudio Pandolfi

Tg1, ore 20
Ascolti 5.121.000 (22.3%)
Servizio di Carlotta Mannu

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

Versione di 10 minuti
https://youtu.be/0iEUTHJWBWk
Versione di 2 minuti
https://youtu.be/_Wg8ylwCTo0

I PROTAGONISTI DEL VIDEO
IN ORDINE ALFABETICO
Ambra Abdullahi Hassan, startupper | Cesare Avenia, Fondazione Lars Magnus Ericsson | Andrea Bellotta, studente | Laura Bononcini, Facebook Italia | Raffaele Calabrò, Università Campus Bio-Medico di Roma | Silvia Candiani, Microsoft | Ilaria Catalano, MSD Italia | Ilaria Ceccacci, studentessa | Roberta Cocco, Comune di Milano | Carla Conca, Epson Italia | Kelly Dagnan, Ambasciata Usa in Italia | Irene De Angelis Curtis, dirigente scolastica | Amelia Elena De Rosa, TIM | Senou Diarra, migrante | Valentina Gelsomini, formatrice | Maria Luisa Grandi, nonna | Eugenio Guglielmelli, Università Campus Bio-Medico di Roma | Gabriele Kreuter Lenz, Goethe Institut Rom | Ilaria La Manna, designer e maker | Paola Ludovisi, imprenditrice | Flavia Marzano, Roma Capitale | Daniele Nardi, Sapienza Università di Roma |Giovanni Organtini, Sapienza Università di Roma | Aurora Pani, studentessa universitaria | Simona Panseri, Google Italia | Nicole Poggi, studentessa | Paola Pupilli, docente | Riccardo Tavola, Acer Italia | Mat Toan, artista | Atta Vafakhah, migrante | Matteo Viscogliosi, coordinatore Fab Lab

