

BILANCIO SOCIALE 2020

Fondazione Mondo Digitale



BILANCIO SOCIALE 2020

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

Questo è tempo di costruttori

"Non viviamo in una parentesi della storia. Questo è tempo di costruttori. I prossimi mesi rappresentano un passaggio decisivo per uscire dall'emergenza e per porre le basi di una stagione nuova".

Presidente della Repubblica, Sergio Mattarella. Messaggio di fine anno, 31 dicembre 2020

"La scuola rivoluzionaria è quella che insegna a risolvere problemi nuovi.

[...] Poche scuole proclamano di volere meno innovazione, meno creatività, meno idee nuove, ma i loro processi interni sono progettati come un sistema immunitario che ammazza il virus dell'innovazione. Abbiamo diffuso nel mondo scuole concepite come luoghi dove si trasmettono contenuti e si fanno esami e certificazioni, e ci siamo scordati l'educazione a risolvere problemi nuovi, a lavorare insieme, a collaborare per apprendere e per insegnare meglio e di più. [...]"

Tullio De Mauro, *Internazionale*, giugno 2016

"Gli organismi viventi nascono, di norma, in un ambiente già dato. Ambiente nel quale devono semplicemente trovare l'adattamento ottimale. Ma vi sono alcune specie che, nel corso del tempo, hanno imparato a sviluppare una strategia di sopravvivenza inedita. Queste specie cambiano il mondo attorno a sé, rendendolo migliore anche per gli altri. Un esempio è il castoro. Il castoro costruisce la propria diga e così facendo modifica l'habitat che lo circonda, creando le condizioni che consentono ad altre specie di vivere. Nel linguaggio tecnico diciamo che il castoro è un costruttore di nicchie. Nella condizione attuale, potremmo sostenere che gli enti avanzati di Terzo settore sono come il castoro. Costruiscono nicchie".

Stefano Zamagni, *Vita*, 4 ottobre 2019



Indice

5	INTRODUZIONE
13	Infografica
14	Nota metodologica
16	CHI SIAMO
16	La nostra identità
19	Struttura, governo e amministrazione
26	La squadra di lavoro
29	La rete della FMD all'estero
32	COME LAVORIAMO
33	In emergenza: la prima fase della pandemia
36	In emergenza tra Dad e Ddi. E non solo a scuola
41	Il modello di Educazione per la vita
42	La Palestra dell'Innovazione
44	La Palestra dell'Innovazione nelle periferie
46	Il network degli hub formativi
47	Ricerca e sviluppo
58	Pubblicazioni
61	COME COMUNICHIAMO
63	Dicono di noi
65	Campagne e collaborazioni
67	COME PRODUCIAMO VALORE
74	Storie di cambiamento
79	UN ANNO IN BREVE
79	Mese per mese
84	Il nostro 2020 in numeri
86	Il nostro patrimonio in progetti
91	I PROGETTI (in ordine alfabetico)
204	I NOSTRI CONTI
206	Rendicontazione sociale: lavori in corso
207	Sistema di gestione e controllo
209	Indice alfabetico dei progetti

INTRODUZIONE

di Mirta Michilli, direttore generale

Era giunto per noi il tempo di festeggiare i 20 anni di attività, un traguardo importante che ci ha visto nascere come piccolo Consorzio locale e trasformarci in una Fondazione con collaborazioni internazionali. L'emergenza sanitaria ha sconvolto i nostri piani e ci ha impegnato in una delle sfide più complesse mai affrontate finora, per noi, per il paese, per i cittadini del mondo. Mentre completiamo il nostro secondo "Bilancio sociale", che sostituisce e integra la consueta relazione sulle attività dell'anno, stiamo affrontando la seconda ondata della pandemia, complicata dalla diffusione delle varianti del coronavirus.

In questi mesi ho dovuto prendere decisioni molto complesse e sofferte per fronteggiare l'emergenza, preoccupata per la tenuta dell'organizzazione, per il personale, per gli impegni assunti con i partner e con le comunità con cui lavoriamo. Le diverse modalità di lavoro, tra smart working e distanziamento in ufficio, ci hanno consentito di assicurare con continuità il nostro servizio pubblico, soprattutto alle scuole. Grazie al lavoro instancabile dei collaboratori siamo sempre stati presenti anche quando è stato necessario ridurre il contributo dei dipendenti e attingere alle risorse del Fondo di integrazione salariale.

Come facciamo a resistere e a sopravvivere nonostante l'aggravarsi della crisi che ha profondamente colpito il settore del non profit? Ho trovato un'unica risposta, forte, che dà senso ogni giorno al lavoro comune e alla fatica, spesso estenuante, di questi mesi. Ci siamo e continuiamo ad esserci perché siamo "costruttori". Il tempo di pandemia non ci ha colto impreparati, perché è parte del nostro dna affrontare la complessità, aiutare le persone a riemergere dalle crisi, personali e comunitarie, a ricostruire il futuro. Se è questo è il tempo dei costruttori, noi ci siamo. Costruiamo ogni giorno un pezzo di futuro senza perdere mai di vista la nostra visione, una società democratica della conoscenza per tutti. Per questo abbiamo deciso di accompagnare il Bilancio sociale 2020 con le immagini delle nostre sessioni di animazione territoriale con la metodologia Lego® Serious Play®. Un metodo di lavoro che in questi anni abbiamo sperimentato con successo con i destinatari più diversi: professionisti della salute, adolescenti vittime di bullismo, docenti, giovani in transizione, migranti, manager ecc. "Pensare con le mani" consente alle persone di essere parte attiva del processo di esplorazione e apprendimento e di sviluppare e consolidare competenze di problem solving e team working.

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 ne ha fortemente connotato la missione di servizio pubblico, dalla scuola all'alfabetizzazione digitale degli adulti. 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. E ora ne sto guidando la trasformazione in Ente del terzo settore.



Lo scorso anno ho descritto la Fondazione Mondo Digitale come un'organizzazione ibrida difficile da classificare: agile come una startup, innovativa nel rispondere prontamente alle emergenze, radicata nel territorio come un operatore sociale, capace di produrre valore, anche di mercato, come una grintosa impresa sociale, dotata di modelli e strumenti interpretativi come un ente di ricerca. L'emergenza sanitaria non solo ha confermato la validità di questo modello ma induce a pensare che c'è perfino qualcosa di buono in quell'essere in perenne versione demo di questi ultimi anni, sensazione che a volte ha disorientato i collaboratori che, soprattutto in tempo di crisi, chiedono soluzioni durature e pochi cambiamenti. Ai collaboratori ho chiesto e sto chiedendo uno sforzo enorme, sviluppare sempre di più competenze trasversali che ci aiutino a rispondere prontamente ai bisogni delle comunità. Alcuni di loro sono ormai veri e propri soci valoriali dell'organizzazione che mi aiutano nel difficile compito di gestire un ibrido organizzativo in perenne trasformazione.

Si rafforzano sempre di più le caratteristiche identitarie che ci differenziano nel panorama delle organizzazioni, a livello nazionale e internazionale. La prima è la varietà dei campi di azione, dalle carceri alle passerelle di alta moda, dalla salute pubblica alla trasformazione digitale delle aziende. Ovunque portiamo il nostro modello formativo, che si estende dall'educazione non formale per la scuola primaria alle digital academy per i professionisti. La seconda caratteristica è che non ci limitiamo ad agire, ma sviluppiamo teorie, 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 l'ambiente fisico-virtuale della Palestra dell'Innovazione. 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.

Sebbene l'impatto dell'emergenza sanitaria abbia colpito duramente il nostro punto di forza dell'animazione territoriale, non ci ha colti però del tutto impreparati. Da diversi anni, per potenziare tutte le azioni, abbiamo elaborato il concetto di phyrtualità, integrazione di dimensione fisica e virtuale, e questo ci ha permesso di rielaborare velocemente i progetti in una nuova dimensione di "distanza ravvicinata". Così abbiamo sostenuto la didattica a distanza, aiutando i docenti con meno familiarità con le tecnologie, e continuato ad ampliare l'offerta formativa delle scuole con le nostre attività progettuali. In tempi brevi abbiamo realizzato oggetti e strumenti formativi molto diversi per attività, generi, temi, contenuti, tecnologie e aree disciplinari. Sono corsi online, materiali multimediali, playlist, attività, buone pratiche, strumenti ecc. Si possono scaricare e condividere liberamente secondo le modalità previste dalla licenza Creative Commons (non commerciale).

Sono tante le "sfide impossibili" realizzate in lockdown, come uno sportello digitale per gli anziani fragili di un centro diurno, il podcast Radiocollo per le comunità educanti delle periferie, le video lezioni di una maestra su YouTube con missioni tecnologiche per i nonni, un'aula virtuale con oltre 1.000 studenti per parlare di salute...



L'impossibilità a muoverci con libertà sul territorio nazionale per le norme di contenimento della pandemia ci ha spinto ad accelerare l'attuazione di un'idea che avevamo da tempo, cioè quella di creare una rete di animatori territoriali presenti in tutte le regioni, soprattutto per sensibilizzare i cittadini sull'importanza della formazione continua. Oggi i referenti sono già 22. Insieme a loro vogliamo generare comunità, mettere insieme organizzazioni e associazioni che lavorano per l'interesse generale (community holder). Insieme possiamo fare crescere il capitale umano e sviluppare "territori educanti".

Continuiamo a investire in scuola e formazione perché l'istruzione è allo stesso tempo chiave dello sviluppo umano e della sostenibilità sociale e strumento di libertà. Il nuovo ministro dell'istruzione Patrizio Bianchi, quando come assessore si è occupato della ricostruzione in Emilia dopo il terremoto, sosteneva che le scuole dovevano avere la priorità perché sono il "battito della comunità". Abbiamo compreso la forza di questa immagine ora che l'emergenza sanitaria ci ha colpiti tutti. Ecco perché vogliamo essere attori che fanno la differenza con un reale ruolo trasformativo, capaci di generare responsabilità nelle nuove generazioni.

Alla riapertura dell'anno scolastico abbiamo lanciato una call per i docenti. Coinvolgiamo gli insegnanti in un importante progetto di didattica innovativa, valorizzando il loro ruolo di agenti del cambiamento pedagogico e sociale. Intendiamo creare percorsi didattici che facciano leva sull'uso di soluzioni digitali per trasformare l'apprendimento delle discipline in un'esperienza coinvolgente e trasformativa, in grado di sollecitare quelle conoscenze, competenze e valori centrali nel modello educativo che FMD porta avanti da sempre. I moduli o percorsi didattici ideati devono presentare un reale valore aggiunto per la didattica mista (online/in presenza) delle discipline. Il nostro "contesto facilitante", costruito con grande cura, sembra già dare i suoi frutti: sono a lavoro 28 gruppi nazionali di insegnanti provenienti dagli istituti di istruzione primaria e secondaria di tutte le regioni italiane e dai centri di istruzione per adulti. Al momento li abbiamo chiamati "I docenti della scuola del noi": sono 120 professionisti competenti, educatori etici, progettisti innovativi... ci auguriamo possano diventare presto leader trasformativi. "Liberando" la creatività e l'ingegno degli insegnanti possiamo costruire da subito capacità di cambiamento. La tecnologia può estendere la portata e il valore di un insegnamento efficace in modalità orizzontale, partendo dalle persone con cui siamo connessi e lavoriamo. Cominciamo dalla nostra piccola comunità open source di insegnanti e chissà dove possiamo arrivare con la metodologia Kit:Cut: si scaricano i progetti, si realizzano gli strumenti, si condivide l'esperienza e si creano nuovi percorsi da condividere.

Nel corso del 2020 abbiamo intensificato la formazione per i docenti e per le comunità educanti incoraggiando sempre l'apprendimento tra pari, la formazione di comunità, la condivisione delle esperienze. Ci piace pensare alle scuole come a organizzazioni capaci di imparare e risolvere, soprattutto in contesti di emergenza e di imprevedibili sconvolgimenti. Perché "La scuola rivoluzionaria è quella che insegna a risolvere problemi nuovi", ci ricordava sempre Tullio De Mauro. Economisti e studiosi illuminati ci avvertono che se non interveniamo con lucidità le carenze dei nostri sistemi scolastici rischiano di provocare gli stessi effetti disastrosi di una grande recessione. Ecco perché continuiamo a elaborare strumenti, oggetti, metodologie, piattaforme, che l'organizzazione trasforma in risorse, pubblicazioni, progetti e programmi d'azione per il bene comune.



Aiutiamo la scuola a rinnovarsi con interventi multidimensionali

- a livello di sistema (sostenibilità, impatto ecc.)
- sul piano dei contenuti
- dal punto di vista metodologico

Altro destinatario prioritario sono i giovani, che personalmente credo debbano essere in cima alle agende di tutti i decisori pubblici e privati, 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. Aiutiamo le nuove generazioni a pensare con la propria testa, a sviluppare il senso del bene comune, a collaborare, a unirsi agli altri, con empatia, a scuola, nel lavoro e nella cittadinanza. Filippo, Gaia, Cristian e Carlos, per esempio, hanno ideato “Momento”, per coinvolgere giovani innovatori in una challenge a sostegno delle aziende che rappresentano il made in Italy. Samuele, invece, è un appassionato programmatore di 22 anni che ha lanciato “Quarantine Game Jam”, una competizione da remoto per sviluppare un videogioco scacciapaura da coronavirus. E per Cna Pensionati ha realizzato 10 video pillole per aiutare gli anziani a usare al meglio il cellulare. Marco, con l'associazione Ambrosia, ha risposto alla call for makers del Fab Lab Brescia e ha realizzato connettori stampati in 3D per trasformare le maschere da snorkeling in respiratori di emergenza per i malati. Davide, 25 anni, campione di robotica e studente di intelligenza artificiale, ha realizzato e distribuito gratuitamente mascherine protettive stampate in 3D dotate di filtri sostituibili. Daniele, 22 anni, ha messo a punto una visiera protettiva più leggera e confortevole e pubblicato un tutorial per condividere la sua soluzione progettuale con altri maker.

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. Supportiamo i cittadini nei processi di trasformazione digitale in modo che le nuove forme di e-government siano anche modelli di buona governance.

La sede operativa principale della FMD 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 quasi 200 i progetti di inclusione e innovazione sociale realizzati finora. 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 oltre cinquanta progetti attivi nel 2020. 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. Abbiamo stipulato 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.

Insieme al Centro Studi Erickson abbiamo concluso la pubblicazione della nostra prima collana editoriale "Immaginare Crescere e Sviluppare" e con Rizzoli Education abbiamo collaborato al primo sussidiario dedicato al secondo ciclo della scuola primaria, "Matpertutti".

Con il progetto OpenSPACE sperimentiamo 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. Ci piace immaginare che un istituto scolastico ben attrezzato e animato con passione possa attirare più attenzione di un centro commerciale alla moda e diventare un luogo da abitare con i coetanei.

Quando proviamo a disegnare la nostra offerta formativa lo facciamo in modo ibrido, passando dagli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione (www.innovationgym.org), che permettono esperienze di apprendimento ad alta densità immersiva, alle aule scolastiche, che non sempre possono essere "capovolte", fino agli spazi domestici, che ci aiutano a inventare esperimenti fisici con uno smartphone o a creare tinture naturali per suggestivi disegni. Ci piace questa idea di scuola diffusa che entra ovunque, senza trovare ostacoli, libera da pregiudizi. Per fare scuola non serve un'aula, basta una relazione di apprendimento, basta essere connessi tra di noi e con il mondo. E ogni spazio può tornare a essere educativo. Per "abitarlo" in modo piacevole ed efficace noi proponiamo strumenti e oggetti formativi molto diversi per attività, generi, temi, contenuti, tecnologie e aree disciplinari.

Se per il monitoraggio dei progetti usiamo principalmente la Metodologia di valutazione in tempo reale (Real Time Evaluation RTE), rielaborata dal direttore scientifico Alfonso Molina per i 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 quest'anno ha superato i 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 alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d'impresa delle grandi aziende italiane e delle multinazionali tecnologiche (Cisco, Epson, Eni, Ericsson, Facebook, Google, Microsoft, Tim) e all'uso virtuoso dei fondi europei.

Continuiamo a comunicare con i cittadini anche 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.

Dall'inizio della pandemia siamo stati coinvolti in numerosi dibattiti e confronti. Non mi sono mai stancata di ripetere l'urgenza di trasformare la resilienza dimostrata dalla scuola in una diffusa consapevolezza innovativa e poi in una visione progettuale a breve e lungo periodo. Il linguista Tullio De Mauro, ex ministro dell'Istruzione, diceva che la scuola è l'organizzazione più complessa di un paese. Per rinnovarla occorre una rivoluzione sistemica. E abbiamo bisogno di un nuovo modello educativo che faccia da cornice a ogni intervento, non solo in emergenza. Noi lo stiamo già sperimentando con successo.

Con il nuovo anno siamo già impegnati in alcune sfide cruciali del nostro tempo:

- **INNOVAZIONE NELLA SCUOLA.** La decima edizione del concorso internazionale Global Junior Challenge, in collaborazione con il Centro Studi Erickson, è dedicata all'uso inclusivo delle nuove tecnologie per un'istruzione di qualità per tutti in emergenza, l'obiettivo 4 dell'Agenda 2030 declinato nella situazione di pandemia da Covid-19. Con Premio speciale Tullio De Mauro al docente innovatore.
- **POVERTÀ EDUCATIVA.** Progetti basati sul modello della Palestra dell'Innovazione, configurabile, evolutivo, inclusivo e dal basso. Tanti spazi di apprendimento e un catalogo di attività a misura di tutti e di ciascuno, dal bambino al manager, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Le Palestre per il contrasto alla povertà educativa nelle periferie delle metropoli (Milano, Corsico, Roma, Bari, Reggio Calabria, Palermo).
 - Collegamenti digitali con Fondazione di Comunità Milano
 - OpenSPACE sostenuto da Con i bambini
- **EMERGENZA SANITARIA, BENESSERE E SALUTE.** Dal primo curriculum per la scuola italiana per educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, rispetto ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie, al progetto pilota con lo Spallanzani per contrastare l'isolamento delle persone più anziane e guidarle all'uso dei servizi online per la salute.
 - Fattore J con Janssen
 - Il Centro a casa con Campus Bio-Medico e Fondazione Alberto Sordi
 - Insieme si riparte con Regione Lazio e INMI Spallanzani
 - Health4U con Fondazione Johnson&Johnson



- **LA TRASFORMAZIONE DIGITALE** (alfabetizzazione digitale e funzionale). In 18 edizioni il "canale formativo di Nonni su internet", con gli studenti che insegnano agli anziani le nuove tecnologie, è stato declinato in tanti modi diversi a seconda dei territori e dei partner (Intel, Poste Italiane, Roma Capitale, Regione Emilia Romagna, Cna ecc.). Con Operazione Risorgimento Digitale promosso da TIM è partita la prima scuola di internet diffusa per tutti. Con Facebook sperimentiamo a Binario F la prima comunità di pratica digitale, coinvolgendo pmi e organizzazioni del terzo settore
 - Nonni su Internet
 - Scuola di Internet per tutti con TIM
 - Tra generazioni. L'unione crea il lavoro
 - Vagone FMD. Da 01 a 100 con Facebook
- **LA VITA ONLIFE** (disinformazione, fake news, cyberbullismo, violenza di genere ecc.). Programmi di sensibilizzazione, informazione e formazione all'uso responsabile della tecnologia e alla cittadinanza digitale con contenuti pensati per diversi canali.
 - Vivi Internet, al meglio con Google e Altroconsumo
 - Social Hosting Hub con ActionAid, Comunità di S. Egidio e Parole O_Stili (Impact Challenge sulla sicurezza di Google.org)
 - Sperimentazione di nuovi format con Facebook (IGTV)
- **LE COMPETENZE DIGITALI E TRASVERSALI PER IL LAVORO.** Solo il 20% dei lavoratori partecipa ad attività di formazione, la metà rispetto alla media Ocse. La percentuale scende al 9,5% per gli adulti con competenze basse e al 5,4% per i disoccupati di lunga durata, cioè le fasce che avrebbero invece maggiormente bisogno di formazione. Secondo Anpal ci sono 1,8 mln di posti disponibili ma mancano professionalità.
 - Ambizione Italia per i giovani con Microsoft
 - Digital Restart con i COL di Roma Capitale
 - Job Digital Lab con ING Italia
 - Made onlife in Venice con Facebook e Comune di Venezia
- **TRA SCUOLA E LAVORO: TECNOLOGIE ABILITANTI E IMPRENDITORIA.** Dai dispositivi indossabili alle applicazioni di biorobotica. Percorsi innovativi che appassionano i giovani alla ricerca scientifica e all'imprenditoria con focus su innovazione di processo e prodotto.
 - Digital Made con Altaroma (sfilata)
 - School Accelerator con Lazio Innova e Regione Lazio
 - SoftBot con SAP
 - RomeCup (multi evento con area espositiva, talk, laboratori, hackathon, gare con selezioni per i mondiali di robotica)
- **LA PARITÀ DI GENERE.** L'alleanza collaborativa "ibrida" coinvolge Missione Diplomatica USA in Italia, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Compagnia di San Paolo, Microsoft, Eni e una rete di 32 partner accademici. Protagoniste 15.000 studentesse in 24 città. Coding Girls è un modello scalabile e replicabile sui territori con originali sperimentazioni a Torino, Milano e Napoli.
 - Coding Girls con Missione Diplomatica USA in Italia, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Microsoft
 - Coding Girls a Torino con Compagnia di San Paolo
 - Code&Frame a Milano con Eni



- **INTEGRAZIONE.** Approccio sistemico e multidimensionale all'integrazione per promuovere la cultura della formazione continua tra i migranti e lo sviluppo di competenze strategiche (saper fare) per la qualità della vita comune e lo sviluppo del territorio. In Abruzzo.
 - P.A.R.I. (Fami) con Regione Abruzzo
- **PROGETTI EUROPEI.** Collaborazione con oltre 25 centri di ricerca ed enti universitari in Europa. Tra i focus dei progetti in corso strumenti digitali per favorire la mobilità e l'esercizio dei diritti dei cittadini europei, metodologie di apprendimento aumentate dall'uso delle nuove tecnologie, serious game come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue.
 - Edu4AI (Erasmus+)
 - EUREKA (Rec)
 - knIghtS oF thE EuroPean Grail - creating a game - based approach for learning (Erasmus+).

Leggendo le pagine del Bilancio sociale 2020 esploreremo insieme le costruzioni che abbiamo realizzato nel difficile anno appena trascorso. A tutte abbiamo voluto dare solide fondamenta, risorse per continuare a crescere e una visione forte di futuro.

Un pensiero speciale va alle bambine e ai bambini nati nel 2020, con loro cresce la grande famiglia della Fondazione e la nostra fiducia nel domani. Sono Sofia (febbraio), Alma (marzo), Raffaele (maggio), Enea (settembre).

Buon futuro a tutte e a tutti!



INFOGRAFICA



13 DIPENDENTI
18 COLLABORATORI
34 PROFESSIONISTI
6 TIROCINANTI

80 FORMATORI
22 ANIMATORI TERRITORIALI
6 SEDI (1+5 OPERATIVE)



DESTINATARI

DIRETTI 75.000
INDIRETTI 273.440



PARTNER

200 ISTITUZIONI, CORPORATION, AZIENDE ECC.
22 UNIVERSITÀ E CENTRI DI RICERCA IN ITALIA ED EUROPA



PROGETTI 50

SCUOLE NELLA COMMUNITY 500

DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI 120

SESSIONI FORMATIVE ONLINE 1.060



840 USCITE STAMPA

700 NOTIZIE DI AGGIORNAMENTO



2.494.009

VALORE DELLA PRODUZIONE



NOTA METODOLOGICA

Le pagine che seguono costituiscono il secondo bilancio sociale della Fondazione Mondo Digitale che abbiamo costruito seguendo le *Linee Guida per la redazione del bilancio sociale degli enti del Terzo Settore*, anche se ancora non abbiamo completato la trasformazione in ETS. 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 Bilancio raccoglie le schede sintetiche di tutti i progetti attivi nel 2020 e alcuni approfondimenti su modelli, metodologie e strategie. È suddiviso in 6 sezioni, intermezze da alcune schede.

La prima sezione, **CHI SIAMO**, descrive le caratteristiche della Fondazione Mondo Digitale: missione, visione e sistema di valori. Il sistema di governance e la squadra di lavoro completano la presentazione sintetica dell'organizzazione.

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

Nella sezione **COME COMUNICHIAMO** raccontiamo come ci presentiamo, come costruiamo le nostre storie, come le adattiamo ai diversi canali e i principali numeri che abbiamo raggiunto.

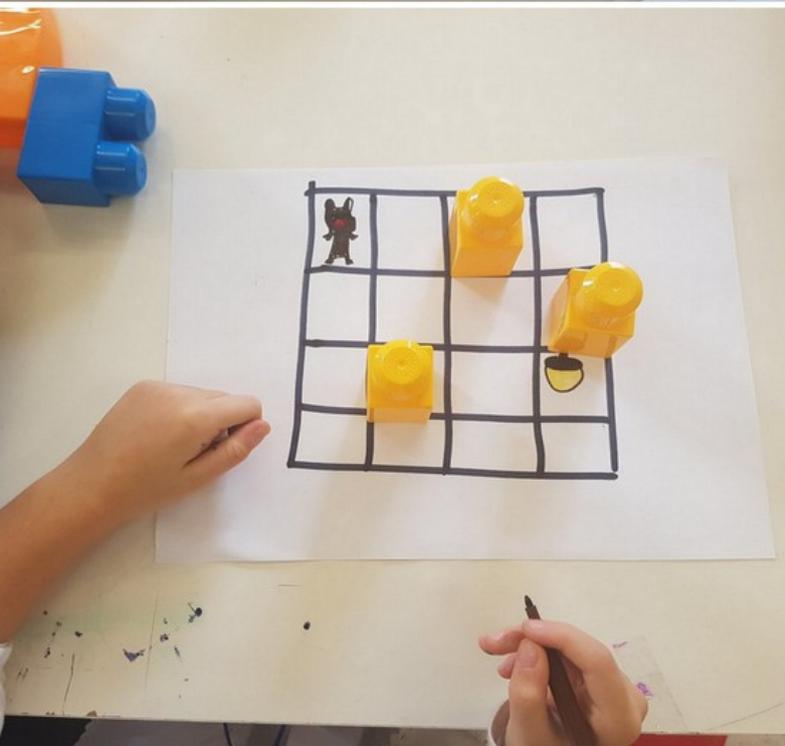
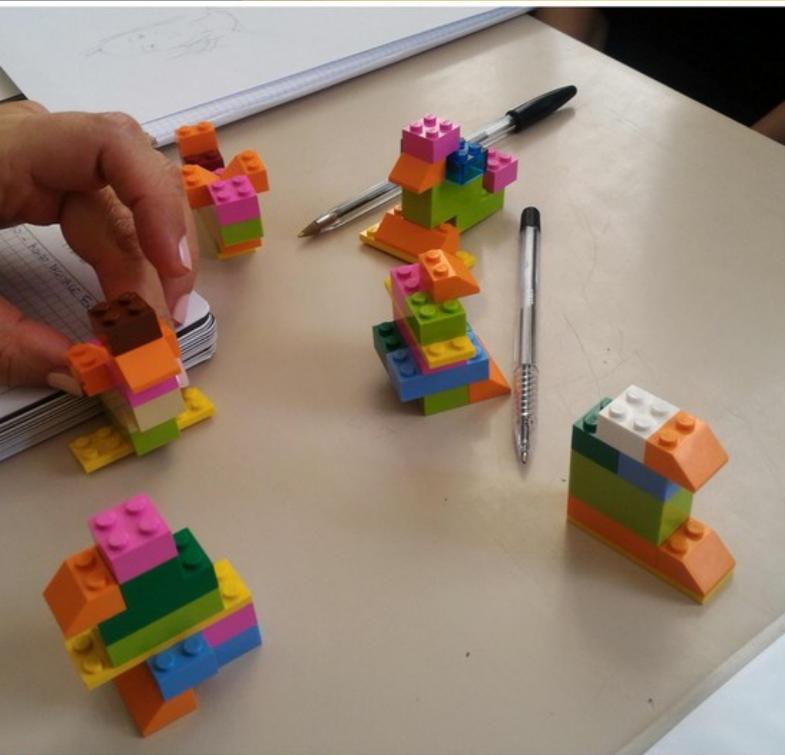
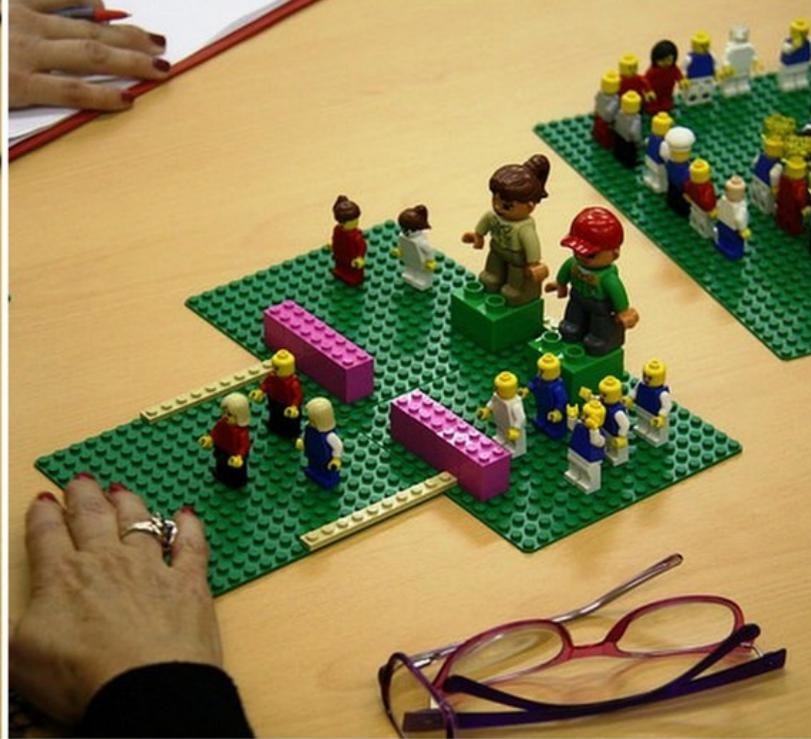
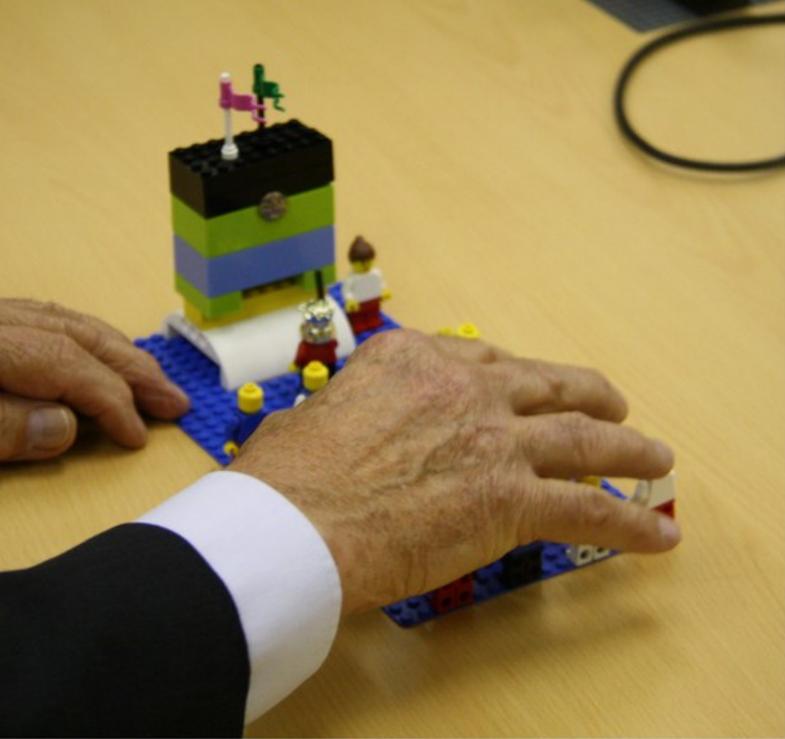
Nella nuova sezione **COME PRODUCIAMO VALORE** introduciamo alcuni principi, soprattutto come strumento di progettazione e sviluppo, per la misurazione dell'impatto delle nostre azioni e presentiamo alcune storie di cambiamento.

Come lo scorso anno proponiamo una sintesi dei principali numeri, solo per dare un'idea del "volume di lavoro" che affrontiamo ogni anno. Quest'anno però i numeri sono più articolati, descrivono anche risorse, risultati, prodotti e servizi.

Confermiamo la scelta 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 un "esercizio" importante anche per lo staff, per 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.

Nell'ultima sezione ci sono **I NOSTRI CONTI** presentati in modo sintetico, perché per il dettaglio si rimanda al bilancio economico pubblicato sul sito mondodigitale.org nella sezione "Amministrazione trasparente". 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 secondo bilancio è ancora come un'opera "incompiuta". È in corso la procedura 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. Condividiamo un documento "aperto", il racconto di un'organizzazione in cambiamento, che si "riaggiorna" continuamente per rispondere alle nuove sfide.



CHI SIAMO

LA NOSTRA IDENTITÀ

NOME

Fondazione Mondo Digitale 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 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 STATUARIE

La FMD lavora come un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza con un programma integrato di ricerca-azione, sviluppo e implementazione (ARD&l). Tra le principali attività statuarie:

CHI SIAMO

- 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 della comunità nazionale e internazionale, trovando un nuovo equilibrio tra creazione di valore sociale e risorse economiche. L'attività di fundraising, in particolare, è concepita come ricerca (analisi dei bisogni, elaborazione delle strategie ecc.) e progettazione di interventi mirati. L'ente finanziatore non è mai un ente filantropico ma è un partner a tutti gli effetti, con cui la FMD condivide visione e missione.

Rientrano tra le attività secondarie, ma strumentali, per l'anno 2020, i seguenti progetti:

- Computer Science First
- Vivere Digitale
- Academy SITI
- Fashion Digital Made
- MSD – Viral but Healthy
- TIM – Alfabetizzazione Digitale

CHI SIAMO

- Vagone FMD. Da 01 a 100 – Binario F (seconda edizione)
- Operazione Risorgimento Digitale
- CO.ME - COde&FraME
- Formazione con ®Lego Serious ®Play
- Talent Tour
- Fattore J
- I Maestri d'Italia
- Consulenza concorsi 2020 ForumPA-CGIL
- Eventi formativi con le scuole
- Sponsorizzazioni eventi formativi

COLLEGAMENTO CON ALTRI ENTI

Enti che ospitano le sedi operative della FMD:

- Città educativa di Roma
- Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti, L'Aquila
- IIS Marconi di Catania
- 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 multisetoriale, smart specialization
- innovazione sociale e imprenditoria giovanile
- invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale
- inclusione di immigrati e rifugiati
- STEAM e parità di genere

CHI SIAMO

CERTIFICAZIONI

La Fondazione è un ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la formazione del personale della scuola secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016. È certificata UNI 11601:2015 per le attività di coaching. E ha la certificazione ISO 9001:2015 per la "Progettazione ed erogazione di corsi di formazione ed attività di ricerca e consulenza finalizzata alla diffusione di tematiche legate all'innovazione e ICT. Servizi di coaching".

Siamo presenti nell'elenco degli esercenti ed enti accreditati presso i quali è possibile usare la Carta del Docente nel sito cartadeldocente.istruzione.it.

Sulla piattaforma SOFIA (Sistema operativo per la formazione e le iniziative di aggiornamento dei docenti) e sul sito www.innovationgym.org è disponibile l'elenco dei corsi, erogati dalla Fondazione Mondo Digitale, che si possono acquistare con la Carta del docente.

STRUTTURA, GOVERNO E AMMINISTRAZIONE

DA CONSORZIO A FONDAZIONE

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

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.

CHI SIAMO

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

CHI SIAMO

- Federico Alker, consigliere. Nominato con atto del 16/01/2019, durata della carica tre anni, dimissionario in data 04/03/2021 e sostituito da
- Stefano De Capitani, consigliere, con atto del 04/03/2021, durata della carica fino a scadenza attuale consiglio.
- Sabina Strazzullo, consigliere. Nominata con atto del 16/01/2019, dimissionaria in data 18/11/2020 e sostituita da Roberto Basso, consigliere, con atto del 18/11/2020, durata della carica fino a scadenza attuale consiglio.

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 Fondazione Mondo Digitale 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.

CHI SIAMO

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 2020

- 13 dipendenti
- 18 collaboratori
- 34 professionisti (partite Iva)
- 9 altri (partite Iva)
- 72 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 Fondazione Mondo Digitale da sempre opera perseguendo la massima trasparenza di tutte le sue azioni, in rispetto al ruolo di servizio pubblico riconosciute dai Soci fondatori e dalla Prefettura di Roma.

Nel rispetto di quanto stabilito dal decreto legislativo 33/2013, la Fondazione Mondo Digitale, 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].

CHI SIAMO

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

Le 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 2020 lo staff della FMD ha beneficiato di:

- Assistenza sanitaria integrativa
- "Mensa" in sede
- Trasporti (tessera Atac)
- Formazione e aggiornamento a rimborso
- Fringe benefits

CHI SIAMO

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 2020 sono stati attivati n. 6 tirocini per le seguenti tipologie e aree:

Tirocini extracurricolari formativi e di orientamento:

- Giorgia Cirelli, che svolge un tirocinio (continua nel 2021) nel settore "Innovazione nella scuola" collaborando all'implementazione e alla segreteria organizzativa di progetti strategici sui temi dell'educazione alla cittadinanza digitale e a un uso sicuro e responsabile di Internet
- Davide Germondari, che ha svolto un tirocinio nell'area eventi, collaborando all'implementazione della nuova edizione del "Global Junior Challenge", concorso storico della FMD dedicato alla valorizzazione dell'uso innovativo delle nuove tecnologie per l'istruzione e l'inclusione digitale.

Tirocini curricolari:

- Luisa Sajola, che ha svolto un tirocinio nell'ambito della comunicazione e del marketing sociale
- Lidia Catena, che ha svolto un tirocinio nell'ambito della progettazione e della progettazione grafica
- Diego Lanzara, che ha svolto un tirocinio nell'ambito della progettazione grafica, la comunicazione web e la promozione e diffusione del contest "Digital Made"
- Lorenzo Satta, che ha svolto un tirocinio per avvicinarsi al mondo delle nuove tecnologie e della fabbricazione digitale per conoscere i lavori del futuro.

CHI SIAMO

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 attivo e la cittadinanza responsabile nella società della conoscenza.

Nel corso del 2020, hanno collaborato con la FMD in modo continuativo due professionisti volontari, con compiti specifici. Hanno svolto le seguenti attività:

- Monica Nobili, in qualità di figura di supporto al settore "Innovazione nella scuola" per attività di segreteria organizzativa e supporto ai referenti territoriali
- Marcello Pistilli, in qualità di formatore e blogger sui temi della sicurezza sul web.



LA SQUADRA DI LAVORO

Lo staff è composto da figure professionali molto diverse, da consulenti storici a stagisti o apprendisti, da collaboratori “a chiamata” a dipendenti a tempo indeterminato, vere e proprie colonne portanti dell’organizzazione. Nei grandi eventi tutte le figure collaborano insieme alla risoluzione delle criticità e al raggiungimento degli obiettivi comuni. Per la comunicazione istituzionale e online 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 progettazione europea)
Ilaria Gaudiello (ricerca e coordinamento contenuti didattici)
Martina Lascialfari (project manager)
Valentina Ramaschiello (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)

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)
Lara Forgione (formatrice)
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

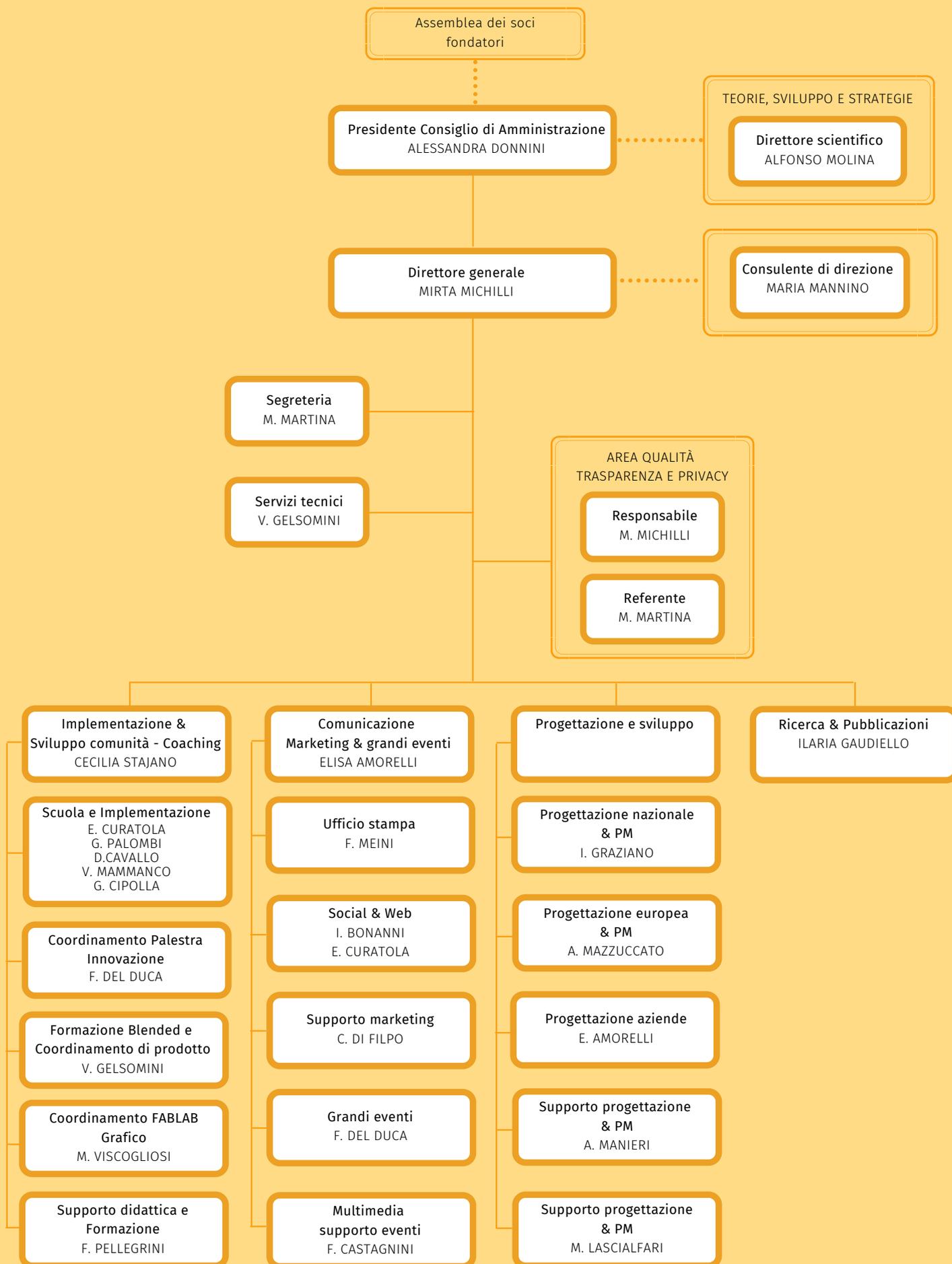
Contabilità, rendicontazione e bilancio: FD Elaborazioni (ex Studio De Matteis)
Organizzazione e gestione: KPMG (codice etico, accesso civico ecc.)
Studi legali: Cabras, De Cristofaro, Maresca Morrico e Associati, Gianni Origoni Grippo & Partners
Consulente del lavoro: Studio Princess
Salute e sicurezza 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, condividendo 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

ORGANIGRAMMA

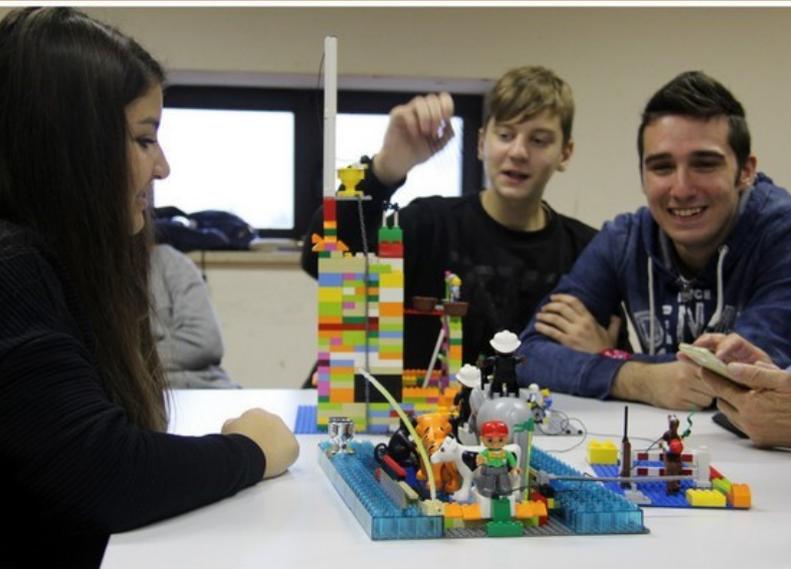


LA RETE DELLA FMD ALL'ESTERO

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, EDU4AI, E-UROPA, MAF, MATHISIS, ROBODIDATICS, WELCOME
GIAPPONE	FAB LAT KIDS
GRECIA	CANVAS, EDU4AI, 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

PAESE	PROGETTI
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	DIGITAL MADE, FAB LAB
POLONIA	E-UROPA, HOLOMAKERS, ROBODIDACTICS, WOMEN IN LOCAL DEVELOPMENT
PORTOGALLO	DISABUSE, ISEV, KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL
REGNO UNITO	AUXILIA, COME ON, ENACT, ENLIGHT, INTI, MATHISIS, MLEARN, MSLEUROPE, PATH TO A JOB, KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL, ROBODIDACTICS, SILVER, THE KNOWLEDGE VOLUNTEERS, WOMEN IN LOCAL DEVELOPMENT
REP. 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, DIGITAL MADE, DISABUSE, EDU4AI, ENACT, EUROPEAN RESOURCES MANAGER OF SCHOOL CITIES, HOLOMAKERS, INTI, KNIGHTS OF THE EUROPEAN GRAIL, 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



Abbiamo avviato attività in varie aree relative all'innovazione nel mondo della scuola e all'inclusione sociale e digitale con progetti in diversi stadi di sviluppo: alcuni sono in fase di progettazione, altri costituiscono azioni pilota, molti sono in corso, appena avviati o in dirittura d'arrivo. Dal Global Junior Challenge, giunto alla decima edizione, a Nonni su Internet, alla 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.

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



IN EMERGENZA: LA PRIMA FASE DELLA PANDEMIA

da Alfonso Molina, Mirta Michilli, Ilaria Gaudiello, *L'educazione al tempo del Covid-19: verso l'innovazione sistemica della scuola*, Rivista Lasalliana, 1 - 2021, pagine 71-82

L'emergenza Covid-19 ha visto la scuola impegnata nella ricerca delle migliori soluzioni affinché l'istruzione potesse svolgersi nella piena tutela della salute e della sicurezza, facendo fronte a un inedito momento storico per l'educazione. In questo straordinario frangente, la Fondazione Mondo Digitale ha ancora una volta toccato con mano l'alto potenziale di innovazione dei docenti. Insieme a loro abbiamo sostenuto questo rapido cambiamento con iniziative formative e con la creazione di reti solidali.

Durante il periodo del lockdown (marzo-luglio 2020) la FMD ha operato per la creazione di ecosistemi educativi coesi, attraverso un'azione distribuita: con il tramite mediatico di software funzionali all'erogazione di laboratori e workshop è stato possibile raggiungere pubblici anche lontani, o restii all'uso del digitale. Nel coltivare la natura composita dell'apprendimento, che include conoscenze, competenze, valori, la FMD ha continuato ad accordare un'attenzione specifica ai contesti di abbandono scolastico, emarginazione, discriminazione, fragilità e povertà, articolando il lavoro progettuale al fine di instaurare dinamiche di supporto e di rigenerazione che potessero consolidare prospettive di accesso alle tecnologie per tutti: come è noto, i pubblici sfavoriti sono infatti suscettibili di patire maggiormente i contesti di crisi a causa della mancanza di risorse necessarie (nel caso della didattica a distanza si è trattato prevalentemente di risorse tecnologiche). Non è un caso che l'Unesco abbia indicato, tra le "nove idee per l'azione pubblica" in risposta all'emergenza Covid-19, quella di "espandere la definizione di diritto all'educazione, integrandola con il diritto alla connettività". L'identità della FMD si è allora fatta plurale: al fine di rendere più capillare la sua "presenza a distanza", la FMD è partita dalle città italiane dove erano attive le sue Palestre dell'innovazione, ambienti phyrtual (reale e virtuale) in cui è possibile praticare l'open innovation attraverso strumenti digitali, metodologie consolidate di learning design e risorse per l'apprendimento, per offrire all'intera comunità educante di insegnanti, studenti, famiglie, programmi formativi e assistenza ad hoc.

Per rispondere alle nuove esigenze, la FMD ha, inoltre, realizzato una vasta virtualizzazione dei suoi contenuti formativi generati nei differenti ambienti della sua struttura. Tale virtualizzazione non equivale, però, a una semplice trasposizione online dei contenuti didattici, bensì ad una vera e propria riconfigurazione di questi ultimi in un ambiente di e-learning. È noto come l'implementazione delle tecnologie digitali nella didattica sia globalmente descrivibile attraverso lo schema SAMR - Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition, ovvero: i dispositivi digitali sono stati usati finora per sostituire strumenti pre-esistenti o potenziarli (in un'ottica di miglioramento della didattica), o per modificare e ridefinire i processi di insegnamento/apprendimento (in un'ottica di trasformazione della didattica). Possiamo allora dire che, a fronte dell'emergenza sanitaria, si è rivelato necessario polarizzare gli usi del digitale soprattutto in un'ottica di "Redefinition", focalizzando, quindi, una sezione specifica del SAMR. Questa "ridefinizione" ha visto coinvolti diversi e cruciali aspetti della nostra ingegneria pedagogica, quali:

- la codifica dei percorsi didattici
- la costituzione di ambienti virtuali tra loro comunicanti
- la messa a punto di risorse di supporto
- la virtualizzazione degli apprendimenti
- il coinvolgimento di pubblici rilevanti.



Descriviamo brevemente questi cinque punti. In merito alla codifica dei percorsi didattici, la necessità di predisporre in breve tempo classi virtuali che assicurassero la continuità dell'istruzione ha richiesto un incremento significativo dell'interattività dei contenuti. Dal punto di vista della semiosi didattica, infatti, ad assumere particolare rilievo nella trasmissione dei contenuti sono state la funzione fatica e conativa, oltre che la funzione referenziale. Ovvero, nel codificare le nuove esperienze formative, si è ritenuto indispensabile tenere in considerazione, oltre al contenuto denotativo dei corsi, anche le questioni relative al mantenimento dell'attenzione e alla conservazione dell'impegno, da parte degli studenti, nel perseguire gli obiettivi concordati nel periodo pre pandemia. Ecco allora che le diverse funzionalità delle tecnologie digitali sono state declinate per l'ottenimento di un solido scaffolding attraverso la segmentazione e articolazione del materiale di studio (secondo target di età, livelli di complessità, tipologie di contenuti, metodologie e modalità di apprendimento) e con il sostegno di un tutoraggio virtuale che garantisse la non interruzione della didattica.