CESARE AVENIA

ANDREA BELLOTTA

PAOLA LUDOVISI

MARIA LUISA GRANDI

DANIELE NARDI

ATTA VAFAKHAH

PAOLA PUPILLI

MATTEO VISCOGLIOSI

AURORA PANI

AMBRA ABDULLAHI HASSAN

MAT TON

KELLY DAGNAN

CARLA CONCA

AMELIA ELENA DE ROSA

NICOLE POGGI

facebook
LAURA BONONCINI

ILARIA LA MANNA

GABRIELE KREUTER LENZ

VALENTINA GELSOMINI

ROBERTA COCCO

IRENE DE ANGELIS CURTIS

GIOVANI ORGANTINI

RICCARDO TAVOLA

SENOU DIARRA

ILARIA CATALANO

EUGENIO GUGLIELMELLI

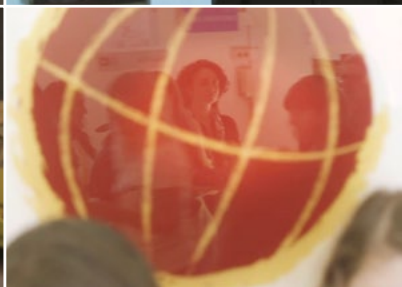
SILVIA CANDIANI

RAFFAELE CALABRÒ

ILARIA CECCACCI

FLAVIA MARZANO

SIMONA PANSERI



IL NOSTRO 2019

60.000
giovani coinvolti
in attività laboratoriali

50
progetti attivi

2.000
donne formate
su imprenditoria

200
Partner

1.500
sessioni formative

6.500
ore di formazione
in presenza

1.000
e più uscite stampa

1.300
over 65 formati sul digitale

37
hub formativi
sull'intelligenza artificiale

153
appuntamenti digitali al
Binario F della stazione Termini

40
università e centri di ricerca
partner in Italia ed Europa

1.000
scuole coinvolte in eventi e
attività formative

130
giovani formatori e tutor

5.500
docenti formati in presenza
con progetti dedicati

700
notizie sul sito in italiano e
in inglese

130
eventi con il pubblico prota-
gonista e oltre 270 relatori

18.000
contatti per la newsletter
settimanale

6.000
utenti (follower) in più ci
seguono sui social

io ci sono

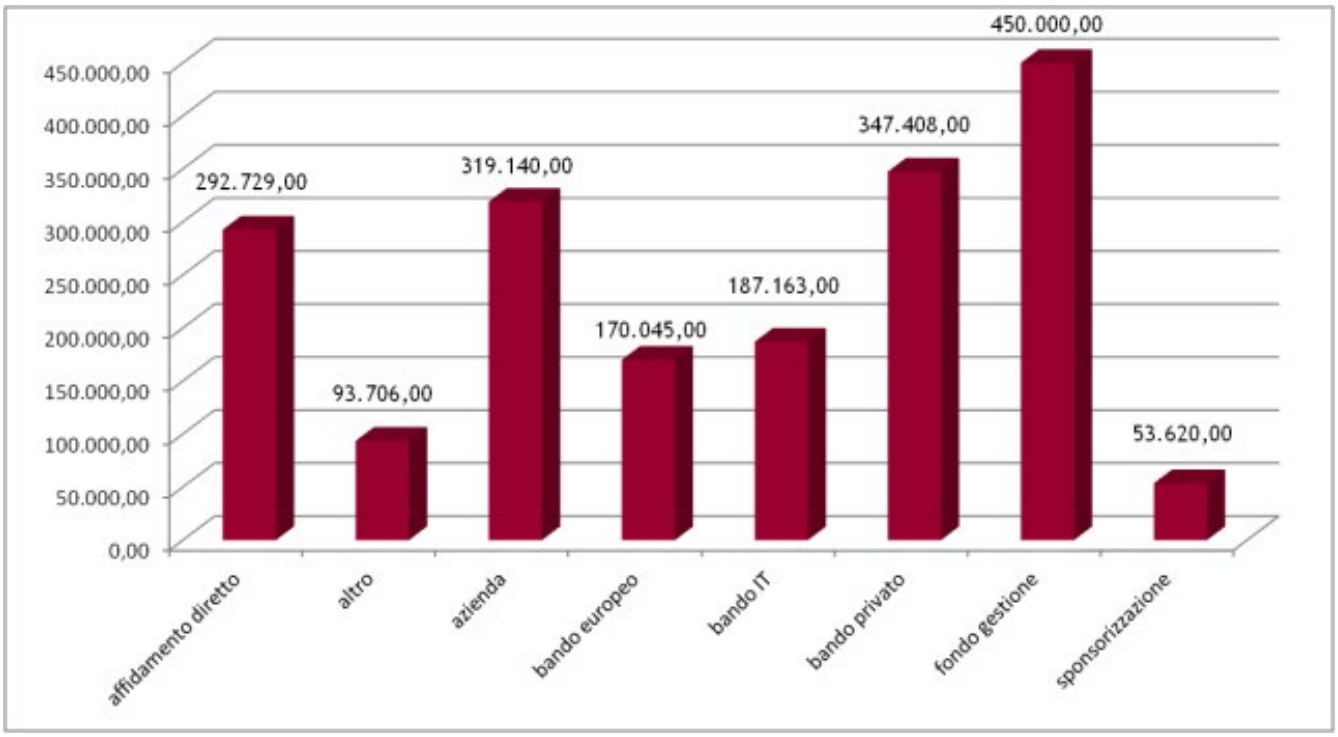
I NOSTRI CONTI

CONTO GESTIONALE SINTETICO

	2018	2019
STATO PATRIMONIALE		
Attivo	4.154.693	4.706.669
Passivo	4.154.693	4.706.669
CONTO ECONOMICO		
Valore della produzione	1.714.237	1.964.425
Costo della produzione	1.797.704	1.910.928
Proventi e oneri finanziari e straordinari	35.596	19.486
Imposte	32.857	49.917
Avanzo / disavanzo esercizio	-80.728	23.066

"Le attività di controllo contabile svolte nel corso dell'anno 2019 hanno permesso di accertare la corretta e tempestiva rilevazione dei fatti di gestione, nonché la corretta tenuta meccanografica dei libri e delle scritture contabili obbligatorie" [dalla Relazione del Comitato di vigilanza al bilancio al 31.12.2019, documento del 20 aprile 2020].

Le attività nel 2019 sono sostenute da...	
categorie	%
fondo di gestione	23,51
bandi privati	18,15
aziende	16,68
affidamenti diretti	15,30
bandi IT	9,78
bandi EU	8,89
altro	5,53
sponsorizzazioni	2,80
	100,00


450.000,00
400.000,00
350.000,00
300.000,00
250.000,00
200.000,00
150.000,00
100.000,00
50.000,00
0,00
292.729,00
93.706,00
319.140,00
170.045,00
187.163,00
347.408,00
450.000,00
53.620,00
affidamento diretto
altro
azienda
bando europeo
bando IT
bando privato
fondo gestione
sponsorizzazione

RENDICONTAZIONE SOCIALE: LAVORI IN CORSO

Di fatto il nostro codice etico è già incastonato nel nostro metodo di lavoro ed è il motore di tutte le attività. I principi etici generali - onestà, lealtà, correttezza, solidarietà, non discriminazione, trasparenza e responsabilità – sono i nostri valori presenti in ogni attività.