Per quanto riguarda la costituzione degli ambienti virtuali, la logica usata è stata quella della non esclusività: poiché ogni ambiente risponde a specifiche funzionalità (comunicazione istantanea, esercitazione pratica, esplorazione di documenti, lavoro collaborativo, presentazione o valorizzazione dei risultati ecc.), si è optato per un sistema a "vasi comunicanti" delle diverse soluzioni digitali: la scelta è stata, cioè, quella di strutturare l'ambiente di apprendimento selezionando e articolando gli strumenti digitali secondo precise finalità pedagogiche quali il classroom management, la produzione o elaborazione di moduli didattici (lato insegnante), la produzione o elaborazione (lato studente), il feedback, la valutazione, e, infine, la diffusione o condivisione.

Ogni corso ha previsto, inoltre, l'accesso a risorse teoriche e pratiche (template, esercizi, applicazioni e documenti di approfondimento) per stimolare un apprendimento autonomo ed esperienziale, consentendo ai docenti di differenziare la loro didattica.

Percorsi, ambienti e risorse sono stati configurati, infine, con l'obiettivo di una dinamizzazione delle lezioni a distanza, ponderando l'alternanza di momenti individuali e cooperativi, e di attività tangibili vs task digitali.

Con il coinvolgimento di esperti, enti terzi e famiglie si è voluto, inoltre, ricostituire un ecosistema educativo che impedisca l'isolamento dietro lo schermo, favorendo la circolazione dei saperi, l'accesso a una molteplicità di fonti di conoscenza, la creazione di un quadro valoriale comune. Tutto questo è stato tradotto nell'istituzione di un ricco canale formativo che ha incluso laboratori e repository online, webinar di approfondimento, uno sportello digitale di supporto – accessibile anche in messaggistica – e un blog per condividere informazioni, storie, idee per la scuola a distanza e la famiglia in smart working. Ecco un racconto sintetico, in numeri, di cosa abbiamo realizzato durante i cinque mesi di emergenza sanitaria.

567 sessioni online (piattaforme GoToWebinar, Meet, Teams, Live Event, Webex)
9.378 studenti (aula virtuale)
2.830 genitori
7.568 docenti
2.309 giovani, adulti, over 65
2.465 partecipanti all'evento live Esperti in classe
4.856 visualizzazioni per le 6 video-lezioni formato famiglia di Maestri d'Italia
16.429 visualizzazioni per le video-lezioni dedicate ai docenti (Primaria Live)
1.468 visualizzazioni per il 1° modulo "Come cambia la scuola ai tempi del Covid-19"

Molti e di grande portata sono stati anche i progetti attivati o reiterati in questo periodo, nell'incessante tentativo di dare nuovo impulso alla scuola. Sarebbe troppo lungo descrivere ognuno di essi, basta sottolineare che tutte queste e altre attività hanno richiesto e richiedono una considerazione speciale della scuola – quale quella ereditata da Tullio De Mauro – un insieme di strumenti consapevolmente orchestrati, una pratica costante dell'open innovation, una sinergia significativa con gli istituti scolastici e con tutti gli attori suscettibili di intervento nell'universo educativo, un'ottica sistemica e una progettualità lungimirante.

Una lezione interessante di questo periodo è la seguente: che lavorando fianco a fianco con la scuola e le collettività territoriali, supportando le famiglie, cercando incessantemente nuove soluzioni, abbiamo avuto l'opportunità, negli ultimi mesi, di veder emergere il volto umano dell'innovazione. Questo importante risultato, insieme etico e tecnico, sociale e culturale, potrà senza dubbio servire da esempio per le prove che la società deve ancora affrontare, quali, ad esempio, quelle messe in luce dal report di Indire: il digital divide all'interno delle famiglie, molte delle quali a casa non hanno linee Internet in grado di supportare le lezioni online oppure non sono formate all'uso delle piattaforme; il gap tra Nord e Sud, in particolar modo sul tipo di strumenti utilizzati; la necessità di formare rapidamente i docenti a un uso mirato di soluzioni digitali specifiche per le discipline, rinforzando il Piano per la formazione dei docenti 2016-2019.

IN EMERGENZA TRA DAD E DDI. E NON SOLO A SCUOLA

Le diverse azioni di supporto attivate durante il primo lockdown, dal canale formativo [www.mondodigitale.org/it/formazione] agli sportelli digitali, sono proseguite anche con il nuovo anno scolastico, per non lasciare indietro nessuno. Abbiamo aiutato le scuole a progettare interventi innovativi in una modalità "aperta" con più scenari integrati, adatti alla didattica digitale integrata (DDI).

LA DIDATTICA IBRIDA: UN MODELLO FIRTUALE



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

Tra le tante sfide realizzate in lockdown, e in alcuni casi poi pesreguite, ne vogliamo evidenziare alcune, che ci sono particolarmente care, perché hanno coinvolto la comunità educante "lungo tutto l'arco della vita".

IL CENTRO DIURNO SU ZOOM

[...] L'esperienza del Centro Diurno per Anziani Fragili Alberto Sordi è riuscita a spezzare la catena della solitudine degli anziani di Trigatoria e a offrire una prospettiva nuova grazie a un radicale cambio di prospettiva. Dopo la chiusura a causa del lockdown di primavera, gli operatori del Centro Diurno per Anziani Fragili e il personale dell'Associazione e della Fondazione Alberto Sordi si sono chiesti cosa potessero fare per i loro ospiti, anziani dai 75 ai 95 anni d'età. E hanno immaginato una "versione virtuale" del centro diurno. L'ostacolo più grande era però quello di avvicinare il maggior numero di ospiti alle nuove tecnologie. Ecco dunque il coinvolgimento dei volontari dell'Università Campus Bio-Medico di Roma e dei formatori della Fondazione Mondo Digitale che da sempre opera per abbattere le barriere erette dal digital divide. [...]

Sul magazine "Vita" il direttore della Fondazione Alberto Sordi, **Ciro Intino**, ha raccontato l'esperienza del centro diurno per anziani fragili di Trigatoria che durante il lockdown ha dato vita al progetto pilota "Il centro a casa". Con l'aiuto dell'Associazione Alberto Sordi, Fondazione Mondo Digitale e Università Campus Bio-Medico di Roma è stato formato un gruppo di anziani tra i 75 e i 95 anni all'uso di internet, tablet e smartphone. Ora il progetto continua con successo. È la storia di un centro diurno che ha saputo cambiare prospettiva... [mondodigitale.org/it/news/il-centro-diurno-su-zoom]

RADIOINCOLLA, UN PODCAST COMUNITARIO

Abbiamo pensato di attivare un servizio semplice, antico e nuovo, per aiutare a sentirsi parte, da nord a sud, della comunità di OpenSPACE: un radiogiornale comunitario. Docenti, dirigenti scolastici, focal point, operatori, genitori e ragazzi, tutti coinvolti in un breve ma concentrato racconto corale che viene montato e diffuso una volta a settimana su una piattaforma podcast e poi condiviso sui nostri canali e sui canali del progetto. Ognuno può ascoltare esperienze, bisogni, storie e aneddoti di colleghi o compagni di una "città gemella OpenSPACE".

Nel 2020 sono state realizzate nove puntate [www.spreaker.com/show/radioincolla]

L'ITALIA CHIAMÒ, IL PIÙ GRANDE LIVE STREAMING

Siamo stati tra i promotori del più grande live streaming di tutti i tempi per raccontare al mondo la reazione dell'Italia davanti all'emergenza Coronavirus: la maratona di 18 ore "L'Italia chiamò" è andata in onda venerdì 13 marzo dalle 6 alle 24. Abbiamo raccontato le storie di chi ha tenuto aperte le scuole con la tecnologia, assicurando a migliaia di ragazzi la continuità didattica. Tra le testimonianze più intense quella di Antonella Di Bartolo, dirigente dell'ICS Sperone-Pertini di Palermo, preoccupata di "non perdere nessuno" nei territori difficili di don Pino Puglisi.

[Il virus dell'abbandono mondodigitale.org/it/news/il-virus-dellabbandono]

#IOSTUDIOINSIEME, LE STORIE AL TELEFONO

Con il podcast #iostudioinsieme abbiamo raccolto le "storie al telefono con la comunità educante". Sono le testimonianze di dirigenti e docenti che ci raccontano come la scuola sta affrontando l'emergenza sanitaria: 16 interviste realizzate da Cecilia Stajano, coordinatrice Innovazione nella scuola e community manager per la Fondazione Mondo Digitale.

Cosa abbiamo imparato dalla gestione dell'emergenza? Cosa conserviamo di questa fase di didattica a distanza quando sarà possibile tornare nelle aule? Nei dialoghi al telefono ci sono anche le testimonianze di alcuni dirigenti scolastici, come Alfonso D'Ambrosio, tra i primi ad avviare la didattica a distanza con la chiusura delle scuole, o Antonio Fini, che da subito ha pensato di fare scuola in tv con le emittenti locali, prima ancora che si attivasse la Rai, come servizio pubblico [www.spreaker.com/show/iostudioinsieme].

ROLAB E LA CITTÀ IN LOCKDOWN

Il progetto Rolab - Rome Live Art Lab promosso con l'Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia con l'obiettivo di valorizzare la città di Roma, con la condivisione di progetti e idee di rigenerazione e animazione degli spazi urbani dismessi, nel corso della pandemia si è trasformato. Con l'emergenza Covid-19 gli studenti hanno risposto alla nuova sfida di dotare

di "anticorpi sociali" contro l'isolamento i progetti realizzati con artisti, accademie internazionali e associazioni: la prima co-progettazione in tempo reale degli spazi urbani dismessi nella città in lockdown. Si è aggiudicato il primo premio il progetto "TIB-Rolab" dell'IIS via Roma 298 di Guidonia: gli studenti hanno creato un modello di cultural business applicato a un edificio incompiuto del settore est dell'area metropolitana romana, e alla sua trasposizione narrativa con una video performance. Il secondo premio è stato vinto dagli studenti del Liceo artistico Caravaggio di Roma con un modello di intervento sul complesso scolastico di via Argoli: un polo tecnologico avanzato nei Municipi VIII e IX che funziona da "anticorpo sociale" per non rimanere soli e condividere anche da remoto durante l'emergenza sanitaria. Il terzo premio è stato vinto dal Liceo artistico Enzo Rossi di Roma che ha lavorato al recupero sociale e culturale del parcheggio multipiano di Morandi nel quartiere San Giovanni. I dieci progetti finalisti sono stati raccolti in un museo virtuale permanente a 360° e sono stati realizzati con la collaborazione del Quasar Institute for Advanced Design e dell'Istituto europeo di Design di Roma. Il museo ospita anche il progetto fotografico "Ruins Reborn" di Linda Pagani (Usa) e Federica Pamio (Italia): il duo artistico ha lavorato sugli edifici abbandonati scelti dagli studenti usandoli come vere e proprie tele [mondodigitale.org/it/news/rome-live-art-lab].

ESPERTI IN CLASSE

L'evento di presentazione del progetto Fattore J, promosso con Janssen Italia, era previsto a maggio in Campidoglio, con la presenza fisica dell'intera comunità coinvolta. Abbiamo accettato la sfida di trasformarlo nel nostro primo grande evento live, coinvolgendo oltre 1.000 studenti in un'originale sessione formativa trasmessa in diretta streaming anche dal canale salute dell'agenzia di stampa Ansa. Hanno partecipato anche la ministra dell'Istruzione Lucia Azzolina, la sindaca Virginia Raggi e il professore Massimo Andreoni, primario del reparto Malattie Infettive del Policlinico Tor Vergata di Roma. Oltre 300mila le visualizzazioni dello spot di 100 secondi sul solo canale Ansa. [mondodigitale.org/it/news/salute-%C3%A8-tempo-di-empatia].

UNA PATENTE SPECIALE PER LA #MISSIONENONNO

La maestra Cristiana Zambon ha animato un mini corso "formato famiglia" per l'iniziativa Maestri d'Italia di TIM, perché con l'aiuto delle tecnologie gli anziani possono sentirsi più vicini e collegati nel periodo di distanziamento fisico per l'emergenza sanitaria. La maestra ha guidato i giovanissimi facilitatori digitali, i nipotini, in sei missioni speciali di aiuto ai nonni:

- Nonno sei vicino, anche se sei distante
- Nonno online, che passione!
- Aiuto nonno a tenersi informato
- Nonno diventa social
- Conservare e condividere i ricordi
- Nonno è in casa, ma non si fa mancare niente!

Per i piccoli agenti speciali che hanno partecipato alle sfide di #MissioneNonni la maestra ha preparato anche una speciale "Patente" da tagliare, piegare e personalizzare. E come accade per le vere e proprie patenti, una volta in possesso dell'autorizzazione, bambine e bambini sono abilitati all'esercizio della professione di agenti digitali speciali, pronti per nuove missioni con i nonni. Con la complicità di insegnanti, genitori o altri parenti adulti la documentazione delle imprese realizzate dagli intraprendenti agenti digitali è stata condivisa in diretta streaming sul canale YouTube.

I MAKER IN EMERGENZA

In piena emergenza Covid-19 abbiamo i maker del laboratorio di fabbricazione digitale della Palestra dell'Innovazione hanno contribuito alla realizzazione di respiratori, visiere e mascherine da donare agli operatori.

Marco Brocchieri, 32 anni, si è attivato subito per stampare in 3D valvole e connettori in grado di trasformare le maschere da snorkeling in dispositivi per la respirazione dei malati affetti da coronavirus. Grazie ai social il coinvolgimento di giovani tra Roma e provincia è diventato virale e ha portato in soli due giorni alla realizzazione e alla spedizione di 80 componenti [mondodigitale.org/it/news/maschere-contro-il-virus].

Il progetto delle visiere è di Daniele Vigo, 21 anni, che ha realizzato un tutorial per condividere la sua soluzione progettuale con altri maker. Daniele ha ottimizzato i tempi di realizzazione e i materiali usati: il risultato è una visiera più leggera e confortevole, rispetto a quelle che si trovano in commercio. Non stringe troppo e si può portare su mascherine e occhiali [mondodigitale.org/it/news/visiere-protettive].

Davide Alosi, 24 anni, ha realizzato, a partire da un modello disegnato da un ingegnere asiatico, mascherine protettive, distribuendole gratuitamente. Ha modificato il disegno originale per renderlo più robusto. Ha usato i filtri dei condizionatori che purificano l'aria, sostituibili all'occorrenza, e una stampante 3D. Ha stampato mascherine con misure "standard" per familiari, amici, albergatori, addetti alle pulizie... [mondodigitale.org/it/news/i-maker-in-emergenza].

IL MODELLO DI EDUCAZIONE PER LA VITA

Convinti che la vita e il lavoro nel mondo complesso del 21° secolo richiedano 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 nella pagina seguente, 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 (lifedeeep). I riquadri contenuti all'interno fanno riferimento a metodologie specifiche di apprendimento, riconosciute importanti per una didattica personalizzata, collaborativa ed esperienziale, e a diversi spazi di apprendimento.

La figura 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 curricula 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

skills 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 (online) 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 a 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 aggiornate e preparate 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 practitioner, 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.

MODELLO DI EDUCAZIONE PER LA VITA



PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

La prima Palestra dell'Innovazione è nata nel 2014 da una idea del direttore scientifico Alfonso Molina: è il luogo dove si sperimenta il modello di Educazione per la vita, si investe sulle nuove generazioni e si combattono fenomeni cruciali della nostra epoca quali abbandono scolastico, disoccupazione giovanile e Neet. Uno spazio di incontro, fisico e virtuale, tra vecchie e nuove professioni dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditorialità ed esercitare le competenze del 21° secolo. Attualmente è composta da diversi spazi (Activity Space, Coding Lab, Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab, Media Art Lab, Robotic Center, Video e Sound Lab). La Palestra dell'Innovazione coinvolge i destinatari in diverse attività trasversali:

- 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



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.

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.

Con la sinergia di docenti della scuola primaria è stato realizzato il primo tentativo di curriculum mapping (ora alla seconda edizione) 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 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.

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.

Grazie alla combinazione di metodologie interattive, esperienziali e collaborative la Palestra dell'Innovazione si rivela essere un modello vincente di intervento per promuovere inclusione sociale, culturale e digitale e coinvolgere attivamente gli utenti "più fragili".

Gli ambienti della Palestra dell'Innovazione sono frequentati anche da professionisti e aziende, che richiedono l'intervento della Fondazione Mondo Digitale per la formazione dei dipendenti e l'accompagnamento lungo il processo di digital transformation dell'impresa. Tra il 2019 e il 2020 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.

LE PALESTRE NELLE PERIFERIE DELLE METROPOLI

Portiamo 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.

Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali, alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale.

Nei nuovi spazi vengono realizzati varie attività per le scuole (making, coding, robotica ecc.), laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi (es. autocostruzione di stampanti 3D low cost), ma anche formazione per i docenti e originali laboratori per le famiglie.

La FMD cura la formazione di coach locali che possano proseguire in modo autonomo le attività (dalla progettazione di nuovi percorsi didattici alla manutenzione delle macchine).

OPENSACE

OpenSPACE – Spazi di Partecipazione Attiva della Comunità Educante, selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile (Bando Adolescenza), è un progetto quadriennale che ha l'obiettivo di rendere le comunità inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa, culturale e l'empowerment di pre-adolescenti e adolescenti. L'intervento è realizzato in alcune aree periferiche di Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria. 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.

La FMD è responsabile della progettazione, realizzazione, start-up e animazione di 4 Palestre dell'Innovazione nelle 4 Scuole Polo, sul modello della Palestra dell'Innovazione (www.innovationgym.org) realizzata presso la Città Educativa di Roma.

La FMD porta così in nuovi territori un modello che promette di essere efficace per contrastare povertà educativa, ridurre dispersione e abbandono scolastico, ri-orientare i neet verso percorsi formativi o lavorativi più efficaci, sostenere l'apprendimento permanente e fornire uno spazio di confronto e crescita per la comunità educante.

Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali (fab lab, coding lab ecc.), alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale.

Nei nuovi spazi vengono realizzate varie attività per scuole Polo e Satellite (making, coding, robotica ecc.), laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi (es. autocostruzione di stampanti 3D low cost), ma anche formazione per i docenti (FMD è ente accreditato Miur) e originali laboratori per le famiglie.

La FMD cura anche la formazione di coach locali che possano proseguire in modo autonomo le attività (dalla progettazione di nuovi percorsi didattici alla manutenzione delle macchine).

Nei laboratori si svolgono anche attività in sinergia con le altre azioni progettuali, come realizzazione di gadget, progettazione in 3D di ambienti, digital storytelling ecc.

LE PALESTRE SONO CONFIGURABILI, EVOLUTIVE, INCLUSIVE

Le diverse configurazioni delle Palestre dell'Innovazione sono progettate con la scuola a partire dalle risorse esistenti e prevedono l'allestimento funzionale degli spazi con macchine (es. laser cut, stampanti 3D), strumenti (fabbricazione digitale), kit (team building), arredi (armadi, tavoli, sedie, pareti attrezzate) e software.

MILANO 📍

- Fab Lab | Robotic Lab nel Laboratorio di Scienze
- Coding Lab | Video Lab nel Laboratorio di Informatica
- Media Art Lab nel Laboratorio di arte
- Kit team building-leadership

BARI 📍

- Fab lab
- Video Lab | Coding Lab | Immersive Lab nel laboratorio astronomico
- Robotic Lab
- Kit team building-leadership

REGGIO CALABRIA 📍

- Fab Lab
- Coding Lab | Robotic Lab | Video Lab | Immersive Lab
- Kit team building-leadership

PALERMO 📍

- Fab Lab, Coding Lab, Robotic Lab, Video Lab, Immersive Lab nell'atelier creativo
- Kit team building-leadership

COLLEGAMENTI DIGITALI

È promosso dalla Fondazione Mondo Digitale (FMD), in rete con l'IIS Falcone-Righi di Corsico e la Città Metropolitana di Milano, e realizzato con il sostegno della Fondazione di Comunità Milano – Città, Sud Ovest, Sud Est, Martesana onlus. L'obiettivo è valorizzare e potenziare lo spazio scuola attraverso l'allestimento e l'animazione, nella periferia sud ovest della città, presso l'IIS Falcone Righi di Corsico, di una Palestra dell'Innovazione, ossia un presidio educativo aperto al territorio e dedicato alla formazione permanente.

LE PALESTRE PER IL CONTRASTO ALLA POVERTÀ EDUCATIVA

Nelle periferie delle città metropolitane

Milano

IC Madre Teresa di Calcutta
Municipio IV
Forlanini, Ponte Lambro, Rogoredo
Periferia est

Corsico

IC Falcone-Righi
Unico istituto superiore del territorio serve vari comuni e alcune periferie di Milano

Bari

IC Grimaldi-Lombardi
III Municipio
Quartiere San Paolo
periferia nord-ovest della città a 8 km dal centro della città

Reggio Calabria

IC B. Telesio
VII Circoscrizione
Quartiere Modena

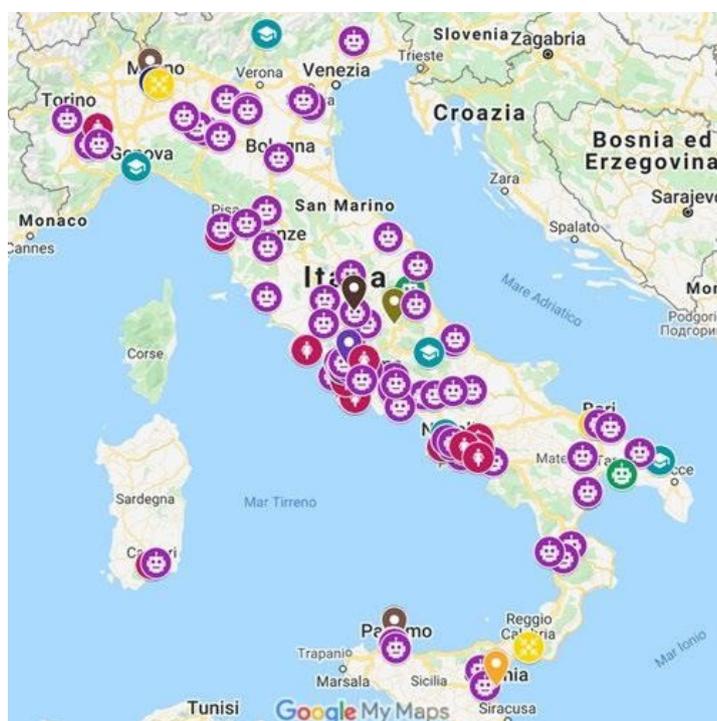
Palermo

IC Borgese
VII Circoscrizione
Pallavicino, San Filippo Neri, Zen

IL NETWORK DEGLI HUB FORMATIVI

Nel corso degli anni la Fondazione Mondo Digitale 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.



-  **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 OpenSPACE** | 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. Hanno un ruolo strategico anche nel nuovo progetto Social Hosting Hub, tra i vincitori della Google.org Impact Challenge sulla sicurezza. Tra le azioni previste per gli anni scolastici 2020-20 e 2021-22 c'è proprio l'animazione di 50 hub sul territorio nazionale che operano come vere e proprie emittenti di formazione e di un "social hub" per giovani vulnerabili a Roma.

RICERCA E SVILUPPO

L'attività di ricerca, tra le finalità prioritarie della FMD, così come indicato negli articoli 4 e 5 dello Statuto, è soprattutto frutto del lavoro scientifico di Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy (ha insegnato all'Università di Edimburgo per oltre 20 anni) (www.alfonsomolina.info), che ha co-creato il Consorzio Gioventù Digitale nel 2001, ne ha assunto la direzione scientifica, e ne ha sostenuto la trasformazione in Fondazione nel 2006, per rafforzarne missione e posizionamento nel contesto internazionale.

Molina ha sviluppato ad hoc per la FMD, organizzazione non profit orientata alla conoscenza, un **programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione** (*Action, Research, Development and Implementation*), come ciclo continuo che affianca al lavoro teorico, di livello accademico, lo sviluppo di strumenti e progetti nell'ambito dell'educazione per la vita, dell'istruzione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale e di comunità.

L'obiettivo della ricerca, quindi, non è quello di produrre risultati oggettivi misurabili, come attività autonoma di natura accademica, ma di elaborare strumenti, oggetti, metodologie, piattaforme, che l'organizzazione trasforma in risorse per il bene comune.

Concluso il piano quadriennale (2016-2019) di sviluppo sperimentale (Phyrtual Innovation Environment & Research), proseguiamo nel disegno di nuovi ambienti di apprendimento, fisici, virtuali e firtuali, con particolare attenzione alla formazione ibrida, capace di adattarsi a situazioni di emergenza.

IL NOSTRO IMPEGNO IN 16 AZIONI



I SETTORI DELLA RICERCA

- **Nuove tecnologie per la didattica, la formazione e l'innovazione sociale ed educativa**

Ambienti di apprendimento, piattaforme integrate, teorie, modelli, metodologie, mappature, prodotti didattici, curricula ecc.

In particolare il programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione prevede la progettazione di nuovi ambienti di apprendimento (fisici, virtuali e ibridi), corredati da studi di fattibilità, sviluppo teorico, piani didattici, prodotti digitali e prototipi interattivi e da un'offerta di servizi formativi modulata su destinatari diversi (stranieri, over 65), anche con bisogni speciali, per garantire il massimo di inclusione.

- **Governance e innovazione sociale**

Mappatura e governance dell'ibridità multisettoriale nell'innovazione sociale, organizzazioni senza fini di lucro orientate alla conoscenza, specializzazione regionale intelligente. Con sviluppo di strumenti di applicazione pratica come diamond of alignment, evolving business plans, evolving bottom-up road-mapping, personal ecosystem canvass, metodologia di valutazione in tempo reale e mappatura dinamico-strategica.

- **Teoria degli ecosistemi per lo sviluppo personale e comunitario**

Sviluppo sostenibile, teoria della complessità, singolarità tecnologica, evoluzione umana, consilience, auto-imprenditorialità ecc.

L'offerta formativa frutto dell'attività di ricerca è anche codificata in cataloghi ufficiali presenti su piattaforme istituzionali, come, ad esempio, il Sistema operativo per la formazione e le iniziative di aggiornamento dei docenti (SOFIA), realizzato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.

Il modello di Educazione per la vita, frutto della ricerca di Alfonso Molina su vari sistemi di istruzione, è pubblicato nel volume Educazione per la vita e inclusione digitale, Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti (Erickson 2016).