Ad esempio, le "pari opportunità" tra sessi, che rappresentano un elemento importante dei codici etici, sono da sempre presenti nell'organizzazione. In FMD, infatti, non è mai esistito un problema di "quote rosa". Da giovani stagiste a figure con professionalità più definite, le donne interpretano con naturalezza ruoli di coordinamento, progettazione e comunicazione, grazie all'esperienza maturata sul campo. Peraltro le donne sembrano entrare subito in sintonia con lo stile di un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza: condividono conoscenze e competenze, promuovono l'apprendimento cooperativo e favoriscono la crescita di relazioni trasversali.

Politiche inclusive e per la parità di genere sono ora inserite all'interno del Codice etico in corso di discussione e approvazione.

Il tema dell'impatto ambientale è oggetto di monitoraggio da parte di Roma Capitale (con invio modulo su inquinamento), anche se non siamo sottoposti a verifica e controllo per la gestione ambientale.

Le diverse misure di adeguamento sono state trattate nel corso delle riunioni annuali: 2 Assemblee dei soci e 3 riunioni del Consiglio di amministrazione.

ASSEMBLEE DEI SOCI

- 16/01/2019. Presenti: maggioranza dei soci fondatori, presidente e un sindaco del Comitato di vigilanza, direttore generale. Odg: nomina nuovo cda. Nomina presidente e consiglieri, confermata nomina revisori contabili attuali, carica in prorogatio.
- 2/12/19. Presenti: presidente, 3 soci fondatori, 3 sindaci, direttore generale. Odg: approvazione bilancio previsione 2020 2021 2022. Bilanci approvati.

CDA

13/05/19. Presenti: presidente, 3 consiglieri comune, 2 soci fondatori, direttore generale, 3 sindaci. Odg: Approvazione bilanci 2015-2018. Valutazione su eventuale adesione al registro terzo settore. Cambio sede legale. Rinnovo concessione immobiliare e fondi di animazione Città Educativa. Procedure da avviare per ricevere fondi di gestione non ancora erogati e/o deliberati.

14/06/19. Presenti: presidente, 3 consiglieri comune, 3 soci fondatori, 3 sindaci, direttore generale. Odg: contratti figure apicali.

16/09/19. Presenti: presidente, 3 consiglieri comune, 1 socio fondatore, 3 sindaci, direttore generale). Odg: Analisi e decisioni in merito a impegni statutari (fondo di gestione, concessione e animazione Città educativa. Aggiornamento procedimento sinistro e assistenza legale. Analisi e decisioni su MOG, PCTC, GDPR. Nomina ODV e RPCT. Approvazione bilanci).

SISTEMA DI GESTIONE E CONTROLLO

Mentre è in redazione il presente bilancio sono in corso diverse azioni per ottimizzare il sistema di gestione, alcune appena completate, altre in in dirittura di arrivo. Mentre non è ancora stato nominato l'organismo di vigilanza e controllo.

In particolare è in corso di discussione e in approvazione il piano di prevenzione della corruzione e trasparenza e la nomina del responsabile prevenzione corruzione e trasparenza. In revisione anche il Modello di organizzazione e gestione (MOG). Nel team di lavoro l'avvocato Mery Vicanò, Mirta Michilli nel ruolo di responsabile e Manuela Martina di referente.

Per quanto riguarda la sicurezza sul lavoro è stato approvato il Documento per la valutazione dei rischi (DVR) e sono state effettuate le relative nomine:
- RSPP Marcella De Bianchi (incarico rinnovato dal cda anche per 2020)
- medico del lavoro Sergio Fantini (rinnovato dal cda anche per 2020)

Sono in corso gli aggiornamenti per le certificazioni di qualità, seguiti dal direttore Mirta Michilli come responsabile e da Manuela Martina come referente.

• Certificazione del sistema di gestione qualità ISO 9001:2015
Campo di applicazione: progettazione ed erogazione di corsi di formazione ed attività di ricerca e consulenza finalizzata alla diffusione di tematiche legate all'innovazione e ICT. Erogazione servizi coaching. Audit sorveglianza previsto per il 27/05/2020. Previsto aggiornamento relativo a procedure selezione cariche dirigenziali e procedure di approvvigionamento conformi al codice degli appalti.