STRUTTURA ORGANIZZATIVA E RICERCA

Il modello ARD&I, applicato a un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza, impegna tutto il personale nello sviluppo di nuove conoscenze e competenze e coinvolge attivamente anche i collaboratori che animano gli ambienti di apprendimento. L'intera l'organizzazione fa ricerca, compresa la community di volontari della conoscenza (www.mondodigitale.org/it/chi-siamo/organizzazione/staff).

Le figure di indirizzo sono il direttore generale, Mirta Michilli (mondodigitale.org/it/chi-siamo/organizzazione/direttore-generale), e il direttore scientifico, Alfonso Molina (mondodigitale.org/it/chi-siamo/organizzazione/direttore-scientifico).

Atipica e originale in un'organizzazione non profit è la figura di Valentino Catricalà, direttore artistico del Media Art Festival, che ha coordinato i programmi Arte e Media. Ha avviato un nuovo settore di ricerca per integrare scoperte sul funzionamento del cervello, modelli di apprendimento e nuove pratiche didattiche. Un settore pionieristico in Italia che ha già creato convergenze importanti con un sistema di festival internazionali e soluzioni innovative per le residenze d'artista. Da dicembre 2020 Valentino Catricalà è il nuovo responsabile della SODA Gallery a Manchester.

Ilaria Gaudiello, formatrice e curatrice editoriale, si è occupata del progetto editoriale di ricerca "Immaginare Crescere Sviluppare" (ICS Lab) realizzato con il Centro Studi Erickson. Sono in libreria tutti i volumi della collana [www.mondodigitale.org/it/news/tinkering-coding-making].

Dalle attività in aula delle formatrici Valentina Gelsomini e Giorgia Di Tommaso è nato "Entra nel mondo dell'AI", il primo corso-laboratorio sull'intelligenza artificiale progettato per le scuole, un percorso di formazione in quattro moduli [innovationgym.org/entra-nel-mondo-dellai].

PATRIMONIO

Il patrimonio di conoscenze della FMD è codificato e condiviso in oltre 150 pubblicazioni. Tra i materiali già online: articoli in riviste specializzate, pubblicazioni, e-book, booklet, casi di studio, guide per i docenti, manuali di corso, video lezioni, tutorial, pillole digitali.

Diverse le tipologie di oggetti di conoscenza sviluppati: ambienti, teorie, modelli, strumenti, mappature, piattaforme, metodologie.

Palestra dell'Innovazione

È un ambiente fisico-virtuale per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale, civica ed educativa. È composta da vari spazi e ambienti didattici, in aggiornamento per renderne più articolata e mirata l'offerta formativa

- **ACTIVITY SPACE.** Dedicato a leadership, team building...
- **CLASSE 3.0.** Ambiente polifunzionale, tecnologico e a struttura modulare per diversi usi
- **CODING LAB.** Ambiente esperienziale per imparare le basi della programmazione (da Ozobot ad App Inventor)
- **COWORKING SPACE**
- **FABLAB.** Laboratorio per la fabbricazione digitale costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms
- **GAMELAB.** Spazio attrezzato per introdurre i giovani nel digital entertainment
- **IMMERSIVELAB.** Ambiente di ricerca, sviluppo e formazione, dotato di tecnologie pionieristiche per lo studio dell'immersione sensoriale ed emozionale
- **IOT LAB.** Laboratorio dedicato a Internet delle cose, per rendere gli oggetti "intelligenti", connessi tra di loro grazie alla rete
- **MEDIA ART LAB.** Attività per scoprire l'arte digitale e l'uso attivo e creativo delle tecnologie
- **ROBOTIC CENTER.** Spazio per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni tecnico scientifiche, con kit robotici per studenti di varie età
- **VIDEOLAB.** Ambiente di videomaking, modellazione e animazione 3D, effetti visuali, post produzione e stop motion.

Strumenti

Macchine a controllo numerico per la fabbricazione digitale, come stampanti 3D, laser cutter, frese e plotter che consentono di concretizzare velocemente le idee e realizzare prototipi e oggetti di ogni tipo. Strumenti immersivi come HTC Vive, Oculus Rift CV1, Leap Motion, Samsung GearVR, Emotiv Neurofeedback.

Lego® Serious Play®, lavagna interattiva WII Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, ZoomTool, Toobeez, Personal Ecosystem Canvass ecc.

Kit robotici per ogni livello di competenza.

Metodologie

Per il metodo LSP, molto efficace anche nelle strategie di ricerca, è stato avviato un percorso internazionale per il training e l'accREDITAMENTO delle competenze. In FMD ci sono cinque coach certificati Lego® Serious Play® Trained LSP facilitator: Mirta Michilli, Cecilia Stajano, Ilaria Graziano, Francesca Del Duca e Francesca Meini.

Esempi di prodotti ideati, progettati e sviluppati

- **Educazione per la vita** (modello che integra conoscenze codificate, competenze, valori fondamentali e aspetti caratteriali con modalità di apprendimento)
- **Palestra dell'Innovazione** (spazio fisico e virtuale, costituito da diversi ambienti digitali)
- **Phyrtual.org** (ambiente interattivo online "innovation-oriented" per condividere conoscenze, progetti ed esperienze di innovazione sociale, integrato con piattaforma di crowdfunding)
- **RTE-SI** (metodologia di valutazione in tempo reale per interventi di innovazione sociale)
- **Officina dei nuovi lavori** (laboratori per giovani in transizione)
- **Phyrtual Factory** (acceleratore giovanile inclusivo all'autoimprenditorialità)
- **Offerta formativa** (catalogo di proposte per diversi destinatari)

Altri esempi di prodotti/strumenti originali

- Personal Ecosystem Canvas (PEC, strumento formativo)
- Digital Strategy Workout (format di sviluppo collettivo)
- 5M - multimediale, multi-dimensionale, multi-ruolo, multi-didattico, micro-modulo (materiali didattici innovativi).

Elenco delle pubblicazioni più recenti (dal 2014 ad oggi)

- Alfonso Molina, *Palestre dell'Innovazione*, 2014
- Fondazione Mondo Digitale, *Linee guida per tutor* (nuova edizione), 2014*
- Fondazione Mondo Digitale, *Manuale di e-Government* (n.e.), 2014*
- Fondazione Mondo Digitale, *Guida pratica all'uso del pc* (n.e.), 2014*
- Fondazione Mondo Digitale, *Tecnologia semplice* (n.e.), 2014*
- Fondazione Mondo Digitale, *Linee guida per docenti* (n.e.), 2014*
- Fondazione Mondo Digitale, *Manuale di e-Med* (n.e.), 2014*
- Fondazione Mondo Digitale, *Linee guida per nonni* (n.e.), 2014*
- Matteo Troia, *La trama del web*, 2014*
- Come On! *Guida per i volontari senior*, 2014
- ComeOn! *Manuale per gli insegnanti*, 2014
- ComeOn! *Guida per i volontari junior*, 2014
- Università di Lancaster, *MLearn Research Report*, 2014
- Fondazione Mondo Digitale, *ACTing: Context Analysis Report*, 2014
- Ricerca "Come On!", 2014
- Valentino Catricalà (a cura di), *Media Art. Towards a new definition of arts in the age of Technology*, Gli Ori | Fondazione Mondo Digitale, Pistoia 2015
- Fondazione Mondo Digitale, *Tutti a scuola*, 2015
- Fondazione Mondo Digitale (a cura di), *MLearn. Guida per i docenti*, 2015
- Alfonso Molina, *The InnovationGym*, 2015
- Fondazione Mondo Digitale, *Introduzione all'utilizzo delle tecnologie mobili in classe*, Roma 2015

- Matteo Troia, *Il tablet e lo smartphone*, Roma 2015
- Alfonso Molina, Maria Mannino, *Educazione per la vita e inclusione digitale, Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti*, Erickson, Trento 2016
- Fondazione Mondo Digitale, *MLEARN training teachers to use mobile (handheld) technologies within mainstream school education. Schools Case Studies Report*, 2016
- Fondazione Mondo Digitale, *Innovazione nella scuola romana*, Roma 2016
- Fondazione Mondo Digitale, *MLEARN caso di studio*, 2016
- Lancaster University, *MLEARN, Research Report*, 2016
- Valentino Catricalà, *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione*, Mimesis, Roma 2016
- Fondazione Mondo Digitale, *Media Art Festival 2017*, eMuse, 2017
- Fondazione Mondo Digitale, *Il Carbon Footprint attraverso le arti digitali. Nuovi modelli didattici per l'insegnamento della scienza*, 2017
- Fondazione Mondo Digitale, *Residenze d'artista*, 2017
- Fondazione Mondo Digitale, *Hackcreativity*, 2017
- Fondazione Mondo Digitale, *European Light Expression Network*, 2017
- Massimo Margotti, *Metodologie didattiche e informazioni scientifiche per un insegnamento del Carbon Footprint*, 2017
- Fondazione Mondo Digitale, *La scuola secondo De Mauro*, eMuse, 2018
- Fondazione Mondo Digitale, *Tinkering coding making per bambini dai 4 ai 6 anni*, Erickson, 2019
- Fondazione Mondo Digitale, *Tinkering coding making per bambini dai 6 agli 8 anni*, Erickson, 2019
- Ilaria Gaudiello, Alfonso Molina, *Tinkering coding making, volume teorico*, Erickson, 2020
- Fondazione Mondo Digitale, *Tinkering coding making per bambini dagli 8 agli 11 anni*, Erickson, 2020
- Fondazione Mondo Digitale, *Tinkering coding making per bambini dagli 11 ai 13 anni*, Erickson, 2020

Giovani leoni, a cura di Angelo Ferracuti e Marco Filoni (Minimum fax, 2017), è stato pubblicato su licenza della FMD e in collaborazione con Poste Italiane. Raccoglie interviste realizzate nel corso del progetto di alfabetizzazione digitale per la terza età "Nonni in rete. Tutti giovani alle Poste".

* La prima guida all'alfabetizzazione digitale degli adulti, ideata dalla FMD a supporto del progetto "Nonni su Internet", è stata realizzata con la collaborazione dei ricercatori e studiosi del Dipartimento di Linguistica dell'Università La Sapienza di Roma.

Per le pubblicazioni di Alfonso Molina precedenti al 2014: alfonsomolina.info

Per le pubblicazioni della FMD precedenti al 2014:

mondodigitale.org/it/risorse/pubblicazioni

BREVETTI

La FMD applica i principi della open innovation, quindi non è interessata a tutelare la proprietà intellettuale frutto del lavoro di ricerca. È attenta però a creare ambienti ad alta creatività e a valorizzare ogni innovazione tecnologica, prodotto o processo, che fornisca una nuova soluzione innovativa. Nei laboratori della Palestra dell'Innovazione, ad esempio, giovani startupper hanno realizzato con le nostre macchine a controllo numerico e la consulenza dei nostri maker, prototipi innovativi che sono in fase di sperimentazione o già brevettati e lanciati sul mercato: es. AirMovieLab (drone), Holey ("ingessatura" stampata in 3D), Followhere (app), Muna Design (progettazione spazi), n-Theractive (EcoBox) ecc.

LA RICERCA IN AMBITO NAZIONALE ED EUROPEO

La FMD svolge attività di ricerca soprattutto nel campo dell'innovazione nell'educazione e nella formazione, in relazione a nuove teorie e modelli pedagogici supportati dall'introduzione delle nuove tecnologie e a nuove strategie per la didattica inclusiva. Le attività di ricerca coinvolgono i destinatari nelle fasi di sperimentazione; sono accompagnate da una molteplicità di strumenti (focus group, osservazioni, colloqui individuali, desk research, peer review); sono svolte a livello nazionale/locale come parte integrante di progetti di portata europea in collaborazione con università e centri di ricerca, aziende, Ong, enti di formazione accreditati, ministeri e altre istituzioni governative. FMD collabora con oltre 200 enti in Europa all'interno di progetti di ricerca e sviluppo. Alcune pubblicazioni relative alle ricerche condotte:

- Fondazione Mondo Digitale "Carbon Footprint e Media Art. Nuovi approcci all'insegnamento scientifico", 2017. Il report presenta i risultati della ricerca e della sperimentazione condotte, inclusa una guida metodologica per lo sviluppo di approcci innovativi per l'insegnamento delle scienze mediante l'arte digitale.
- Fondazione Mondo Digitale "Report on Autism Spectrum Case pilots" 2017. Il report riporta i risultati della prima di tre sperimentazioni europee condotte all'interno del progetto H2020 "MaTHiSiS - Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS" e relative allo sviluppo di un'innovativa piattaforma integrata per l'apprendimento adattivo basato sulla valutazione automatica del progresso cognitivo e dello stato affettivo dei discenti con bisogni speciali.
- A. Molina, A. Mazzucato "MLEARN – formare gli insegnanti all'utilizzo delle tecnologie mobili per la didattica" 2016. La pubblicazione presenta i risultati della sperimentazione condotta nell'ambito del progetto europeo "M-LEARN - Training Teachers to use mobile (hand held) technologies within mainstream school education", analizzando gli effetti dell'introduzione delle tecnologie mobili sui modelli di apprendimento e insegnamento di istituti scolastici di diverso ordine e grado.
- A. Molina, A. Mazzucato "Innovazione nelle scuole di Roma", 2016. La ricerca, condotta in collaborazione con il Dipartimento di Statistica del Miur - Osservatorio Tecnologico, fornisce una panoramica sul livello di innovazione delle scuole e presenta casi di studio di eccellenza sulle pratiche di apprendimento e di insegnamento.
- A. Molina, M. Mannino "Educazione per la vita e inclusione digitale", 2016. Il volume presenta la visione strategica e le linee guida per lo sviluppo di percorsi di apprendimento formali e informali, che integrano conoscenze codificate, competenze trasversali, valori fondamentali e aspetti caratteriali.

- Fondazione Mondo Digitale "Migliorare le capacità di negoziazione attraverso la valutazione on-line delle competenze e la formazione mobile interattiva" 2014. La ricerca, condotta nell'ambito del progetto ENACT - Enhancing negotiation skills through on-line Assessment of Competencies and interactive mobile Training", indaga le competenze tecnologiche degli insegnanti e dei formatori e il concetto chiave "metodi di simulazione basati su giochi di ruolo online" per lo sviluppo di competenze trasversali come la comunicazione efficace e la negoziazione.
- Il report di ricerca "L'uso di strumenti ICT di social networking insieme a tecniche di peer learning e crowdsourcing per formare comunità scolastiche sul come affrontare il bullismo degli studenti", 2016, elaborato nel contesto del progetto europeo Sonet-Bull, presenta un quadro completo sul fenomeno del bullismo a scuola e illustra le competenze necessarie ai professionisti delle comunità scolastiche che attuano strategie di prevenzione e contrasto.
- A. Molina "Palestre dell'Innovazione" 2014. Il booklet presenta i risultati del modello di apprendimento esperienziale basato sulle competenze del 21° secolo.

FMD ENTE ACCREDITATO DAL MIUR

La FMD è un ente accreditato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la formazione del personale della scuola (direttiva n. 170, 21.03.2016). È certificata UNI 11601:2015 per i servizi di coaching. 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".

La FMD svolge attività progettuale di supporto alle scuole (ambienti di apprendimento, arredi, percorsi didattici e curricula digitali) per rispondere ai Programmi Operativi Nazionali (PON Scuola 2014-2020) e attività di formazione all'interno del Piano Nazionale Scuola Digitale, con i coach della Palestra dell'Innovazione che animano sessioni formative presso i principali snodi formativi del paese.

I materiali didattici elaborati per i cittadini stranieri (da manuali di informatica facilitati per la certificazione a pillole multimediali) sono stati pubblicati su Rai Cultura, il grande portale della lingua Italiana: www.italiano.rai.it/territorio.

Per la ricerca "L'integrazione degli immigrati e dei loro figli in Italia. Buone pratiche e indicatori di misurazione" i ricercatori dell'Ocse hanno studiato il modello italiano realizzato dalla FMD nei centri di accoglienza romani.

ALCUNI ESEMPI DI APPLICAZIONI DI STRUMENTI E MODELLI

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.

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 Fondazione Mondo Digitale 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 Fondazione Mondo Digitale 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 insight 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/

PROCESSI DI INNOVAZIONE SOCIALE

Per migliorare anche relazioni e processi, all’interno della nostra proposta formativa, continuiamo a sperimentare metodologie innovative molto efficaci, ma ancora poco conosciute e usate in Italia, come il metodo Lego® Serious Play® o il Design Thinking. Abbiamo accettato la sfida di Lazio Innova e Azienda sanitaria locale di Viterbo di progettare con la metodologia Lego® Serious Play® la nuova area Accoglienza dei pazienti dimessi

dall'Ospedale di Belcolle, coinvolgendo i cittadini e i professionisti del settore sanitario (medici, infermieri, psicologi ecc.). Con il progetto europeo "Disabuse" abbiamo dato vita a delle speciali sessioni di lavoro su 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. I mattoncini colorati sono entrati anche all'Università per aiutare i futuri economisti a sviluppare una cultura del bene comune. L'idea è di Sabina Addamiano, docente a contratto del Dipartimento di economia aziendale dell'Università degli studi di Roma Tre, che ha chiamato Cecilia Stajano a contribuire al corso "Sustainability and culture awareness" con il metodo Lego® Serious Play®.

SPERIMENTAZIONE: L'APPRENDIMENTO PERSONALIZZATO

La Fondazione Mondo Digitale 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 Fondazione Mondo Digitale, 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 Fondazione Mondo Digitale. 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 Fondazione Mondo Digitale. 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.

I DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI

Alla riapertura dell'anno scolastico 2020-21 abbiamo lanciato una call per i docenti, per coinvolgerli in un progetto di didattica innovativa, valorizzando il loro ruolo di agenti del cambiamento pedagogico e sociale. L'obiettivo è sviluppare percorsi didattici che facciano leva sull'uso di soluzioni digitali per trasformare l'apprendimento delle discipline in un'esperienza coinvolgente e trasformativa, in grado di sollecitare quelle conoscenze, competenze e valori centrali nel nostro modello di Educazione per la vita. I moduli o percorsi didattici ideati devono presentare un reale valore aggiunto per la didattica mista

delle discipline (online e in presenza). Sono a lavoro 28 gruppi nazionali di insegnanti di istituti di istruzione primaria e secondaria di tutte le regioni italiane e dai centri di istruzione per adulti. Al momento li abbiamo chiamati "I docenti della scuola del noi": sono 120 professionisti competenti, educatori etici, progettisti innovativi... ci auguriamo possano diventare presto leader trasformativi. "Liberando" la creatività e l'ingegno degli insegnanti possiamo costruire da subito capacità di cambiamento. La tecnologia può estendere la portata e il valore di un insegnamento efficace in modalità orizzontale, partendo dalle persone con cui siamo connessi e lavoriamo. Perché il valore e l'innovazione si creano sempre meno dall'alto verso il basso, ma procedono in modo più efficace, soprattutto se sono coinvolti processi diffusi di apprendimento. In questa fase ovviamente non parliamo di innovazione radicale, mettiamo solo in funzione micro processi di sistema per scalare la dimensione incrementale. La nostra piccola comunità di insegnanti sta familiarizzando con la metodologia Kit:Cut: si scaricano i progetti, si realizzano gli strumenti, si condivide l'esperienza e si creano nuovi percorsi da condividere. L'idea è quella di proporre modelli personalizzabili a codice aperto, secondo l'approccio della sharing knowledge economy.

La comunità open source dei docenti della Scuola del noi si avvale del digitale come "tecnologia di comunità", strumento per pensare e per agire collettivamente, formando gli studenti alla cittadinanza, consentendo l'edificazione di legami professionali costruttivi, consolidando le comunità educanti, e liberando le energie di un territorio. I docenti che hanno aderito alla rete adottano approcci di pedagogia attiva ed esperienziale quali l'inquiry based learning, la didattica outdoor, la gamificazione, lo storytelling interattivo, il learning by teaching, il "making learning and thinking visible" ecc.

Tra i percorsi in elaborazione possiamo menzionare, per la scuola primaria: orti didattici 3.0 ed erbari digitali, e-book "aumentati" che valorizzano il patrimonio culturale, caccia al tesoro virtuali sulla sostenibilità, "prontuari" web per gli stili di apprendimento, podcasting didattico per imparare la storia, coding per le pari opportunità, realtà virtuale per analizzare le proprietà della natura ecc. Tra i percorsi per la secondaria di primo grado troviamo ad esempio: escape room sui diritti umani, IoT per studiare l'astronomia, contest di matematica online, app di musica per riconoscere le caratteristiche fisiche del suono, stopmotion sulle fibre di origine naturale, e così via. Per le scuole superiori citiamo invece: moduli di geografia che propongono una mappatura delle aree di interesse culturale prive di barriere architettoniche, progetti di virtual service learning per favorire la multiculturalità in aula, web-tv per lo studio dell'archeologia locale, giornali web sull'agenda 2030, contest di imprese giovanili per le pari opportunità, chatbot programmati per adempiere al ruolo di coach sportivi durante il confinamento, app di scienze che rendono gli studenti autori di contenuti e simulazioni di biorobotica per riflettere su etica e intelligenza artificiale.

La sperimentazione in corso prevede il riconoscimento di un open badge "docente ideatore" che certifica competenze di digital learning design e incoraggia i docenti alla continuazione del percorso tramite formazioni di aggiornamento e approfondimento, la partecipazione a sfide dedicate all'innovazione didattica civica e digitale, il contributo a iniziative di divulgazione e di job shadowing, così come la creazione di nuovi strumenti. Proseguiamo in questa direzione anche con il Premio Speciale Tullio De Mauro nel contesto del Global Junior Challenge. Un riconoscimento al docente innovatore che sa coniugare un'educazione di qualità, equa e inclusiva, anche attraverso l'uso di tecnologie, strumenti e metodologie innovative, e un riconoscimento al dirigente innovatore che guida al meglio la trasformazione sistemica della propria scuola con la realizzazione di progetti condivisi con il territorio e la comunità educante. Sempre a codice aperto.

UN SISTEMA DI OPEN BADGE

Gli open badge sono attestati digitali che certificano conoscenze e competenze acquisite nell'ambito di esperienze di apprendimento formale, informale e non formale. Stiamo lavorando a un sistema di open badge integrato per docenti, professionisti e studenti che intendano aggiornare conoscenze, scambiare buone pratiche ed entrare in contatto con professionalità complementari sul territorio. Intanto abbiamo messo a punto due set di open badge per docenti e formatori italiani ed europei.

Il sistema italiano si compone di percorsi multi badge, ispirati al modello di Educazione per la vita sviluppato dal direttore scientifico Alfonso Molina e allineati agli standard definiti dai quadri di riferimento europei sulle competenze digitali dei cittadini, dei docenti e dei formatori, DigComp 2.1 e DigCompEdu. I diversi percorsi possono essere combinati per una formazione continua personalizzata [vedi mondodigitale.org/it/cosa-facciamo/formazione/open-badge].

Gli open badge per i docenti riconoscono l'impegno attivo degli insegnanti nell'ideare, realizzare e condividere iniziative concrete di innovazione didattica, civica e digitale. Certificano quattro livelli di competenze:

- Sperimentatore
- Ideatore
- Innovatore
- Pioniere

Il sistema europeo di open badge è stato sviluppato per il progetto "Flip-Ideal - Flipped Learning in Adult Education", finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ KA2, condividendo in modalità cooperativa l'intero processo di costruzione, fino alla definizione di linee guida operative [cfr. urly.it/3c4gk]. Quattro i livelli di competenze individuati e codificati:

- Practitioner
- Ambassador
- Explorer
- Pioneer

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 Fondazione Mondo Digitale 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 quattro volumi:

- 📖 Tinkering coding making per bambini dai 4 ai 6 anni
- 📖 Tinkering coding making per bambini dai 6 agli 8 anni
- 📖 Tinkering coding making per bambini dagli 8 agli 11 anni
- 📖 Tinkering coding making per bambini dagli 11 ai 13 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.

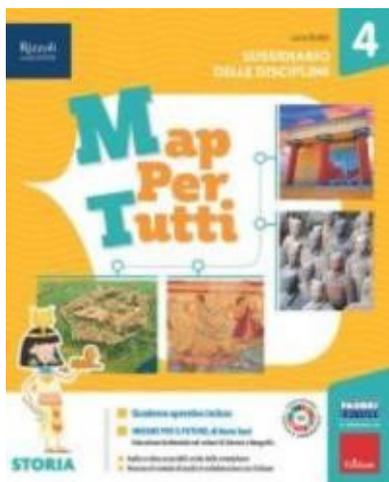
Il volume teorico, curato da Ilaria Gaudiello e Alfonso Molina, è disponibile online all'indirizzo eventi.erickson.it/icslab/UnitaDidattica/teoria



Alla realizzazione dei volumi hanno collaborato:

Rosy D'Elia
Angela Fumasoni
Ilaria Gaudiello
Valentina Gelsomini
Cristiana Zambon
Federica Pellegrini

UN NUOVO PROGETTO EDITORIALE



Nel 2020 è stato pubblicato il 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, ha curato alcune attività del Quaderno operativo dedicato a Matematica e Scienze.

Per il lancio del sussidiario MapPerTutti 2020 era previsto un tour in sei tappe (Bologna, Torino, Genova, Pescara, Roma, Milano), promosso da Rizzoli Education con Fabbri Editori, in collaborazione con Erickson e Oxford, e con la partecipazione dei coautori.

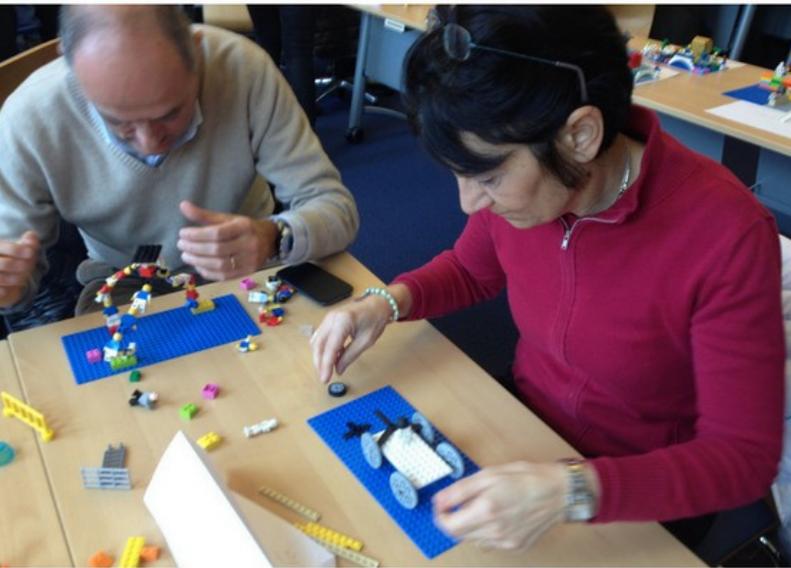
In seguito alla situazione sanitaria critica causata dalla diffusione del Coronavirus e alle ordinanze del Ministero della Salute, tutti gli eventi sono stati annullati e sostituiti dal Primaria Live, nuovo format online dedicato alla scuola primaria.

Protagonisti del nuovo format sono stati anche

- Paola Ianni, curatrice dell'unità "I poligoni con Scratch"
- Federico Di Giacomo, curatore dell'unità "Guarda che luna"

Alla fine dell'anno il format dei "Primaria Live" si è ancora trasformato, dando vita a veri e propri laboratori in diretta, nello stesso momento di stimolo e formazione per maestre e maestri, e video lezioni per bambine e bambini. La Fondazione ha partecipato con due proposte:

- "Verde, giallo, rosso, arancio: i pigmenti... l'arcobaleno della natura" con Irene Caretti
- "In viaggio dalla Terra ai pianeti del Sistema solare" con Federico Di Giacomo



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 2020, in italiano e in inglese. Nel 2020 i visitatori unici sono 78.256 e 328.317 le visualizzazioni di pagina (dati Google Analytics). Nel corso degli ultimi due anni abbiamo affrontato una serie di problemi che 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. Rimane però urgente un rinnovamento complessivo della presenza online, a partire dal sito istituzionale mondodigitale.org (non è responsive).

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 (circa 18.000 contatti). Altre informazioni settimanali vengono inviate periodicamente a singole tipologie di destinatari, come docenti o genitori.

Reinterpretiamo la metodologia dello storytelling per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti. 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 follower. Da noi sono tutti attori, partecipanti. Uno storytelling sempre più byod (bring your own device).

Ma come possiamo raccontare al meglio quello che facciamo, visto che lavoriamo in tanti settori diversi, dall'alfabetizzazione digitale degli anziani all'imprenditoria giovanile?

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.



Il sito ufficiale www.mondodigitale.org, online dal 2008, è realizzato con la piattaforma Drupal, gestore di contenuti open source, modulare, funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali. Nel 2020 si sono collegati al sito 78.256 utenti unici per un totale di 328.317 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 2020 gli utenti unici sono 26.293 e 51.387 le visualizzazioni di pagina.



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. Online 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 14.280 (+13% rispetto al 2019).



Il [profilo Twitter](#) racconta le attività in poche righe. Hanno profili attivi anche le persone dello staff, direttore generale [[@MirtaMichilli](#)] e direttore scientifico [[@AlfonsoHMolina](#)]. Nel 2020 le visualizzazioni dei tweet sono 1.298.200 e quasi 5.000 i follower.



Nel [canale YouTube](#) sono visibili oltre 3.000 video (interviste, testimonianze, documentari, fiction, virali) che raccontano a più voci quasi 20 anni di attività. Nel 2020 le visualizzazioni sono 291.668.



Su Instagram siamo online più di recente con il profilo [mondo digitale](#). Condividiamo immagini, video e storie. Abbiamo intensificato la presenza passando in due anni da 200 follower a 2.062.



[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

COSA DICONO DI NOI

Curiamo da sempre con particolare attenzione il racconto delle nostre attività. In occasione di eventi forniamo ai giornalisti "cartelle stampa" che contengono oltre a comunicato, programma e descrizione del progetto anche dati aggiornati sul contesto, perché la comunicazione ha anche un ruolo abilitante nei processi di cambiamento come strumento di inclusione dell'opinione pubblica su scelte e azioni con un forte impatto sociale.

Con i giornalisti è stato costruito un rapporto solido, basato sulla fiducia e la credibilità, tanto che sempre più spesso sono gli stessi operatori della comunicazione a cercare spontaneamente la FMD, come fonte preziosa e inesauribile di storie positive di inserimento sociale e digitale.

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

I numeri della rassegna stampa

Agenzie di stampa	151
Quotidiani	61
Periodici	10
Web	601
Radio-tv	17
Totale	840

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/OiEUTHJWBWk>

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

Tg2 Weekend

Cultura digitale

Servizio di Simona Burattini sulla Fashion Digital Night

4 aprile 2020, ore 13

Spettatori 2.946.000, share 13.8%



Striscia la notizia

Canale 5

Rubrica Occhio al futuro

Interviste ad Alfonso Molina

9 maggio 2020

16 maggio 2020

Media spettatori 5.162.000, share 19.6%



Tg1

Fare la spesa online e pagare le bollette. Per aiutare gli anziani a familiarizzare con le nuove tecnologie studenti liceali organizzano corsi di didattica a distanza. Vediamo come con Carlotta Mannu

Spesa online, in onda il 21/05/2020, edizione 13.30

spettatori 4.045.000, share 22.2%



Corriere della Sera

18.10.2020

Lettori 1.883.000



Radio 1 Rai

Giovani ed empatia

Intervista a Mirta Michilli su Fattore J

Radio Rai 1

Life - Il weekend del benessere e della salute

28 giugno 2020, ore 9.30



CAMPAGNE E COLLABORAZIONI

ALL DIGITAL

Anche per il 2020 la Fondazione Mondo Digitale 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 23 al 29 marzo in modalità online, valorizza l’impegno di enti, istituzioni, organizzazioni e centri di ricerca nella diffusione delle competenze digitali, soprattutto tra i più giovani. Nell’intervista realizzata per la campagna Mirta Michilli racconta come la Fondazione Mondo Digitale ha trasformato tutte le attività formative in modalità digitale per rispondere all'emergenza coronavirus [<https://youtu.be/jQsbf1g01eY>]. Come sono cambiate le priorità? Di cosa hanno bisogno le comunità scolastiche? Cosa funziona bene e quali sono le sfide? L’intervista è parte di una serie di contributi realizzati con i partner da All Digital.

GENERAZIONI CONNESSE

La Fondazione Mondo Digitale 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 non profit che si occupano di educazione, inclusione e innovazione sociale. La collaborazione sinergica tra pubblico e privato garantisce infatti una migliore attività di prevenzione e promozione di iniziative di contrasto al fenomeno del cyberbullismo e di divulgazione del corretto utilizzo della rete.

Sito internet: www.generazioniconnesse.it

GIVE CAMPAIGN

Una iniziativa di responsabilità sociale d’impresa promossa da Microsoft con il supporto della Fondazione Mondo Digitale. L’obiettivo è quello di creare una community di educatori per la formazione continua, con il coinvolgimento sotto forma di volontariato aziendale dei dipendenti Microsoft Italia.

REPUBBLICA DIGITALE

Con il programma “Vagone FMD. Da 01 a 100” la Fondazione Mondo Digitale 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 percentuale di specialisti ICT esperti nelle tecnologie emergenti raggiungendo i livelli di molti altri paesi europei.

📦 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.



COME PRODUCIAMO VALORE

Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio in termini di Pil. Ma come possiamo "dare valore" a quello che facciamo? Per definire il valore dell'impatto dell'organizzazione proviamo a collegare i nostri principali interventi al contesto di riferimento, descritto il più possibile in termini quantitativi, come ordine di grandezza del cambiamento che vogliamo produrre.

Negli ultimi dieci anni hanno abbandonato la scuola prima di sostenere l'esame di maturità quasi 1,8 milioni di studenti. Quanti sono? È come se ogni anno sparissero dai banchi di scuola tutti i cittadini di una città come Modena o Reggio Calabria, con un costo di circa 2,7 miliardi. Così, secondo i calcoli di Tuttoscuola, in dieci anni sono stati "bruciati" 27 miliardi.

In Italia il costo economico dei cosiddetti Neet, cioè dei giovani che non studiano e non lavorano, viene quantificato in 36 miliardi di euro, quasi il 2 per cento del Pil (Rapporto Giovani dell'Istituto Toniolo). La fuga dei giovani dall'Italia, invece, costa 14 miliardi di euro, quasi un punto di Pil. A fare i conti è il centro studi di Confindustria nel rapporto Le sfide della politica economica. I quasi 200mila giovani laureati che abbandonano le regioni meridionali rappresentano per il nostro paese una perdita di 30 miliardi di euro secondo il Rapporto Svimez sull'economia del Mezzogiorno. Anche la mancata parità di genere nel mercato del lavoro ha un peso economico rilevante, fa perdere fino a 15 punti di Pil (Aggregate Costs of Gender Gaps in the Labor Market: A Quantitative Estimate).

L'accoglienza dei migranti, che ha un valore sociale inestimabile, ha costi importanti che però sono ampiamente compensati, anzi, diventano perfino un investimento. Il contributo economico dell'immigrazione si traduce in 11,5 miliardi di contributi previdenziali, in 7,2 miliardi di Irpef versata, in oltre 570mila imprese straniere (Fondazione Moressa, 7° Rapporto sull'economia dell'immigrazione). Tasse e contributi dei lavoratori stranieri integrati compensano ampiamente costi dell'accoglienza. Gli immigrati regolari versano ogni anno 8 miliardi di contributi sociali e ne ricevono 3 in termini di pensioni e altre prestazioni sociali, con un saldo netto di circa 5 miliardi per le casse dell'Inps. Ma c'è di più. L'Inps ha calcolato che "gli immigrati hanno regalato all'Italia circa un punto di Pil di contributi sociali a fronte dei quali non sono state loro erogate delle pensioni" (Commissione parlamentare di inchiesta sul sistema di accoglienza, di identificazione ed espulsione, audizione del presidente dell'Inps, Tito Boeri).

Sempre più anziani, tante energie e nuove relazioni. Come trasformare l'invecchiamento attivo da costo a risorsa? Il Centro Studi e Ricerche Itinerari Previdenziali ha misurato l'impatto della Silver Economy sul sistema produttivo italiano e sull'occupazione, una risorsa che già oggi si può quantificare in 40 miliardi di euro. Investire sull'invecchiamento attivo significa anche ridurre i costi dell'assistenza sociale e formare una nuova generazione di anziani in grado di usare la tecnologia per ridurre l'isolamento e partecipare attivamente alla vita comune. E costruire un'alleanza intergenerazionale per il lavoro con i più giovani, anche per i nuovi lavori, che richiedono creatività, coraggio e capacità imprenditoriali.

Abbiamo deciso di confrontarci con tutte queste sfide, senza farci intimorire dai numeri. Ma come possiamo quantificare il valore che produciamo? Possiamo misurare la nostra capacità di trasformare le azioni in bene comune? Una strada è quella di fare conti, progetto per progetto. Ad esempio, allo Stato ogni studente delle superiori costa quasi 7.000 euro all'anno. Con i nostri progetti cerchiamo di trasformare questo costo in un investimento, prevenendo il fallimento scolastico. Come? Motiviamo, aiutiamo a sviluppare competenze trasversali, a esplorare nuovi lavori, a sviluppare percorsi imprenditoriali. Se

ogni anno coinvolgiamo in attività laboratoriali oltre 50.000 giovani, questo significa che ci stiamo prendendo cura di un investimento dello Stato di 350.000.000 milioni di euro. Però per restituire il valore di quello che facciamo non basta calcolare il ritorno sociale sull'investimento (SROI), non vogliamo trasformarci in un "progettificio".

Infatti, quando si tratta di fare i conti, a chi lavora nel sociale viene subito spontaneo appellarsi alla celebre frase di Einstein: "Non tutto ciò che può essere contato conta e non tutto ciò che conta può essere contato". Sicuramente non vogliamo sottrarci alla prova dei dati oggettivi, soprattutto ora che è stato avviato il percorso per la trasformazione in ente del terzo settore, però proviamo a farlo conservando il nostro stile, cioè mettendo insieme fatti, numeri e storie, unendo sempre dimensione qualitativa e quantitativa. E cercando di trasformare la valutazione dell'impatto sociale anche in un strumento di progettazione e di sviluppo comunitario. Un percorso che procede in parallelo rispetto alla valutazione di singoli progetti, come OpenSPACE o Coding Girls a Torino, che, affidata a soggetti esterni, viene effettuata con metodologie ben definite e codificate, come l'approccio contraffattuale.

Per misurare la complessità dei nostri interventi e l'efficacia dell'organizzazione, invece, abbiamo bisogno di combinare insieme diverse metodologie, scegliendo in una vasta letteratura, che solo per la valutazione di impatto conta oltre 40 modelli. La nostra scelta, composita e ibrida, mette insieme la teoria del cambiamento, la valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI), l'approccio socio-tecnico, la pratica trasformativa del racconto e il recentissimo "community index". Il risultato è una metodologia composita che possiamo definire il "Racconto del cambiamento in tempo reale", perché ci permette di cominciare la nostra narrazione dai primi risultati visibili (first wins) che innescano poi i processi di cambiamento a breve, medio e lungo termine.

LA TEORIA DEL CAMBIAMENTO

La Teoria del Cambiamento (TOC) è un processo rigoroso e partecipativo attraverso il quale membri dell'organizzazione e stakeholder nel corso di una pianificazione articolano i loro obiettivi di lungo termine e identificano le condizioni che essi reputano necessarie per raggiungerli. Il processo comincia dal punto ideale di arrivo, con l'identificazione dell'obiettivo d'impatto di lungo termine, procedendo poi a ritroso per definire il rapporto causale tra "input-attività-output-outcome" (es. "se questo output verrà prodotto, allora questo outcome si realizzerà; se questa attività verrà implementata, allora questo output verrà prodotto"). Il processo di mappatura degli outcome consente una miglior comprensione delle modalità in cui il cambiamento può avvenire, permettendo una pianificazione progettuale più accurata e ponendo le basi necessarie per la valutazione dell'impatto sociale.

APPROCCIO SOCIO-TECNICO

Una comunità sociotecnica è un insieme dinamico di componenti tecniche (macchine, strumenti, hardware, software ecc.) e di fattori sociali (persone, gruppi, interessi, valori, idee) che interagiscono, si forgianno a vicenda, e si sviluppano nella progettazione, implementazione e diffusione di una tecnologia. L'approccio socio-tecnico, basato sulla metodologia della ricerca-azione, considera l'innovazione sociale come un processo in grado di produrre un allineamento armonico tra tutte le componenti di una comunità sociotecnica. Il punto di forza di un approccio sociotecnico è combinare in equilibrio una serie di fattori interconnessi in un processo dinamico, sottolineando l'importanza dell'interrelazione tra tecnologia e aspetti sociali. L'allineamento non è una proprietà stabile della comunità, ma è una configurazione mutevole. Il diamante dell'allineamento consente di valutare il grado di allineamento raggiunto: confrontando le valutazioni operate in tempi diversi, si possono considerare dal punto di vista diacronico le componenti prima isolate e

considerate sincronicamente. L'allineamento sociotecnico (Sociotechnical Alignment) definisce quindi quel processo di creazione, adozione, adattamento e di più o meno intensa interazione fra fattori-attori sociali e tecnici che sottende la nascita e lo sviluppo di un identificabile aggregato (processo di innovazione).

È un approccio particolarmente funzionale in un'organizzazione come la FMD che investe fortemente anche in "tecnologia di comunità". Per approfondire l'aspetto più tecnico della valutazione di un processo attraverso il "diamante di allineamento" rimandiamo all'intervento di Alfonso Molina tenuto ai seminari organizzati da ECCO (Evolution, Complexity and COgnition group), gruppo di ricerca multidisciplinare, diretto da Francis Heylighen, che fa capo alla Vrije Universiteit Brussel (VUB). Il video è disponibile integralmente sul canale YouTube del Global Brain Institute:

LA VALUTAZIONE IN TEMPO REALE PER L'INNOVAZIONE SOCIALE

Per analizzare adeguatamente il grado di allineamento raggiunto risulta particolarmente utile la combinazione del modello del diamante con la metodologia di Valutazione in tempo reale (Real Time Evaluation - RTE), applicata all'innovazione sociale (RTE-SI). Tra l'analisi dei bisogni di un territorio, l'ideazione e lo sviluppo di un intervento, la definizione di una strategia progettuale, la valutazione delle risorse necessarie, l'accesso a fondi e finanziamenti e l'attuazione delle azioni previste, possono trascorrere diversi anni. La valutazione tradizionale, effettuata a conclusione del progetto, rischia di essere soprattutto un giudizio di tipo "amministrativo", quasi burocratico, che misura la coerenza formale di obiettivi, attività e risorse impiegate: un atto contabile, quindi, che chiude il bilancio progettuale senza fornire indicazioni sulla reale efficacia dell'intervento e sulla sua capacità di rispondere ai mutati bisogni del territorio.

Peraltro la valutazione finale di un intervento progettuale considera lo spazio-tempo delle azioni come un contesto statico, in cui non intervengono cambiamenti percepibili. Le eventuali trasformazioni dei bisogni iniziali, codificate nel piano progettuale, rimangono quindi invisibili e non possono avere risposte se non programmando un nuovo intervento, che quando arriva alla sua realizzazione rischia di essere nuovamente inadeguato.

Da molti anni, in alcuni contesti (assicurativo-bancario, reti di imprese e soprattutto emergenze umanitarie), è stata sperimentata la metodologia di valutazione definita "in tempo reale", perché è già operativa mentre il progetto è in corso d'opera ed è abilitata a suggerire correzioni e modifiche alle azioni programmate. I consulenti dello staff di valutazione non solo devono conoscere a fondo il programma progettuale, ma devono anche essere in grado di intrecciare diversi tipi di indicatori, sia qualitativi sia quantitativi. Questo tipo di approccio ha incontrato il consenso di grandi organizzazioni internazionali, come Unicef, Unhcr e anche il Programma alimentare mondiale, che hanno così la possibilità concreta di migliorare la risposta operativa in tempo reale. In realtà l'uso emergenziale è molto riduttivo, perché la RTE è uno straordinario strumento di pianificazione e di programmazione a lungo termine, che permette anche di costruire reti e partnership di successo. Possono beneficiare della valutazione in tempo reale tutti gli interventi "sociali" a valenza territoriale e a carattere di sistema, e non solo le azioni umanitarie. Questo approccio non perde il rigore della valutazione finale e nello stesso tempo accompagna l'intero processo progettuale fornendo i correttivi più opportuni in corso d'opera. Disporre di una piattaforma di indicatori quantitativi e qualitativi, tarati in modo uniforme, permette di valutare più azioni con criteri comuni per ottimizzare azioni e risorse e valorizzare le proposte a valore aggiunto, con un alto contributo per l'innovazione sociale.

A. Molina, *Theories and Practice in an Emerging Physical/Virtual Environment for Social Innovation and Education for Life*, Global Brain Institute: www.youtube.com/watch?v=M9pIIU9eraM (1ª parte) e www.youtube.com/watch?v=yN5ePMjtHbE (2ª parte)

I principali vantaggi in sintesi:

- La valutazione del progetto è complessiva, processo e risultati, e comprende molteplici indicatori (efficienza, impatto, flussi di valore percepiti ecc.)
- Viene verificata l'adeguatezza delle azioni non solo rispetto al progetto (come nel mero monitoraggio) ma anche in base alla missione istituzionale dei soggetti attuatori (coerenza, valori ecc.)
- La profonda conoscenza del programma progettuale e del contesto di riferimento permette di cogliere i cambiamenti che intervengono in corso d'opera
- Il team leader, con un'esperienza consolidata, utilizza la metodologia RTE anche per coordinare il team di valutazione
- Il team di valutazione opera con interviste strutturate e semi-strutturate, questionari, test e strumenti codificati appositamente per le caratteristiche dei progetti da analizzare, in termini qualitativi e quantitativi
- La valutazione è un processo bidirezionale e interattivo che influenza le scelte progettuali e si modifica di riflesso in base alle correzioni strategiche effettuate
- Il tempo reale è calibrato su lead time e short lead time, in modo da rispondere ai diversi tempi di risposta previsti dal progetto
- Nel processo di valutazione sono coinvolti tutti i soggetti che partecipano, a vario titolo, all'azione progettuale, compresi i beneficiari
- Comprendere i diversi punti di vista significa anche dare credibilità al progetto e renderlo condivisibile a livello di opinione pubblica. Potenzia le attività di disseminazione e valorizzazione dei risultati
- La valutazione è anche uno strumento di apprendimento per l'interno partenariato, che continua a progettare in progress per ottimizzare i risultati delle azioni
- Anche i materiali di documentazione, report intermedi e rapporto finale, sono uniformati su modelli codificati, in modo da rendere confrontabile l'impatto sociale di diversi progetti.

COMMUNITY INDEX

È uno strumento ideato e sviluppato da Aicon per osservare e valutare la rilevanza e la qualità della relazione tra un'organizzazione e la sua o le sue comunità di riferimento. Pubblicato solo di recente a gennaio 2021 il Community Index ci consente di "dar conto" di una nostra peculiarità, la scelta di organizzare l'area dell'implementazione intorno a una delle prime figure di manager di comunità nata nel non profit, con una professionalità certificata nella costruzione di squadre di lavoro. Il Community Index si presenta come un cruscotto di indicatori che aiutano a identificare quattro diverse dimensioni:

- identitaria (strumenti e strategie di accountability, reputazione, volontariato e cittadinanza)
- inclusiva (livello di coinvolgimento, Diversity&Inclusion, governance inclusiva)
- ecosistemica (reti territoriali, cooperazione e finalità, multistakeholdership e territorio)
- trasformativa (impatto, comunità e territorio, lavoratori e lavoratrici).

DIGITAL STORYTELLING BYOD

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 crowdfunding, 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 follower. Da noi sono tutti attori, partecipanti.

Non è un "mi piace" su un post che fa la differenza. Solo ogni persona in più che viene a conoscerci e a condividere realmente una parte del percorso ci dà il segnale che siamo sulla strada giusta.

Certamente anche la bellezza è un valore... a chi non piace una rivista patinata o un video pieno di effetti? Ma se dobbiamo scegliere tra bellezza e autenticità, scegliamo la seconda opzione.

Ci piace anche l'immagine mossa se cattura un istante, un'idea, una parola che può farci pensare. Per questo raccontiamo anche con strumenti mobili, sempre a portata di mano, dalla penna allo smartphone. Uno storytelling sempre più byod.

Siamo state tra le prime organizzazioni a introdurre la pratica del racconto sociale, ora vogliamo superare la logica del digital storytelling e fare un ulteriore passo avanti verso una narrazione che ha come punto di forza la "storia trasformativa", il racconto partecipato e la capacità di andare in profondità.

LA NOSTRA MAPPA DELL'IMPATTO COME STRUMENTO DI PROGETTAZIONE

Nello schema che segue abbiamo provato a sintetizzare la "catena logica del valore" e le principali metodologie collegate. A partire dal nuovo anno lo schema può diventare un efficace strumento di progettazione che aiuta lo staff a orientarsi sempre di più verso i risultati.

A titolo di esempio consideriamo il progetto Coding Girls, che ha tra gli obiettivi quello di orientare le studentesse verso percorsi formativi e professionali in ambito Steam. Come possiamo indurre un cambiamento di mentalità e superare gli stereotipi di genere per incoraggiare le ragazze? Seguendo la tabella mettiamo in campo le nostre risorse (input), che sono modelli, metodologie, formatori ecc., per realizzare una serie di attività finalizzate al coinvolgimento dei nostri destinatari diretti (output). Gli outcome corrispondono a quante ragazze hanno partecipato alle attività, hanno migliorato il rendimento nelle materie scientifiche, hanno successivamente scelto un percorso universitario nell'area Steam e trovato un lavoro. L'impatto è rappresentato dal vantaggio che rappresenta per la comunità avere più donne istruite che lavorano con profili e ruoli in settori professionali emergenti e più stabili. Con appositi indicatori e il supporto di calcoli "ufficiali", come quelli realizzati dalla Banca d'Italia (un maggiore accesso femminile al mercato del lavoro fino all'obiettivo di Lisbona del 60% si associa "meccanicamente" a un PIL più elevato del 7%), possiamo spingerci a calcolare il ritorno economico, mettendo in connessione i livelli di occupazione delle donne con la produttività del territorio.

CAMBIAMENTO | INNOVAZIONE SOCIALE

RISORSE	ATTIVITÀ	PRODOTTI/SERVIZI	RISULTATI	IMPATTO
<ul style="list-style-type: none"> • modelli • strumenti • formatori e tutor • animatori territoriali • ambienti • metodologie 	<ul style="list-style-type: none"> • laboratori • webinar • format innovativi • eventi • animazione territoriale • campagne 	<ul style="list-style-type: none"> • formazione di base • alta formazione • sensibilizzazione • orientamento • tutoraggio • mooc 	<ul style="list-style-type: none"> • acquisizione di competenze • padronanza nell'uso dei servizi • valorizzazione di talenti • assunzione di ruolo e responsabilità 	<ul style="list-style-type: none"> • più formazione continua • crescita livello culturale • maggiore partecipazione • scelte più consapevoli • riduzione devianza • avvio ascensore sociale

FATTORI ABILITANTI

alleanze ibride ricerca e sviluppo	uso inclusivo delle tecnologie	nuovi ambienti di apprendimento	community holder	media tradizionali e social comunità di innovatori
---------------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	------------------	---

MODELLI INTEGRATI

- monitoraggio e valutazione in tempo reale (RTE-SI)
- approccio socio-tecnico
- community index
- digital storytelling in modalità byod

PIANIFICAZIONE

RISULTATI ATTESI

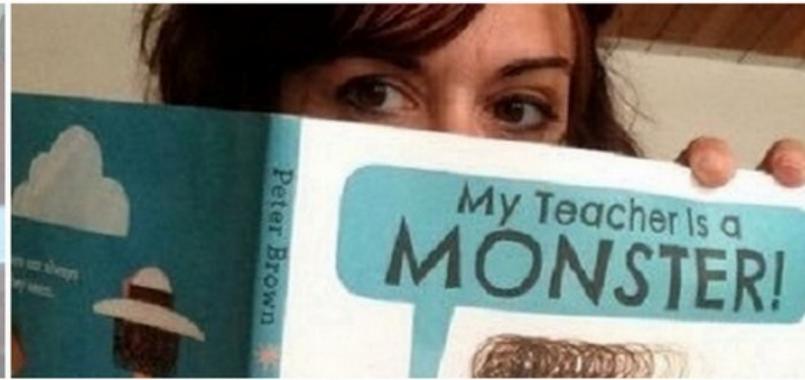
RISULTATI

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

CAMBIAMENTI

- individuali
- organizzazione
- società, sistema, politiche

Nelle pagine che seguono abbiamo raccolto dodici "storie di cambiamento", molte diverse per età, esperienza e ruolo sociale, ma con un comune denominatore, il valore aggiunto dell'effetto moltiplicatore. L'inizio di un ecosistema di conoscenza circolare.