• Certificato di conformità del servizio UNI 11601:2015 - Coaching
Campo di applicazione: progettazione ed erogazione servizi di coaching
Audit per il rinnovo previsto il 26/05/2020.

PROGETTI ED EVENTI IN ORDINE ALFABETICO

#Here
+WE - Wurth Experience
2R - Reset&Recode
5G4School
A scuola con JumPc
A2/A4 - La scuola formato famiglia
Accord
Accordo di rete per la robotica educativa
Acting
Advancing Humanity
Alternanza scuola-lavoro (ora PTOF)
Ambizione Italia per la scuola
Apprendimento intergenerazionale
Atelier ABC
Auxilia
BiblioMakers
Biomaking Summer School
nl Media Art Festival
BYE: Build Your Experience
BYOC - Build YourOwn Cloud
CAnVASS+
Carbon Footprint
Carta di credito formativa
Centro di Pietralata
Centro Enea
Città Educativa
CO.ME - COde&FraME
Code Your Future
Coding Girls
Coding Girls a Torino
Co-Host
Collegamenti digitali
Collezione di classe
ComeOn!
Computer Science First
Computer Science First Mapping
Connettività a banda larga per le scuole
Costruire le ali
Crack the Code
Didattiche.2018
Digital Bridge
Digital Made
Digital Strategy Workout
Digitali si diventa
DisAbuse
Donne e nuove tecnologie
Doppio codice
E-Care
E-Care Family
E-Inclusiosite.org
Enact
Enlight
eSkills4Change
eSkills4Jobs
EUReKA
E-UROPa
European Resources Manager of School Cities
Fai da noi
Fattore J
Flip Ideal
Formazione per lo sviluppo
Future ReCoded
Gender Equality Matters (GEM)
Genitori su Internet
Global e-Inclusion Movement
Global Junior Challenge
Gold Age
Holding Hands
Holomakers
Ict per l'Abruzzo
Ideal
Immaginare Crescere Sviluppare
Immersive Summer Camp
Immersive Weese
In contatto
In estate si imparano le Stem
Informatizzare Qualificando
Interconnessioni
Internet Corner
Inti
Io ci sono. Giornata del rifugiato
Io, tu, noi
IoT Acceleration
IoT alla Palestra dell'Innovazione

Iprit - Immigrazione Percorsi di regolarità in Italia
ISEV
Isis - Invecchiamento attivo e solidarietà...
La trasformazione digitale nella salute pubblica
Lavori d'artista
C2 - Lingua Cultura e Computer: competenze...
Le molte facce del territorio
Le radici auree
Leips
L'officina dei nuovi lavori
Make: Learn: Share: Europe
MaTHiSiS
Media Art Festival
Meet no Neet
Meet no Neet 2
Mix User Experience
M-Learn
Mondo immigrato
Nonnet. Orti urbani digitali
Nonni in Internet. Un click per stare insieme
Nonni in Rete
Nonni su Internet
Nonni su Internet a Como
Nonni su Internet nella Tuscia
Nonni Sud Internet
Nuvola Rosa
Olimpiadi di Robotica
Openness e cultura digitale
OpenSPACE
Operazione Risorgimento Digitale
Ora del Codice
Palestra dell'innovazione
Pane e Internet per nonni e nipoti (PINN)
PARI
Path to a Job
Phyrtual
Phyrtual Factory
Phyrtual Innovation Environment & Research
Più: uffici per l'integrazione
Projecting the Future
Punto Acca
Punto Roma Facile
RealD Educational Campaign
RedFest
RefugIS
Rete dei volontari e concorso
Riciclo pc dismessi
Ricominciodatre
Roberta
Robodidactics
Robotic Center
Robotica contro l'isolamento
Ro-Lab
RomeCup
Salerno Smart
Schoolwebby
Scouting Future
Scuola di fisica con Arduino e smartphone
Scuole on line
Sei. Scuola di educazione civica e italiano
Settimane tematiche
Share School
She Means Business
SI Forma
Sì. Scuola di italiano
Sì. Scuola di italiano 2
Silver
Small Funds Awards
Social Hosting Hub (scheda in preparazione)
Sonetbull
Studiare è sostenibile
Summer Camp
Supporto tecnico PNSD
Talent's Tour
Telemouse
Teo: terza età online
The Italian Makers
The Knowledge Volunteers
Tra generazioni: l'unione crea il lavoro
Tutti a scuola
Tutti su internet
Vagone FMD
Viral but Healthy
Vivere digitale
Vivi Internet al meglio
Volontari del 21° secolo
Welcome
Women in Local Development
Women in Technology

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