STORIE DI CAMBIAMENTO

IL NOSTRO IMPATTO SULLE LORO VITE E L'EFFETTO MOLTIPLICATORE



SAMUELE, L'ENERGIA DEL BUON UMORE

Originario di Messina, Samuele Sciacca, 23 anni, ha sempre "rivendicato" con orgoglio le sue origini modeste e rivelato con simpatica ironia e ottimismo contagioso i fallimenti (nel 2017 lavapiatti a Londra). Con tenacia è riuscito a trasformare la sua grande passione per i videogiochi in un lavoro. Con noi è diventato un formatore, capace di raccontare in modo affascinante l'intelligenza artificiale ai più piccoli e la tecnologia ai più grandi. "I consigli di Samuele", dieci brevi video realizzati per Cna Pensionati, aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il telefonino. Intanto Samuele è diventato un advergame developer, ha realizzato i primi grandi game e perfino un "gioco della verità" per Google. Sul suo profilo LinkedIn racconta il 2020 come un anno straordinario: ha creato più di 40 giochi!

CECILIA E LA FORMAZIONE "RESPONSIVE"

Originario di Messina, Samuele Sciacca, 23 anni, ha sempre "rivendicato" con orgoglio le sue origini modeste e rivelato con simpatica ironia e ottimismo contagioso i fallimenti (nel 2017 lavapiatti a Londra). Con tenacia è riuscito a trasformare la sua grande passione per i videogiochi in un lavoro. Con noi è diventato un formatore, capace di raccontare in modo affascinante l'intelligenza artificiale ai più piccoli e la tecnologia ai più grandi. "I consigli di Samuele", dieci brevi video realizzati per Cna Pensionati, aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il telefonino. Intanto Samuele è diventato un advergame developer, ha realizzato i primi grandi game e perfino un "gioco della verità" per Google. Sul suo profilo LinkedIn racconta il 2020 come un anno straordinario: ha creato più di 40 giochi!



MARIA TERESA, LA NONNA FACT CHECKER

All'età di 80 anni ha superato la paura della tecnologia, grazie al programma di alfabetizzazione digitale al Binario F di Roma (programma Vagone FMD) e ora "sa fare qualche cosettina online". Con le restrizioni imposte dalla diffusione del coronavirus il digitale torna in suo aiuto. Con Skype Maria Teresa parla con i familiari lontani e con WhatsApp si tiene in contatto con le amiche escursioniste del centro anziani. Google è diventato un alleato prezioso per approfondire le notizie sul covid-19 e non rimanere vittima delle bufale che girano sui social. È tutto vero? Sì!

Per rendere il suo racconto più veritiero ed efficace le abbiamo chiesto di registrare il suo primo video selfie, guidandola a distanza con WhatsApp. Un contributo per la maratona live "L'Italia chiamò", in pieno lockdown.

<https://youtu.be/QIVipSADlFE>



ZAK, VIAGGIATORE PER SCELTA

Abbiamo incontrato Zakaria Mohamed Ali al Centro Enea di Roma nel 2008. Era un rifugiato politico. "Sono arrivato in Italia con il barcone e i miei titoli di studio legati e nascosti con il nastro adesivo intorno al torace. Non sapevo come ricominciare a vivere, contattare i miei familiari e cercare un lavoro. L'Internet Cafè mi ha aiutato tantissimo", ci raccontava allora. Per le sue spiccate capacità comunicative Zak prima ci ha aiutati con il ruolo di facilitatore, poi è diventato docente di informatica presso il Centro di prima accoglienza di Pietralata. Oggi Zak è un giornalista e documentarista freelance. Ha scritto una lettera aperta a noi tutti, cittadini del mondo, richiamandoci a non "vivere vigliaccamente una vita normale", mentre il mondo è cambiato.

mondodigitale.org/it/news/giornata-del-migrante



CRISTIANA, LA MAESTRA IN MISSIONE SPECIALE

Abbiamo conosciuto Cristiana Zambon nel 2015, quando era una maestra creativa, ma piuttosto "analogica", quasi intimidita dalla tecnologia. Anno dopo anno ha acquistato sicurezza e ha cominciato ad animare gli spazi virtuali della Palestra dell'Innovazione, dai nuovi ambienti di apprendimento al blog autoriale "Righe, quadretti e byte". Al convegno Didattiche di Erickson ha conosciuto Paola Pupilli e insieme hanno dato vita a un piccolo team di progettazione di app didattiche. Per il progetto Social Hosting Hub hanno ideato FavolApp, per aiutare i bambini a riconoscere e gestire le emozioni. In lockdown Cristiana ha animato le sessioni di Maestri d'Italia dedicate alla primaria, con missioni digitali affidate ai nipoti per aiutare i nonni a comunicare a distanza. Dalle sue lezioni "formato famiglia" sono nate straordinarie storie di vicinanza.

FRANCESCO, L'ALFIERE

Nel 2018, Francesco Maura, studente 15enne del liceo di Ceccano, viene selezionato dalla FMD come ambasciatore digitale del terzo team italiano per il progetto europeo "Make: Learn: Share: Europe". Nel 2019 partecipa con un team misto al Tech Care Hackathon, maratona di sviluppo su etica e robotica, conquistando il 2° posto con il progetto OwnMed, app per pazienti diabetici. Nel contesto della RomeCup 2019, insieme ai suoi compagni, vince il Creative Jam e l'hackathon con il progetto T-glass, un paio di occhiali intelligenti per aiutare chi non vede, grazie all'ausilio di telecamere e sensori. Per le "sue spiccate qualità digitali, per le capacità di progettazione e di realizzazione di strumenti innovativi volti anche a superare divari e problemi sociali" Francesco, ora 18enne, è stato nominato "Alfiere della Repubblica" dal presidente Sergio Mattarella.





DAVIDE, IL CAMPIONE DEL MONDO

Nel 2014 a João Pessoa in Brasile Davide Aloisi, allora 18enne, insieme a tre compagni, è salito sul podio della RoboCup, conquistando il titolo di campione del mondo nella programmazione dei robot calciatori. Ora sta concludendo la laurea magistrale in Artificial Intelligence and Robotics alla Sapienza. Nel tempo libero coltiva la sua passione per la tecnologia e la conoscenza a codice aperto, mettendo le sue competenze a disposizione della comunità, come sta facendo con l'Officina del recupero della Palestra dell'Innovazione. Durante la prima fase dell'emergenza sanitaria, quando le mascherine erano introvabili, ha rielaborato un modello disegnato da un ingegnere asiatico e ha realizzato con una stampante 3D mascherine protettive, distribuendole gratuitamente. Hart, il suo robot pittore, si è esibito alla Maker Faire e al Media Art Festival.

MARCELLO E LA "SANA DIFFIDENZA"

Ha lavorato per oltre 40 anni nel campo informatico. Esperto in sicurezza, Marcello Pistilli è consulente per il Tribunale di Roma. Collabora con FMD dal 2014. È stato agente sociale per le comunità di over 65 nel progetto europeo Acting per l'invecchiamento attivo e formatore per il progetto ISEV. Oltre a fare formazione per gli over 65 sui temi della privacy e della sicurezza online, ha curato il blog Blusa (acronimo di BLog Utenti per la Sicurezza in rete degli Anziani), online sul sito innovationgym.org. La raccomandazione che ricorre più di frequente nei suoi post è "sana diffidenza". Durante il primo lockdown, che ha costretto gli anziani a casa, Marcello ci ha regalato tre "video consigli" destinati proprio agli over 60 per aiutarli a gestire al meglio la presenza e la comunicazione online. Un grande esempio di super consulente pro bono.



VITTORIO, 84 ANNI, IL "GRANDE" ANZIANO

Abbiamo conosciuto Vittorio Smiroldo più di dodici anni fa, al centro sociale Castro Pretorio per l'avvio di Telemouse. Era da poco presidente del centro anziani e da subito ha voluto investire nell'alfabetizzazione digitale e funzionale degli iscritti. Oggi Vittorio coordina tutti i centri sociali anziani del I Municipio di Roma. Sono 12 con un totale di 3.722 iscritti. Lo scorso novembre è riuscito a portare a termine un'impresa molto complessa, donare allo Spallanzani per la ricerca sul Covid una parte dei fondi destinati alle attività culturali dei centri che, a causa dell'emergenza sanitaria, sono state rimodulate in servizi. Insieme alla moglie Graziella, 80 anni, è tra i protagonisti di "Insieme si riparte", con Regione Lazio e Spallanzani, un progetto di vicinanza e solidarietà per contrastare l'isolamento delle persone più anziane e guidarle all'uso dei servizi online per la salute.



LARA, 34 ANNI, FORMATRICE IN 3D

Formazione artistica e specializzazione in grafica 3D, Lara anima laboratori di game per spiegare ai più giovani come si progetta un gioco, ma capisce che può essere più efficace se approfondisce anche gli aspetti tecnici della programmazione. Comincia così a studiare da autodidatta, poi si appassiona e arriva a conseguire un master. Frequentando i giovani scopre con stupore quanti stereotipi e luoghi comuni tengano ancora le ragazze lontane dalle materie scientifiche. Così si affeziona sempre di più alla formazione, da cui all'inizio era "scappata", e capisce di "funzionare" come coach, di essere credibile, convincente e trascinante. Durante il primo lockdown e la chiusura delle scuole è stata una risorsa preziosa per aiutare i docenti con meno familiarità con le tecnologie a organizzare la didattica a distanza.



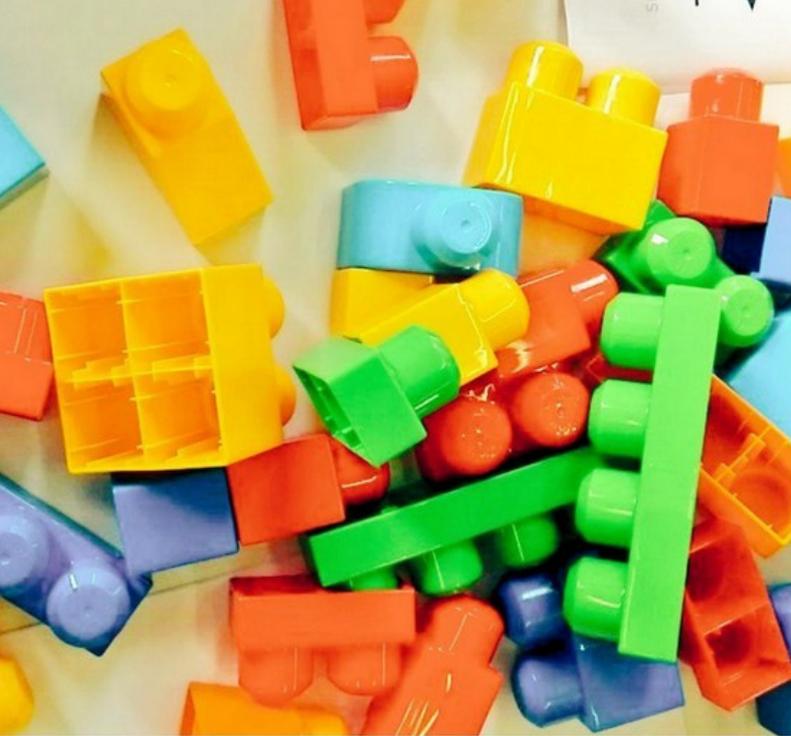
PAOLA, LA DOCENTE CHE "FABBRICA" FUTURO

Da quando ha conosciuto FMD, Paola Pupilli, docente di informatica al Falcone Righi di Corsico (MI), confessa di aver capito subito che le Coding Girls erano parte del suo essere donna, madre, moglie, insegnante. Paola racconta di essere cresciuta con l'amore per i numeri e l'arte, passione incoraggiata dai genitori. Ricorda con emozione la sua testimonianza all'Ambasciata americana a Roma e la straordinaria complicità che crea il progetto Coding Girls a scuola, con la dirigente, gli altri insegnanti, gli studenti. "Le studentesse apprezzano molto incontrarsi con ragazze di qualche anno più grandi di loro: è come se si proiettassero avanti di alcuni anni. Così acquistano fiducia nel futuro". Ora a Corsico, grazie al progetto Collegamenti digitali, sta nascendo anche una Palestra dell'Innovazione.

EMANUELE ALFANO, IL CAMPIONE ALLA PARI

Due volte sul podio dei mondiali di robotica nel 2014 e nel 2015 in Brasile e Cina, Emanuele Alfano ha cominciato a fare il formatore mentre era ancora studente dello storico istituto industriale Galileo Galilei di Roma. A 18 anni ha rilasciato la sua prima intervista al Tg2. Ha partecipato come espositore a quattro edizioni della Maker Faire Rome. È stato tra gli animatori dei pomeriggi robotici, dedicati alla formazione di giovani team per la RomeCup. Dopo la laurea in Ingegneria Informatica e automatica, sta seguendo il corso magistrale in Ingegneria dell'Automazione. Da quest'anno è uno dei formatori e motivatori del programma Coding Girls, per avvicinare le ragazze a intraprendere "le carriere nelle quali la società ha 'relegato' culturalmente i maschi".







UN ANNO IN BREVE

IL 2020 MESE PER MESE

Dall'archivio delle notizie 2020

www.mondodigitale.org/it/news/2020

GENNAIO

"La vera festa è tornare a scuola": ripresa delle attività alla periferia di Milano con OpenSPACE. Riprende il volontariato formativo di Microsoft (Give Campaign) alla Microsoft House. Lancio del Talent's Tour con Invitalia, sfida sul cambiamento climatico in quattro tappe (Palermo, Pisa, Torino e Roma) in collaborazione con gli atenei. Scuola mobile di Operazione Risorgimento digitale in Sicilia. Due nuove sfide per le scuole con Lazio Innova e il progetto "Scouting Future", percorso tra robotica e scienze della vita: Robotics e 5G. A Roma Fashion Week 2020 sfilano gli abiti selezionati con il contest Digital Made, 37 progetti in 3 categorie (Bio material, Digital fabrication e Wearable technology).

È online il volume teorico della collana Immaginare Crescere Sviluppare.

Bilancio positivo per il programma Vivere digitale che ha coinvolto 80mila giovani. Startupper tra i banchi: intervento motivazionale di Alfonso Molina. Foto racconto di una lezione capovolta con gli adulti realizzata per il progetto europeo Flip Ideal. Alla Palestra dell'Innovazione prove di realtà virtuale con la Digital Academy di SItI. Partono le attività di Coding Girls a Torino. Online il video ufficiale del GJC 2019. Al via la quinta edizione di Tra generazioni. L'unione crea il lavoro. Arte sui cammini al Maxxi con il progetto Le Radici auree. È pronto il gioco "Il dado è tratto" (Atelier ABC). La FMD sigla il manifesto sulle competenze di All Digital. A Palermo prima sfida sul cambiamento climatico. Al Marconi di Civitavecchia inaugurazione di un nuovo spazio.

FEBBRAIO

Alla Regione Lazio proiezione del docufilm "Vaccini. 9 lezioni di scienza". Inaugurazione di un Punto Roma Facile al centro anziani di Ottavia. La Fondazione Mondo Digitale è tra i vincitori della Impact Challenge sulla sicurezza di Google.org con Social Hosting Hub. Il modello della FMD per l'invecchiamento attivo a Towards an Age-friendly City. Call with ideas di RoLab: dieci idee elaborate dalle scuole. Viral but healthy: al via PCTO per gli studenti del liceo Volterra di Ciampino. Presentato il 4° Rapporto sull'innovazione made in Italy: FMD tra le 100 storie di robotica nell'area "Divulgazione". L'esperienza di Vivere digitale diventa caso di studio con Agenda Open Lab. È aperto l'invito a presentare contributi sulla parità di genere per l'evento di Dublino (Gender Equality Matters). Avviso per i docenti per la formazione gratuita di CS First. Talent's Tour con Invitalia: seconda sfida tra 11 team sul cambiamento climatico. La formatrice Nicoletta Vulpetti negli studi di Buongiorno Regione Lazio.



Collegamenti digitali è il nuovo progetto con il sostegno della Fondazione di Comunità Milano. Scouting the future: prime maratone di ideazione. Per progetto Viral but Healthy gli studenti sviluppano il videogioco Super Freddie. OpenSPACE: in piena attività le quattro Palestre dell'innovazione nelle periferie. In Liguria presentazione di "Risorgimento digitale" e del rapporto Censis. Meeting GEM alla Palestra dell'Innovazione.

La FMD collabora al quaderno operativo di MapPerTutti (Rizzoli-Fabbri), per la scuola primaria. Age-friendly Environments Activists: "Vulnerabilità e diritti degli anziani", interviene il blogger Marcello Pistilli. Formazione per i docenti con le attività del volume Tinkering Coding Making.

MARZO

Nel nuovo format online Primaria Live di Rizzoli Education anche i contributi della FMD su tinkering, making e coding. Le attività scolastiche in presenza vengono sospese per l'emergenza sanitaria. La FMD attiva un canale formativo online con diverse risorse (webinar, help desk, strumenti ecc.). Tutte le attività progettuali proseguono a distanza. La Fmd partecipa alla maratona "L'Italia chiamò". Le storiche video lezioni di Nonni su Internet trasformate in modalità mobile. Vivi Internet al meglio, partono i webinar per i genitori. In versione online l'8ª edizione della campagna All Digital Week. Accordo con USR per la formazione della comunità educante. I maker del Fab Lab della Palestra dell'Innovazione collaborano alla realizzazione di dispositivi di protezione (valvole per i respiratori, mascherine e visiere).

APRILE

Percorsi online sull'intelligenza artificiale aperti a tutti. Proseguono le interviste per la serie #iostudioinsieme. Le proposte della maestra Cristiana Zambon per la scuola in famiglia. Maratona di solidarietà con i maker e Cpia4. Operazione Risorgimento Digitale prosegue sul web con Maestri d'Italia. Le RomeCup online con le interviste ai protagonisti. Help desk digitale per gli anziani. Le idee del progetto Collezione di classe diventano un video. Virtual Reality Contest con Lazio Innova e Comau. 50ª Giornata mondiale della terra in edizione virtuale con l'Ambasciata Usa. Laboratorio collaborativo con gli studenti nocerini per Ambizione Italia per la scuola: chatbot per la spesa. Formazione online per le scuole finaliste di RoLAB.



MAGGIO

EduDay in modalità virtuale con Mirta Michilli. Due questionari per la ricerca di Vivi Internet al meglio. Lancio del progetto Fattore J con un evento live sul canale Ansa e la partecipazione della ministra Azzolina. Partono le attività di Collegamenti digitali a Milano. Sperimentazione di uno sportello digitale per gli anziani fragili di Trigatoria (Il Centro a casa). Nuovo piano di investimenti di Microsoft per Ambizione Italia coinvolge Fmd. L'apprendimento alla pari tra over 70: esperienza di webinar collaborativo. Alfonso Molina ospite della rubrica Occhio al futuro di Canale5. Alla Milano Digital Week presentazione del progetto I consigli del blogger Marcello Pistilli per gli anziani. Help desk sugli anziani al tg1 (4 milioni di telespettatori, 22.2% di share).

GIUGNO

Virtual Reality Contest con Lazio Innova: webinar con Baroncelli e Molina. "La didattica collaborativa e coinvolgente" per USR Sardegna. Ro-Lab - Rome Live Art Lab: sessione online in dialogo con la giuria. Re-imagining Education con l'intervento di Alfonso Molina. Global Kids Day al fab lab: 300 bambini in 11 paesi giocano insieme. Evento finale di Primaria Live: innovazione in un minuto di Mirta Michilli. Interland Lab in formato famiglia di Vivi Internet, al meglio! "Io ci sono" e condivido: la partita del rifugiato al tempo del coronavirus. #RestartItalia con Roma Capitale un percorso di aggiornamento per gli operatori dei COL.

LUGLIO

Le role model di Eni raccontano il loro percorso formativo e professionale. Al via #DigitalRestart con un programma di formazione per operatori e utenti nei COL della Capitale. In libreria il terzo volume della collana Erickson ICS. Per bambini dagli 8 agli 11 anni. Siglata convenzione con l'associazione Alberto Sordi. La FMD al ForumPa per Companies Talks. Evento finale del progetto Rome Live Art Lab. Summer School in modalità virtuale su coding e IA. A ForumPA dibattito con la ministra Azzolina e intervento di Mirta Michilli. Verso Didattiche.2020 con Tinkering, making e coding: webinar con attività plugged e unplugged. Prorogata la scadenza del Premio nazionale sull'innovazione digitale. Con GEM corso online per non abbassare la guardia sulle conquiste di genere. Atlante 4.0: tra le 600 strutture che offrono servizi e tecnologie, anche il fab lab InnovationGym. La scuola da 0 a 6 anni, corso gratuito per educatori e formatori con FPCgil e Fpa. Con il progetto europeo CANVASS+ nuovi strumenti per la didattica mista.



AGOSTO

In pausa dal 3 al 21 agosto. Le attività riprendono lunedì 24 agosto.

Unstoppable Women: nella lista di StartupItalia! anche Mirta Michilli e Annalisa De Luca.

SETTEMBRE

Coding Girls a Torino: online la playlist delle video lezioni esperienziali. Il valore e il codice della "diversity": 8 lezioni con Alessandro Bogliolo. Avviso per i docenti: "Chiamata all'innovazione" per ideare nuovi percorsi efficaci per la didattica mista. Patrocinio dell'Istituto superiore di sanità per Fattore J. Collezione di classe: quattro i progetti realizzati dagli studenti del Piaget. In libreria il quarto volume della collana Erickson ICS, per ragazzi dagli 11 ai 13 anni. Pubblicazione di avviso per la ricerca di stagisti e animatori territoriali.

OTTOBRE

Il progetto Digital Made a Maker Island - L'isola dei Maker a Olbia. Conversazioni erranti: "La scienza soffice" fa tappa alla Palestra dell'Innovazione. Terza sfida per Scouting the Future con Lazio Innova. Al via il progetto europeo knightS of the European Grail, serious game in AR e VR. Riprendono i webinar per i docenti organizzati con Rizzoli Education ed Erickson. Primo evento territoriale di Fattore J in Sicilia con Paolo Crepet. Mirta Michilli e Alfonso Molina protagonisti della rubrica Change Talks. Al via il nuovo progetto europeo Edu4AI, che coinvolge 7 organizzazioni in 4 paesi. All Digital Summit 2020. Settimana europea della programmazione. Porta Digitale a Milano con Bip. Talent's Tour con Invitalia a Torino. Sfida sulla diversity per CS First. "Press Conference Stories" per Coding Girls: la rivoluzione gentile delle donne. Webinar di comunità per OpenSPACE. Parte la nuova rubrica "I consigli di Samuele" per Cna Pensionati. Global Kids Day con Fab Lat Kids. Prima call Boost Your Ideas della Regione Lazio. Università Campus Bio-Medico partner scientifico di Fattore J.

NOVEMBRE

Scuola di Internet per tutti: aprono le iscrizioni ai webinar gratuiti di Operazione risorgimento digitale. Intervento di Alfonso Molina a Hallym International Forum for Social Innovation. Altems: sessione animata da Alfonso Molina nel corso di alta formazione. È online il video che racconta il progetto "Collezione di classe". Nuovo protocollo di intesa con l'Ufficio scolastico regionale per la Toscana. Insieme si riparte: progetto pilota per gestire in modo inclusivo l'emergenza sanitaria. A Didattiche.2020 tavola rotonda con Alfonso Molina su "equità e scuola". Il progetto SoftBot coinvolge studenti, universitari ed esperti SAP. Digital Made a 3D Fashion Week, 4ª edizione dell'evento latino americano. Parte Job Digital Lab con ING Italia. Mirta Michilli a FestivalFuturo. Le Coding Girls protago-



niste della Notte europea dei ricercatori. III Forum Sostenibilità promosso da Fortune Italia con Michilli in giuria. Contributo di Alfonso Molina al "World Education Congress 2020". Mirta Michilli nel cda di CDTI. Anche FMD sulla IGTV di Binario F.

DICEMBRE

Evento in diretta streaming con TIM per Operazione Risorgimento Digitale. Alla Città della scienza 3 Giorni per la scuola. Nuovi appuntamenti con il format Primaria Live Lezioni di Rizzoli Education. Maker Faire Rome 2020. Con CodyTrip viaggio di istruzione online nella città di Urbino. Graduation Day CS First. Meeting finale del progetto europeo Flip Ideal. Tecnologia digitale 2020 con Mirta Michilli. Health4U, nuovo progetto di formazione e orientamento per le scuole. Riciclo di pc dismessi: alla Palestra dell'Innovazione è attiva l'officina del recupero. Competenze digitali: secondo incontro europeo per discutere del Piano operativo. Presentazione dei docenti che hanno risposto alla chiamata all'innovazione. Curriculum mapping di CS First. Party virtuale per Primaria Live.

IL NOSTRO 2020 IN NUMERI

RISORSE E RISULTATI

1.060 | 2.850

SESSIONI | ORE DI
ATTIVITÀ FORMATIVE

75.000

PERSONE RAGGIUNTE DAI
"SERVIZI" DELLA FMD

50

PROGETTI ATTIVI

273.440

PERSONE RAGGIUNTE DALLE
CAMPAGNE ONLINE

80 | 22

FORMATORI | ANIMATORI
TERRITORIALI

30.200

GIOVANI COINVOLTI IN
ATTIVITÀ SINCRONE

500

SCUOLE DELLA
COMMUNITY

29.400

PARTECIPANTI A WEBINAR
ASINCRONI

50

UNIVERSITÀ E CENTRI DI
RICERCA IN EUROPA

15.800

DIRIGENTI E DOCENTI
ISCRITTI AI WEBINAR

62

EVENTI LIVE CON 93
RELATORI

4.012

GENITORI IN FORMAZIONE

200

PARTNER (ISTITUZIONI,
CORPORATION, AZIENDE ECC.)

4.400

ADULTI E OVER 65 IN
ATTIVITÀ ONLINE

700

NOTIZIE SUL SITO IN
ITALIANO E IN INGLESE

120

"DOCENTI DELLA SCUOLA
DEL NOI"

21.000

CONTATTI PER LA
NEWSLETTER SETTIMANALE

15.000

PARTECIPANTI AGLI EVENTI
LIVE

IL NOSTRO 2020 IN NUMERI

PRODOTTI E SERVIZI

1

COLLANA EDITORIALE
TINKERING CODING MAKING

1

CURRICULUM MAPPING PER
ATTIVITÀ E DISCIPLINE

2

HELP DESK IN LOCKDOWN PER
I DOCENTI E GLI ANZIANI

2

SET DI OPEN BADGE PER I
DOCENTI ITALIANI E EUROPEI

10

VIDEO PILLOLE PER GLI ANZIANI
"I CONSIGLI DI SAMUELE"

1

MOOC SULLA PARITÀ DI GENERE
GENDER EQUALITY MATTERS

1

PODCAST COMUNITARIO
RADIOINCOLLA, 9 PUNTATE

1

MOOC PER LA PIATTAFORMA
COMPUTER SCIENCE FIRST

6

"MISSIONE NONNO" PER I
BAMBINI (MAESTRI D'ITALIA)

20

CLIP NELLA PLAYLIST
LABORATORIALE OPENSACE

4 | 10

OPERE INTERATTIVE | PROGETTI
DI RIGENERAZIONE RUBANA

1

CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE
SULLA SALUTE

1

GIOCO DA TAVOLO "VIVI
INTERNET, AL MEGLIO"

1

CAMPAGNA SULLA SICUREZZA IN
RETE ("VIVI INTERNET, AL MEGLIO")

3

MINI PRODUZIONI IN EMERGENZA:
VALVOLE VISIERE, MASCHERINE

2 | 2

SITI INTERNET | LANDING
PAGE

1

SFILATA DI MODA CON 37
ABITI TECNOLOGICI

1

CANALE FORMATIVO CON
STRUMENTI E RISORSE

IL NOSTRO PATRIMONIO IN PROGETTI

L'elenco che segue riporta tutti i progetti che abbiamo attivato in 20 anni di attività 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 2020.

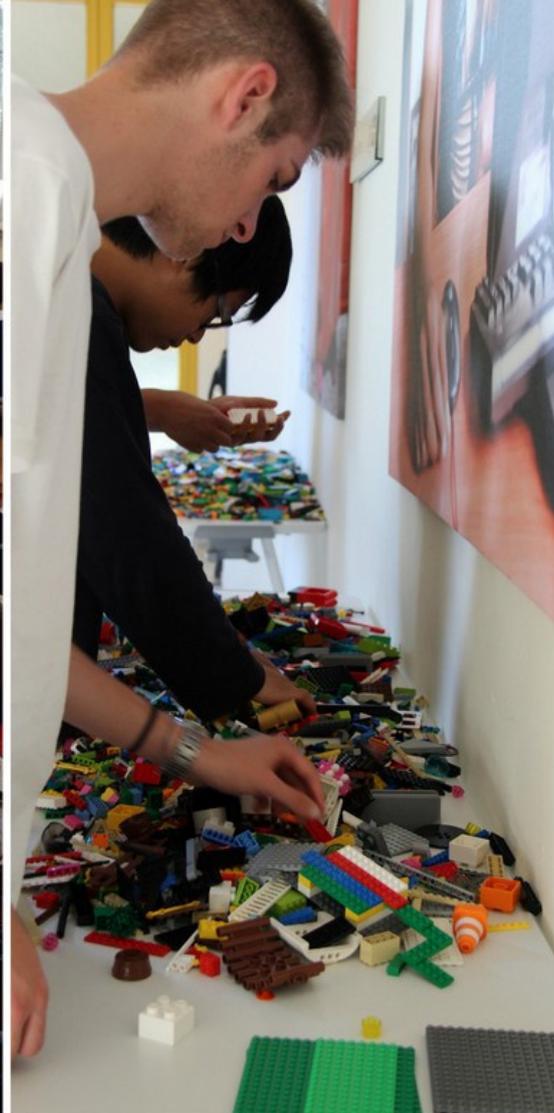
LEGENDA	
Invecchiamento attivo	
Integrazione di migranti	
Educazione per la vita	
Robotica educativa	
Imprenditoria giovanile	

PROGETTI EVENTI	L	N	T	A
#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		•		
Ambizione Italia per i giovani		•		
Ambizione Italia per la scuola		•		
Apprendimento intergenerazionale	•			
Atelier ABC	•			
Auxilia			•	
BiblioMakers	•			
Biomaking Summer School		•		
Media Art Festival			•	
BYE: Build Your Experience		•		
BYOC - Build YourOwn Cloud		•		
Canale formativo		•		
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	•			
Corso per formatori da 0 a 6 anni		•		
Costruire le ali	•			
Crack the Code		•		
Didattiche.2020	•			
Digital Bridge			•	
Digital Made			•	
Digital Strategy Workout	•			
Digitali si diventa	•		•	
DisAbuse			•	
Docenti della scuola del noi		•		
Donne e nuove tecnologie	•			
Doppio codice	•			
E-Care	•			
E-Care Family	•			
Edu4AI			•	
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 (9 edizioni)			•	
Gold Age	•			
Health4U		•		
Holding Hands			•	
Holomakers			•	
knIghtS of thE EuroPean Grail			•	
Ict per l'Abruzzo	•			
Ideal			•	
Il Centro a casa	•			
Immaginare Crescere Sviluppare		•		
Immersive Summer Camp	•			
Immersive Weese		•		
In contatto	•			
In estate si imparano le Stem		•		

In estate si imparano le Stem		●		📖
Informatizzare Qualificando	●			📖
Insieme si riparte	●			📖
Interconnessioni	●			📖
Internet Corner		●		📖
Inti			●	📖
Io ci sono. Giornata del rifugiato	●			📖
Io, tu, noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione	●			📖
IoT Acceleration	●			📖
IoT alla Palestra dell'Innovazione		●		📖
Iprit - Immigrazione Percorsi di regolarità in Italia			●	📖
ISEV			●	📖
Isis - Invecchiamento attivo e solidarietà...		●		📖
Job Digital Lab		●		📖
La trasformazione digitale nella salute pubblica		●		📖
Lavori d'artista	●			📖
LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze...	●			📖
Le molte facce del territorio	●			📖
Le radici auree	●			📖
Leips			●	📖
L'officina dei nuovi lavori		●		📖
Maestri d'Italia		●		📖
Make: Learn: Share: Europe			●	📖
Maker Faire Rome			●	📖
MaTHiSiS			●	📖
Meet no Neet (3 edizioni)		●		📖
Milano Digital Week	●			📖
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 (18 edizioni)	●	●	●	📖
Nonni su Internet a Como	●			📖
Nonni su Internet nella Toscana	●			📖
Nonni Sud Internet		●		📖
Notte europea dei ricercatori		●		📖
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			●	📖
PCTO		●		📖
Phyrtual		●	●	📖
Phyrtual Factory		●		📖
Phyrtual Innovation Environment & Research			●	📖
Più: uffici per l'integrazione	●			📖
Primaria Live		●		📖

Projecting the Future	•			🎓
Punto Acca	•			🎓
Punto Roma Facile	•			🎓
RealD Educational Campaign			•	🎓
RedFest	•			🎓
RefugIS		•		🎓
Rete dei volontari e concorso		•	•	🎓
Riciclo pc dismessi		•		🎓
Ricominciòdatre	•			🎓
Roberta	•			🎓
Robodidactics			•	🎓
Robotic Center	•			🎓
Robotica contro l'isolamento	•			🎓
Ro-Lab		•		🎓
RomeCup (13 edizioni)		•	•	🎓
Salerno Smart	•			🎓
School Accelerator		•		🎓
Schoolwebby	•			🎓
Scouting the Future	•			🎓
Scuola di fisica con Arduino e smartphone		•		🎓
Scuola di Internet per tutti		•		🎓
Scuole on line	•			🎓
Sei. Scuola di educazione civica e italiano	•			🎓
Settimane tematiche	•			🎓
Share School		•		🎓
She Means Business		•		🎓
SI Forma	•			🎓
Si. Scuola di italiano (2 edizioni)	•			🎓
Silver			•	🎓
Small Funds Awards			•	🎓
Social Hosting Hub		•		🎓
SoftBot		•		🎓
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		•		🎓
Tribes			•	🎓
Tutti a scuola	•			🎓
Tutti su internet		•		🎓
Un'app per il nuovo anno	•			🎓
Vagone FMD	•			🎓
Viral but Healthy		•		🎓
Vivere digitale			•	🎓
Vivi Internet al meglio		•		🎓
Volontari del 21° secolo		•		🎓
Welcome			•	🎓
Women in Local Development			•	🎓
Women in Technology		•		🎓



I PROGETTI IN ORDINE ALFABETICO



AMBIZIONE ITALIA PER I GIOVANI

INFORMAZIONI

TITOLO	Ambizione Italia per i giovani
DURATA	dal 01/04/2020 al 31/12/2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Educazione per la vita e carriere del futuro
FINANZIATORE	Microsoft Philanthropies
BUDGET	478.000 €
PARTNER	
RETE	Comune di Roma, scuole, centri di orientamento al lavoro, centri per l'impiego
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	Dopo il successo di “Ambizione Italia per la scuola” Microsoft Italia e Fondazione Mondo Digitale lanciano una piattaforma inclusiva per rinforzare le politiche attive per il lavoro in emergenza sanitaria, con azioni specifiche per chi aiuta a trovare lavoro, per i giovani e per i lavoratori più fragili. Il progetto è parte del piano quinquennale di Microsoft #DigitalRestart per l'innovazione e la crescita del paese.
ATTIVITÀ	<p>Nell'estate del 2020 è stata avviata una prima fase di sperimentazione del programma con oltre 70 dipendenti dei 18 Centri di Orientamento al Lavoro di Roma Capitale (C.O.L).</p> <p>Durante il lockdown, in continuità con il programma “Ambizione Italia per la scuola”, FMD ha dato vita a vere e proprie aule virtuali di incontro per appassionati di tecnologia, con attività formative su materie STEAM rivolte a diverse fasce di età e una sezione interamente dedicata all'intelligenza artificiale.</p>
OBIETTIVI	Obiettivo del progetto è quello di offrire opportunità di skilling, reskilling e upskilling a chi ha bisogno di acquisire nuove competenze o di migliorare il profilo professionale, soprattutto nel complesso periodo dell'emergenza sanitaria.

METODOLOGIA	Mix di metodologie basate sul modello di Educazione per la vita
DESTINATARI DIRETTI	Cittadini fragili, Neet, giovani disoccupati, giovani donne, giovani ad alto rischio di abbandono scolastico, giovani vulnerabili, dipendenti pubblici impiegati negli uffici dedicati all'erogazione di servizi per il lavoro.
DESTINATARI INDIRETTI	Scuole, pubblica amministrazione, cittadini
INDICATORI	<p>7.300 cittadini suddivisi in tre gruppi target:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 300 dipendenti pubblici impiegati negli uffici dedicati all'erogazione di servizi per il lavoro, da formare sull'uso consapevole degli strumenti digitali per l'orientamento, la ricerca di lavoro e l'auto-promozione degli utenti • 2.000 cittadini fragili, Neet, giovani disoccupati, giovani donne, giovani ad alto rischio di abbandono scolastico, giovani vulnerabili da formare sui temi delle competenze digitali per l'employability o la riqualificazione professionale attraverso percorsi modulati su 4 livelli di approfondimento • 5.000 cittadini da raggiungere e orientare tramite contenuti di e-learning sulle competenze digitali e trasversali necessarie per entrare o ricollocarsi sul mercato del lavoro.
RISULTATI	Da aprile a dicembre 2020 sono stati formati 6.797 studenti, 1.050 docenti e 70 dipendenti pubblici attraverso 131 live webinar.
PRODOTTI	<ul style="list-style-type: none"> • 1 corso di upskilling per i dipendenti pubblici dei COL di Roma Capitale • 4 percorsi formativi su più aree tematiche con livello di approfondimento crescente (introduttivo, base, intermedio, avanzato).

VALUTAZIONE

CRITICITÀ	Avvio del progetto in pieno lockdown, con conseguente ricerca di attività interessanti ed erogabili nel contesto dell'emergenza sanitaria.
STORIE DI SUCCESSO	Durante una sessione formativa, che mostrava le diverse applicazioni dell'intelligenza artificiale, gli studenti dell'IIS Marconi di Nocera Inferiore sono rimasti colpiti dal funzionamento del chatbot, in grado di simulare una conversazione con un essere umano. Con la complicità del loro insegnante Giovanni D'Ambrosio hanno deciso di cimentarsi nella progettazione di un software intelligente per assistere gli anziani nella spesa online. Hanno cominciato il breve ma intenso percorso seguiti da due formatori, Elisa Chierchiello e Andrea Morachioli. La loro esperienza, maturata durante l'emergenza sanitaria, si è trasformata in un'originale interpretazione del virtual service learning.

APPROFONDIMENTO

VOCE DEI PROTAGONISTI	www.innovationgym.org/audio-diario-in-rosa/ www.innovationgym.org/la-formazione-azzeccata/
RACCONTO DELLA STAMPA	www.lastampa.it/tecnologia/news/2020/06/30/news/da-microsoft-un-piano-per-la-formazione-digitale-di-25-milioni-di-persone-nel-mondo-1.39028262 www.comune.roma.it/web/it/notizia/al-via-digitalrestart-programma-di-formazione-nei-centri-orientamento-al-lavoro-.page

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Ambizione Italia per la scuola
DURATA	dal 15/01/2019 al 20/02/2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Educazione per la vita e carriere del futuro
FINANZIATORE	Microsoft Philanthropies
BUDGET	236.000 €
PARTNER	Microsoft Italia
RETE	
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE	
SITO INTERNET	www.innovationgym.org/ambizione-italia-per-la-scuola/

DESCRIZIONE

SINTESI	<p>La FMD al fianco di Microsoft e dei giovani per la crescita del paese. Un programma nazionale con numerosi partner e focus su intelligenza artificiale. Con diverse attività giovani e docenti arricchiscono il bagaglio di conoscenze codificate su informatica (Computer science) e intelligenza artificiale (AI) e sviluppano competenze strategiche come empatia, creatività, capacità di comunicazione, attenzione alla diversità.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Animazione di 37 hub: 2 centrali, a Milano (Microsoft House) e a Roma (Palestra dell'Innovazione), 10 nelle scuole e 25 al femminile• Sviluppo di contenuti didattici 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 alla campagna di volontariato aziendale (Give Campaign)• Partecipazione a eventi live del programma globale "Microsoft YouthSpark"• Erogazione del corso "Entra nel mondo dell'AI", il primo corso-laboratorio sull'intelligenza artificiale sviluppato per le scuole
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">• 250.000 studenti: 12-18 anni con particolare attenzione alle ragazze (almeno il 60%) e ai giovani (80%) in contesti di difficoltà (povertà educativa, periferie, aree rurali ecc.). Per 25.000 formazione specifica su CS e AI.• 20.000 insegnanti ed educatori. Per 3.000 formazione specifica su CS e AI.

METODOLOGIA	Didattica esperienziale, formazione peer to peer, cooperative learning
DESTINATARI DIRETTI	Docenti, studenti
DESTINATARI INDIRETTI	Famiglie e comunità territoriali
RISULTATI	Da gennaio a febbraio 2020 sono stati formati 1.100 studenti e 62 docenti attraverso 44 lezioni tenute alla Microsoft House di Milano, la Palestra dell'Innovazione di Roma e gli HUB formativi.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ	Organizzazione delle lezioni negli hub formativi e gestione delle trasferte dei formatori sui diversi territori
------------------	---

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Atelier ABC – Tecnico Marketing Culturale
DURATA	Gennaio 2019 – marzo 2021
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Innovazione sociale e imprenditoria giovanile
FINANZIATORE	Regione Lazio
BUDGET	Budget progetto: 164.477,86 € Budget FMD: 21.890,25 €
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
VALUTATORE	
SITO INTERNET	www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/atelier-abc

DESCRIZIONE

SINTESI	<p>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.</p>
ATTIVITÀ	<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.

DESTINATARI INDIRETTI

RISULTATI

Nel mese di gennaio, negli spazi della Palestra dell'Innovazione, i quindici giovani hanno terminato il 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.

A partire da febbraio 2020 si è svolto il percorso di accompagnamento all'autoimprenditorialità per i sei giovani che hanno scelto di sviluppare una propria idea di impresa come alternativa al tirocinio in azienda; il percorso è culminato con un'originale sessione di gruppo, dedicata alla presentazione dei progetti con i pitch dei giovani.

"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 Fondazione Mondo Digitale per sviluppare una propria idea di business. Nel percorso sono previste sessioni di approfondimento su comunicazione, personal branding e storytelling, oltre a consulenze di esperti su accesso a bandi e micro credito.

CRITICITÀ

La pandemia ha bruscamente interrotto, a inizio marzo, il percorso di accompagnamento all'autoimprenditorialità dopo i primi incontri presso gli ambienti di InnovationGym. Le sessioni di gruppo sono riprese, in modalità online, solo all'inizio di luglio, e sono proseguite a distanza fino alla fine. È stato difficile tenere agganciati e motivati i ragazzi nelle condizioni date, e soprattutto dover rinunciare all'utilizzo di spazi, ambienti e strumenti della Palestra dell'Innovazione.

STORIE DI SUCCESSO

<https://mondodigitale.org/it/news/gadget-a-marchio>

**INFORMAZIONI**

TITOLO	CAnVASS+ “Content Audio Video mAnagement SyStem Plus
DURATA	36 mesi
TERRITORIO	Italia, Spagna, Grecia, Romaniaa
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Commissione europea
BUDGET	39.461 €
PARTNER	E.RI.FO. Ente di ricerca e formazione, Italia Istituto d'Istruzione Superiore Via Sarandì, Italia Fondazione Mondo Digitale, 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, Romaniaa
RETE	
COORDINATORE	E.RI.FO. Ente di ricerca e formazione, Italia
VALUTATORE	E.RI.FO. Ente di ricerca e formazione, Italia
SITO INTERNET	www.canvass.eu

DESCRIZIONE

SINTESI	CANVASS+ mira a sviluppare 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.
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Analisi del contesto e delle buone pratiche in termini di utilizzo delle tecnologie per la didattica curricolare• Sviluppo di contenuti e materiali didattici• Sviluppo dei percorsi formativi online• sperimentazione

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Supportare la gestione delle classi digitali: dalle TIC ai social media • Sviluppare un percorso challenge 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	<p>Numero di materiali didattici prodotti</p> <p>Numero di percorsi formativi sviluppati</p> <p>Numero di docenti coinvolti</p>
RISULTATI	<p>Aumento delle competenze digitali da parte dei docenti</p> <p>Aumento dell'uso di strumenti digitali per la didattica collaborativa</p>
PRODOTTI	<ul style="list-style-type: none"> • 20 percorsi formativi online riutilizzabili per la didattica curricolare • 2.500 docenti coinvolti nel percorso formativo • 450 tra centri di ricerca, scuole, associazioni e startup coinvolte nello sviluppo del percorso e della piattaforma formativa

VALUTAZIONE

STORIE DI SUCCESSO	Anche i docenti con poca familiarità con le nuove tecnologie dichiarano di essere in grado di costruire efficaci video lezioni per adattare la didattica a situazioni di emergenza. Canvass si rivela essere uno strumento efficace di video editing per aiutare insegnanti e formatori, anche con competenze digitali di base, a realizzare contenuti formativi multimediali per la didattica personalizzata a distanza.
---------------------------	---

APPROFONDIMENTO

VOCE DEI PROTAGONISTI RACCONTO DELLA STAMPA	<p>www.youtube.com/watch?v=b17vpkl2puk&feature=emb_title</p> <p>www.corrierecomunicazioni.it/digital-economy/didattica-digitale-formazione-continua-dei-docenti-la-chiave-di-volta</p>
--	---

**INFORMAZIONI**

TITOLO	CODING E CREAZIONE DI APP
DURATA	2020-2021
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	Southlands International School
RETE	
COORDINATORE	Ilaria Gaudiello
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	Nel 2020 la FMD ha avviato una nuova collaborazione con la Southlands International School, scuola internazionale a Roma con formazione in inglese per classi materne, elementari, medie e superiori.
ATTIVITÀ	<p>Durante le lezioni con la docente Connolly gli alunni della fascia di età tra gli 11 e i 14 anni imparano a creare un'app per smartphone con MIT App Inventor, un'applicazione web sviluppata da Google e dal Massachusetts Institute of Technology.</p> <p>Valeria Cristino, formatrice della FMD, segue a distanza sia gli studenti del campus sia quelli che studiano da casa. L'obiettivo è terminare lo sviluppo dell'app entro la fine del trimestre, perché diventi un originale regalo di Natale.</p>
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">• Diffondere un modello di didattica coinvolgente e personalizzata• Favorire l'avvicinamento degli studenti alla programmazione e alle discipline Steam• Sviluppare pensiero aperto e spirito critico nei confronti delle nuove tecnologie: da consumatori passivi a creatori di tecnologia
METODOLOGIA	Learning by doing, cooperative learning
DESTINATARI DIRETTI	Studenti
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti e docenti

CRITICITÀ

Il percorso prevedeva ulteriori 12 ore di formazione sul coding. L'emergenza sanitaria e la didattica a distanza hanno creato alcune difficoltà organizzative e il secondo modulo non è stato erogato.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Coding Girls
DURATA	12 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Parità di genere
FINANZIATORE	Missione diplomatica Usa in Italia
BUDGET	61.294 €
PARTNER	Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi, Compagnia di San Paolo, Microsoft, Eni
RETE	33 partner accademici
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE	
SITO INTERNET	www.donne.mondodigitale.org

DESCRIZIONE

SINTESI Nel 2014 Coding Girls nasce come iniziativa sostenuta dalla Missione Diplomatica degli Stati Uniti in Italia, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Roma Capitale e Microsoft. Nelle successive edizioni il progetto è cresciuto fino a configurarsi come un programma formativo aumentato volto ad allenare i giovani alle Steam, ma soprattutto ad aiutare le giovani studentesse ad avere fiducia nella scienza e a orientarsi nelle carriere del futuro. Oggi partecipano alla cordata educativa altre ambasciate, enti, organizzazioni ma soprattutto i più prestigiosi atenei italiani.

- ATTIVITÀ**
- Allenamenti online di coding con le scuole
 - Formazione e orientamento con tutor universitari
 - Role modeling
 - "Pitchton" (maratona di elevator pitch) in ogni città
 - Eventi con il territorio

- OBIETTIVI**
- L'obiettivo del progetto-programma Coding Girls è 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
 - Orientamento alle carriere del futuro

- Web series
- Campagna social #dipendedame
- Valutazione dell'impatto

METODOLOGIA

- Train the trainers
- Peer to peer
- Team building
- Learning by doing

DESTINATARI DIRETTI

Studentesse delle scuole secondarie di secondo grado

DESTINATARI INDIRETTI

Studenti, famiglie, docenti, università

INDICATORI

Nell'anno scolastico 2020-2021 Coding Girls coinvolge:

- 15.000 studentesse
- 24 città
- 150 tra formatori e tutor FMD
- 100 scuole
- 33 partner accademici e partecipazione straordinaria della SISSA di Trieste

Sono previsti inoltre 20 pitchton e 800 ore di training.

RISULTATI

A ottobre 2020 si è svolta la conferenza online di lancio della settima edizione.

Sono intervenuti:

- Enrica Arena, fondatrice, Orange Fiber
- Vittoria Colizza, direttrice "Le labò des Italiens", Istituto superiore di Ricerca e Salute pubblica di Parigi
- Barbara Cominelli, COO, Marketing and Operations Director, Microsoft Italia
- Giulia Fiore, HR Development Methodologies and Processes and Diversity & Inclusion Initiatives, Eni
- Mirta Michilli, direttore generale, Fondazione Mondo Digitale
- Marlene Nice, Director of Programs, U.S. Embassy Rome
- Agnese Pini, giornalista, direttrice del quotidiano La Nazione
- Francesco Profumo, presidente, Fondazione Compagnia di San Paolo
- Dewi van de Weerd, vice ambasciatrice, Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

La creazione della rete dei partner accademici ha previsto un importante e faticoso lavoro di raccordo.

STORIE DI SUCCESSO

Per il lancio della settima edizione di Coding Girls abbiamo sperimentato un nuovo format, "Le storie fuori quota", per raccontare il percorso silenzioso di giovani donne al servizio della comunità. Due studentesse del Liceo Avogadro di

Roma hanno avuto la possibilità di intervistare una ex studentessa della loro scuola, ormai diventata celebre in tutto il mondo per le sue ricerche scientifiche e i suoi studi sul Covid-19: Vittoria Colizza, direttrice “Le labò des Italiens”, Istituto superiore di Ricerca e salute pubblica di Parigi.

www.mondodigitale.org/it/news/storie-fuori-quota

APPROFONDIMENTI

RACCONTO DELLA STAMPA

La Stampa:

www.lastampa.it/tecnologia/idee/2020/10/23/news/un-gender-gap-lungo-cent-anni-le-coding-girls-per-colmare-il-divario-di-genere-1.39451187

Rai News:

www.rainews.it/dl/rainews/articoli/settima-edizione-coding-girls-formazione-ragazze-stem-fondazione-mondo-digitale-21f6226f-1dbc-4b3e-b36c-393de57fdf11.html

Mirta Michilli a Radio 2:

mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/coding-girls-2020-mirta-michilli-a-radio-2



INFORMAZIONI

TITOLO	Coding Girls Torino
DURATA	2019-2022
TERRITORIO	Torino e provincia
SETTORE	Parità di genere
FINANZIATORE	Fondazione Compagnia di San Paolo
BUDGET	195.000 € (65.000 € per anno)
PARTNER	
RETE	Scuole e università
COORDINATORE	Alberto Manieri
VALUTATORE	Fondazione Collegio Carlo Alberto
SITO INTERNET	donne.mondodigitale.org/coding-girls-a-torino/

DESCRIZIONE

SINTESI Il progetto “Coding Girls”, promosso dalla FMD, continua a crescere e ad arricchirsi di nuovi partner e protagonisti. 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. Il programma prevede laboratori di coding e hackathon, oltre alla nascita di hub territoriali per il coinvolgimento dell'intera cittadinanza sulle sfide della parità di genere in Italia.

ATTIVITÀ Le studentesse del terzo, quarto e quinto anno delle scuole secondarie di secondo grado della città di Torino partecipano a un percorso formativo triennale per acquisire conoscenze e competenze su differenti piattaforme di sviluppo. Il processo di formazione culmina con la partecipazione a un hackathon tematico su sfide concrete, realizzato in collaborazione con le università del territorio.

- 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 connesio-

ni “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 della seconda annualità numerose studentesse dell’Università di Torino e del Politecnico di Torino sono state coinvolte nel ruolo di role model.

Il progetto prevede:

- 300 allenamenti intensivi
- 6 hackathon ed eventi territoriali con più di 700 studentesse coinvolte
- 2.000 ragazze di 40 scuole superiori che partecipano ad allenamenti di coding
- 30 open day di orientamento per 1.000 alunne di terza media

OBIETTIVI

- Superare stereotipi e pregiudizi di genere
- Favorire una maggiore circolazione e qualità del sapere scientifico
- Promuovere processi di empowerment e partecipazione attiva di giovani donne
- Sperimentare in prima persona l’uso attivo delle nuove tecnologie
- Proporre modelli positivi
- Avvicinare il traguardo della parità di genere nel lavoro
- Valorizzare soluzioni innovative per politiche sociali inclusive

METODOLOGIA

- blended learning
- formazione a distanza
- learning by doing
- train the trainers
- peer to peer
- team building

DESTINATARI DIRETTI

600 studentesse del triennio di 10 scuole secondarie di secondo grado di Torino e provincia.

DESTINATARI INDIRETTI

2.000 ragazze di scuola secondaria di secondo grado.

INDICATORI

Outcome atteso: avvicinare i ragazzi, ma soprattutto le ragazze, all’informatica e alle materie STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), contribuendo a ridurre la disparità di genere.

RISULTATI

Principali risultati tramite un’analisi di impatto quantitativa non controfattuale del tipo prima/dopo: l’analisi ha documentato nei partecipanti un miglioramento (autopercepito) nelle competenze informatiche, un’aumentata consapevolezza delle proprie potenzialità nell’ambito della programmazione e una maggiore propensione a prendere in considerazione una futura carriera

PRODOTTI

universitaria e lavorativa nell'ambito STEM. Le evidenze ottenute con l'osservazione pre/post incoraggiano ad approfondire l'analisi degli effetti del programma.

Siti web realizzati con Wordpress; app mobile realizzate con Arduino; simulazione online di schede di Arduino con ThinkerCad.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

Gli allenamenti di coding erano stati impostati per essere svolti in presenza presso i laboratori di informatica delle scuole coinvolte; dopo i primi incontri, a causa dell'emergenza sanitaria e delle relative disposizioni governative, gli allenamenti sono stati riprogettati per essere effettuati online, tramite formazione a distanza.

Inoltre la valutazione di impatto era inizialmente impostata per seguire un approccio controfattuale sperimentale (gruppo di trattamento vs. gruppo di controllo), ma a causa di alcune difficoltà insorte nella fase di reclutamento delle scuole si è reso necessario ripiegare su un approccio meno robusto del tipo pre/post-trattamento.

STORIE DI SUCCESSO

Giorgia, Agnese, Nancy, Cristina, Giulia, Martina e Mericarmen: sono le sette giovani donne che hanno condiviso volto, voce, competenze e passione con le studentesse che partecipano al progetto
mondodigitale.org/it/news/le-ragazze-che-insegnano

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI PROTAGONISTI

Intervista a due studentesse di una scuola superiore coinvolta nel progetto: "Un bug nell'app"
www.mondodigitale.org/it/news/un-bug-nellapp
Intervista a studentessa universitaria e formatrice: "L'informatica di Elisa"
www.mondodigitale.org/it/news/linformatica-di-elisa

RACCONTO DELLA STAMPA

Articolo sul Corriere della Sera con intervista in esclusiva a Francesco Profumo
www.corriere.it/economia/lavoro/20_ottobre_18/profumo-san-paolole-materie-scientifichecose-ragazze-cd7327cc-109b-11eb-bf58-6564bb782bca.shtm

STRUMENTI DI LAVORO

- Wordpress / Altervista
- Applinventor
- Arduino
- Thinkercad
- Social network: Instagram e Facebook
- Microsoft Teams
- Google Meet

La "misura" del cambiamento | Sintesi della valutazione dell'impatto della prima annualità di progetto

Studenti partecipanti allo stage: 400

Questionari raccolti: 370

Profilo studenti partecipanti allo stage:

- Maschi: 21%
- Femmine: 79%
- Voto medio matematica I semestre: 7/10
- Ragazzi di V: 20,8%
- Padre laureato: 41% (media italiana: 16,8%)
- Padre con laurea/lavoro STEM: 23% (media italiana: 37,3%)
- Madre laureata: 43% (media italiana: 22,4%)
- Madre con laurea/lavoro STEM: 12% (media italiana: 16,2%)
- Il 52,7% degli studenti dichiara conoscenze iniziali medio-basse sulla programmazione
- Il 15,2% degli studenti ritiene che i maschi abbiano un vantaggio comparato nello studio delle STEM o maggiori capacità nello svolgere professioni STEM

Gradimento

- Il 68% degli studenti afferma di aver gradito molto il corso che si è rivelato un'esperienza utile e piacevole
- Il 72% degli studenti ritiene che il corso abbia permesso di apprendere nuovi strumenti e nuove metodologie
- Il 54,2% degli studenti pensa che la modalità online, proposta a seguito dell'emergenza Covid, abbia permesso loro di apprezzare ancora di più l'uso di strumenti informatici

Effetti principali dello stage

1. COMPETENZE INFORMATICHE

- Si è registrato un significativo aumento delle conoscenze informatiche per tutti gli studenti
- Tale miglioramento risulta essere maggiore per le ragazze, specialmente per quelle con limitate competenze iniziali

2. DONNE E STEM

Si è osservata:

- L'attenuazione dei pregiudizi negativi nei confronti delle abilità informatiche delle ragazze
- Una maggiore consapevolezza della rilevanza e competenza delle donne nel settore Stem

**INFORMAZIONI**

TITOLO	CollegaMenti Digitali - Per una scuola che innova e include
DURATA	Gennaio 2020 – giugno 2021
TERRITORIO	Milano e Città Metropolitana di Milano
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Fondazione Comunità Milano – Città, Sud Ovest, Sud Est, Martesana onlus
BUDGET	50.000 €
PARTNER	
RETE	IIS Falcone-Righi di Corsico (MI); Città Metropolitana di Milano
COORDINATORE	Alberto Manieri
VALUTATORE	
SITO INTERNET	www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/collegamenti-digitali

DESCRIZIONE

SINTESI Il progetto mira a valorizzare e potenziare lo spazio scuola attraverso l'allestimento e l'animazione, nella periferia sud ovest della città di Milano, di una Palestra dell'Innovazione, ossia un presidio educativo aperto al territorio e dedicato alla formazione permanente.

ATTIVITÀ Le attività sono rivolte a studenti e docenti della scuola polo IIS Falcone-Righi di Corsico (MI) e di tutti gli istituti del territorio. Workshop specifici sono pensati per universitari, startupper e formatori. La documentazione raccolta viene usata per sviluppare delle linee guida multimediali operative che possano non solo orientare il lavoro dei docenti ma anche mettere a sistema attività e metodologie da sperimentare al di fuori del progetto e in altri contesti educativi. Le linee guida vengono diffuse, con il sostegno di Città Metropolitana, a tutte le scuole secondarie superiori del territorio.

La scuola si apre alla cittadinanza attraverso l'organizzazione di eventi in grado di valorizzare il lavoro di studenti, docenti e dirigenti innovatori, aggregare famiglie e creare ponti tra il mondo dell'educazione e quello dell'innovazione; sessioni di lavoro comune tra studenti, cittadini e professionisti mettono al centro le nuove tecnologie come strumento al servizio di sfide comuni per migliorare la qualità della vita dell'intera comunità. Anche la RomeCup, manifestazione della FMD dedicata a robotica e innovazione, è l'occasione per presentare i migliori lavori sviluppati nell'ambito del progetto.

Principali attività FMD:

- almeno 6 sessioni formative (workshop e laboratori) per docenti e formatori
- 24 laboratori per ragazzi delle scuole primarie, secondarie di I e di II grado
- 8 laboratori di creatività digitale per ragazzi delle scuole secondarie di II grado
- 1 evento interattivo con la comunità della città di Milano;
- attività di animazione e tutoring all'interno della Palestra da parte di coach locali.

OBIETTIVI

- Valorizzare le periferie
- Sostenere il modello di Palestra dell'Innovazione della FMD e il ruolo della comunità educante nel contrasto a fenomeni quali povertà educativa e abbandono scolastico
- Creare spazi fisici e virtuali dedicati all'apprendimento esperienziale e alla pratica dell'innovazione
- Accompagnare i docenti verso una didattica più coinvolgente e personalizzata
- Sostenere lo sviluppo di competenze digitali e trasversali nei giovani
- Promuovere una scuola aperta e inclusiva

METODOLOGIA

Il progetto prevede la progettazione, l'allestimento e l'animazione di una Palestra dell'Innovazione presso l'IIS Falcone Righi di Corsico.

Dal laboratorio di robotica a quello di fabbricazione digitale, la co-progettazione degli spazi della palestra avviene insieme agli animatori digitali della scuola e prevede attrezzature in comodato d'uso che a termine del progetto rimangono a disposizione della comunità scolastica e di tutto il territorio. Sessioni formative ed eventi avvengono in modalità ibrida.

DESTINATARI DIRETTI

- 60 docenti formati
- 24 formatori
- 560 studenti formati
- 100 scuole superiori dell'area metropolitana ricevono le linee guida "CollegaMenti digitali"

DESTINATARI INDIRETTI

- 1.350 cittadini coinvolti negli eventi di digital literacy
- Oltre 12.000 persone sensibilizzate online

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

L'emergenza sanitaria causata dal Covid-19 ha avuto un effetto devastante sulle comunità coinvolte (scolastiche e non), già caratterizzate da un altissimo tasso di fragilità. Le conseguenze hanno richiesto uno sforzo immane in termini di riprogettazione, riprogrammazione e problem solving, per cercare di restare in connessione con i soggetti interessati. Ci siamo dovuti adattare alle modalità più disparate e fantasiose per coinvolgere docenti e ragazzi, rinunciando alla quasi totalità delle attività prefissate in favore di altre forme di interazione senza mai perdere di vista l'obiettivo ultimo di progetto. La Palestra dell'innovazione avrebbe dovuto vedere la luce entro il 2020, ma a causa della chiusura delle scuole e delle difficoltà di visitare fisicamente la scuola, questo ambiente sarà allestiti solo nella primavera del 2021.

STORIE DI SUCCESSO

Daniela Caruso, animatrice digitale dell'Istituto Rita Levi Montalcini di Buccinasco:

“Ho potuto constatare la partecipazione attiva e consapevole della totalità dei bambini; in particolare ho notato il coinvolgimento da parte di quei bambini che generalmente rimangono nell'ombra perché offuscati da quelli più spigliati. Merito sicuramente della formatrice Valeria Cristino che con pazienza, pur nelle difficoltà dovute alla connessione e ai problemi di audio, è riuscita a mantenere nei bambini la curiosità e il desiderio di portare a termine il percorso non semplicissimo proprio perché seguito a distanza”.

APPROFONDIMENTI

RACCONTO DELLA STAMPA

“La scuola ai tempi del Coronavirus: l'esperienza del Falcone-Righi” articolo su Il Giornale di Corsico

- www.iisfalcone-righi.edu.it/portale/wp-content/uploads/2020/04/IISFR-RS201920-05.pdf

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Collezione di Classe
DURATA	Settembre 2019 – maggio 2020
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	MiBAC
BUDGET	Budget progetto: 57.000 € Budget FMD: 4.000 €
PARTNER	IIS Piaget-Diaz (coordinatore), Fondazione Pastificio Cerere, Studio Orizzontale, Laboratorio 53 onlus, Artkademy Officina
RETE	
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE	
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'IIS Piaget Diaz 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 storytelling e sound art, a cura di Laboratorio 53, dedicato alla conoscenza del territorio e rivolto a 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;
- laboratorio di fabbricazione digitale, a cura della Fondazione Mondo Digitale, 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.

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

INDICATORI

RISULTATI

Organizzati 4 laboratori di 9 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 quattro diverse opere d'arte che raccontano e arricchiscono la Collezione di Classe con l'intento di valorizzare la scuola nel suo contesto territoriale e 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.

Il catalogo delle opere: mondodigitale.org/it/news/il-catalogo

Booklet: [issuu.com/pastificiocerere/docs/cdc_booklet?](http://issuu.com/pastificiocerere/docs/cdc_booklet?fbclid=IwAR0vkLZgY6ki7hzcPSmitDOwk7mvH8-5V3sRFeyIN_KJikLfB0v1l1ezVMA)

[fbclid=IwAR0vkLZgY6ki7hzcPSmitDOwk7mvH8-5V3sRFeyIN_KJikLfB0v1l1ezVMA](http://issuu.com/pastificiocerere/docs/cdc_booklet?fbclid=IwAR0vkLZgY6ki7hzcPSmitDOwk7mvH8-5V3sRFeyIN_KJikLfB0v1l1ezVMA)

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

La pandemia ha interrotto alcune attività laboratoriali con gli studenti, per cui in alcuni casi la co-produzione delle opere è proseguita a distanza. È stato un peccato dover rinunciare alle fasi collaborative finali in presenza e alla mostra-evento.

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI

“Video conclusivo di progetto:

PROTAGONISTI

mondodigitale.org/it/news/larte-entra-a-scuola

Il racconto di Matteo: www.facebook.com/watch/?v=3507814802567028

RACCONTO DELLA

[www.artribune.com/television/2020/11/video-collezione-di-classe-arte-](https://www.artribune.com/television/2020/11/video-collezione-di-classe-arte-contemporanea-nelle-scuole/?fbclid=IwAR0vkLZgY6ki7hzcPSmitDQwk7mvH8-5V3sRFeyIN_KjikLfb0v1l1ezVMA)

STAMPA

[contemporanea-nelle-scuole/?fbclid=IwAR0vkLZgY6ki7hzcPSmitDQwk7mvH8-5V3sRFeyIN_KjikLfb0v1l1ezVMA](https://www.artribune.com/television/2020/11/video-collezione-di-classe-arte-contemporanea-nelle-scuole/?fbclid=IwAR0vkLZgY6ki7hzcPSmitDQwk7mvH8-5V3sRFeyIN_KjikLfb0v1l1ezVMA)

**INFORMAZIONI**

TITOLO	COde&fraME “CO.ME”
DURATA	12 mesi
TERRITORIO	Milano e hinterland
SETTORE	Parità di genere
FINANZIATORE	Eni
BUDGET	50.000 €
PARTNER	
RETE	Comune di Milano
COORDINATORE	Alberto Manieri
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI Una piattaforma di lavoro comune con Eni, Comune di Milano e Coding Girls, per riprogrammare il ruolo delle donne nelle sfide sociali e culturali del nostro tempo.

ATTIVITÀ Le studentesse milanesi sono protagoniste di una serie di azioni formative specifiche capaci di trasformarle in changemakers, attiviste del cambiamento. Le nuove tecnologie diventano lo strumento per rispondere alle grandi sfide ambientali del nostro tempo e per scoprire nuove opportunità formative e di sviluppo professionale.

- 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	<ul style="list-style-type: none"> • Appassionare le donne alla ricerca, alla cultura scientifica e all'impegno civile • 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	<p>Train the trainers Learning by doing Peer to peer Team building Role Modeling Framing & Reframing</p>
DESTINATARI DIRETTI	250 studentesse di 10 scuole secondarie di secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	3.000 persone della comunità educante (studenti, docenti, famiglie, enti territoriali)
INDICATORI	
RISULTATI	Il numero di eventi e formazioni è stato rispettato, seppur ogni azione è stata rimodulata in forma online. Il progetto è stato lanciato a maggio, in occasione della Milano Digital Week, alla presenza dell'assessore Roberta Cocco e dell'allenatrice della nazionale femminile di calcio, Milena Bertolini.
PRODOTTI	Giochi e app realizzate tramite Scratch; prototipi realizzati con attività di FabLab tramite ThinkerCad; sessioni di brainstorming per reinventare la parità di genere e l'accesso della donna al mondo del lavoro (reframing).

VALUTAZIONE

CRITICITÀ	A causa dell'emergenza sanitaria e delle relative disposizioni governative, ogni azione progettuale prevista da contratto è stata rimodulata. Non solo gli allenamenti di coding nelle scuole si sono svolti a distanza, ma anche alcune attività ed eventi che prevedevano l'impiego di strumenti di team building e problem solving in presenza sono state trasformate in format differenti. Non è stato dunque semplice mantenere sempre alto il livello di partecipazione ed engagement delle scuole. Il contratto con il partner è stato prorogato fino a dicembre 2020 per consentire lo svolgimento di tutte le azioni previste dal progetto.
------------------	--

VALUTAZIONE

STORIE DI SUCCESSO Nel corso dell'anno, alcune dipendenti Eni si sono messe a disposizione degli studenti protagonisti del progetto, registrando video testimonianze motivazionali e ispiratrici.

- L'eleganza del calcolo con Benedetta Di Bari
www.mondodigitale.org/it/news/leleganza-del-calcolo
- La scienziata dei dati con Annagiulia Tiozzo
www.mondodigitale.org/it/news/la-scientziata-dei-dati
- La matematica fa per me con Roberta Cristofaro
www.mondodigitale.org/it/news/la-matematica-fa-per-me

Le storie sono state messe a disposizione anche del canale online di "Stem in the City" del Comune di Milano

www.steminthecity.eu/video-formativi/code-frame.kl

APPROFONDIMENTI

RACCONTO DELLA STAMPA Scuola 24 - Sole 24 ore scuola24.ilsole24ore.com/art/scuola/2020-05-28/eni-e-fondazione-mondo-digitale-insieme-la-scienza-rosa-152346.php?uuid=ADK9dvT

Intervista a Giulia Fiore, dirigente ENI, a Radio inBlu
www.radioinblu.it/2020/10/27/cosa-succede-in-citta-la-settima-edizione-del-programma-coding-girls-di-fondazione-mondo-digitale/

STRUMENTI DI LAVORO
Scratch
ThinkerCad
Mentimeter
Google Form
Microsoft Teams

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Google Computer Science First – CS First
DURATA	11 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	Google
BUDGET	78.500 €
PARTNER	Google
RETE	
COORDINATORE	Martina Lascialfari
VALUTATORE	Google
SITO INTERNET	https://csfirst.withgoogle.com/s/it/home

DESCRIZIONE**SINTESI**

Computer Science First è una piattaforma di coding che aiuta i docenti anche senza esperienza a introdurre i nuovi linguaggi digitali nell'insegnamento delle materie scolastiche e a creare curricula verticali personalizzati. Il progetto prevede la formazione di docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado su coding e linguaggi di programmazione per l'insegnamento delle materie tradizionali.

ATTIVITÀ

- **SHADOWING:** selezione di 20 docenti ambasciatori con il compito di formare i colleghi sull'uso in classe della piattaforma Computer Science First. Con la metodologia dello shadowing gli insegnanti con più esperienza diventano guida e modello per gli altri, grazie all'effetto moltiplicatore del processo tra pari.
- **FORMAZIONE ONLINE:** webinar formativi con introduzione agli strumenti e alle funzionalità della piattaforma.
- **MOOC:** realizzazione di un percorso formativo online di approfondimento
- **CURRICULUM MAPPING:** il curriculum mapping messo a disposizione da Fondazione Mondo Digitale fornisce numerosi esempi di attività di coding applicabili per l'insegnamento dell'italiano, la storia, le scienze, la matematica, la geografia, l'arte, le lingue straniere e la religione, che gli insegnanti possono sperimentare in aula in riferimento agli obiettivi curriculari della scuola primaria e secondaria.
- **DIGITAL ROOMS:** stanze digitali tematiche, guidate da un formatore, per sperimentare attività di coding in modo collaborativo. I docenti hanno la possibilità di scambiarsi esperienze, suggerimenti e buone pratiche e confrontarsi sulle attività realizzate con i propri studenti.

- **CONTEST E GRADUATION DAY:** contest per selezionare i progetti maggiormente interessanti da inserire nel Curriculum Mapping. Il tema del 2020 è stato la diversity. Il Graduation Day ha visto la premiazione dei tre migliori progetti nelle categorie: animazione, storytelling e game design.
- **EVENTI:** realizzazione di sessioni formative in occasione di Didattiche 2020 (Centro Studi Erickson), Milano Digital Week, Tre Giorni per la scuola (Città della Scienza).

OBIETTIVI

- Sostenere la formazione e l'aggiornamento dei docenti italiani
- Diffondere un modello di didattica coinvolgente e personalizzata
- Favorire l'avvicinamento degli studenti alla programmazione e alle discipline STEM
- 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

Apprendimento collaborativo, peer learning, project based learning, learning by doing

DESTINATARI DIRETTI

Docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado

DESTINATARI INDIRETTI

Studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, genitori

INDICATORI

Numero di partecipanti alle diverse attività
 Numero di materiali sviluppati per la formazione
 Numero di sessioni formative realizzate
 Acquisizione di conoscenze e competenze in materia di coding

RISULTATI

- 5.257 insegnanti formati, di cui 1.853 specializzati nel lavoro con studenti con bisogni speciali
- 70 webinar
- 4.382 docenti formati attraverso i webinar
- 875 docenti formati con il MOOC
- 8 Digital Rooms e 223 insegnanti coinvolti
- 50 nuovi progetti nel curriculum mapping

Le regioni con più insegnanti formati sono: Toscana, Lazio, Sicilia, Lombardia, Campania, Puglia, Piemonte, Veneto, Emilia-Romagna.

PRODOTTI

- Materiali didattici:
- registrazioni dei webinar
 - registrazioni delle Digital Rooms

- MOOC delle attività CS First in collaborazione con il prof. Alessandro Bogliolo. Il percorso è stato presentato in modalità sincrona ed è disponibile on demand sul canale Moodle della Fondazione Mondo Digitale
- curriculum mapping
- presentazioni

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

I docenti vorrebbero avere maggiore supporto per implementare CS First in classe e renderlo uno strumento di potenziamento per le attività didattiche quotidiane. Hanno bisogno di essere seguiti da insegnanti o formatori esperti. Inoltre, suggeriscono di articolare le Digital Rooms in diversi livelli di competenza e di organizzarle più frequentemente: vorrebbero avere maggiori opportunità per lavorare in gruppo con i colleghi e sviluppare progetti insieme condividendo conoscenze ed esperienze su CS First.

APPROFONDIMENTI

LA VOCE DEI PROTAGONISTI

Lara Fina Ferrari, docente e animatore digitale, IC Vergante di Invorio (Novara): "Insegno inglese in una scuola secondaria con sperimentazione tecnologica e sono animatore digitale; le attività che proponiamo ai nostri alunni sono spesso pluridisciplinari e sfociano sempre nella creazione di un prodotto digitale. L'introduzione di CS First ha portato quella novità che serviva per migliorare le conoscenze di Scratch senza fare troppa fatica. Le attività che la FMD propone sono parecchio utili per la crescita di noi docenti. La formazione è un momento di crescita individuale, ma deve assolutamente essere collettiva, di istituto. È importante che i docenti si formino all'interno delle loro scuole in modo da trovare un percorso che li unisca in un fare comune".

RACCONTO DELLA STAMPA

www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/didattica-a-distanza-e-inclusione-opportunita-e-problemi-delle-tecnologie/scuola24.ilsole24ore.com/art/scuola/2020-10-02/il-valore-e-codice-diversity-165751.php?uuid=ADwuzGt

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Fashion Digital Made Contest
DURATA	2019-2020
TERRITORIO	Internazionale
SETTORE	Moda e fabbricazione digitale
FINANZIATORE	Altaroma
BUDGET	
PARTNER	Altaroma, WeMake, Fabricademy, 3D Italy, Consolato Italiano a Barcellona, ItMakes, Reshape
RETE	Accademia di Belle Arti di Napoli, FabLab Frosinone, FabLab Perù, Fablab Esan, Noumena, Dress Coders
COORDINATORE	Matteo Viscogliosi
VALUTATORE	
SITO INTERNET	www.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 un appuntamento nell'ambito di Altaroma, con giovani designer e stilisti da tutto il mondo.
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Contest internazionale, "Digital Made For Young Fashion Talents", per selezionare progetti all'interno di 3 categorie: Wearable Technology, Digital Manufacturing, Bio Materials• Prototipazione, anche negli ambienti della Palestra dell'Innovazione• Fashion Digital Night: una speciale passerella "tecnologica" in occasione della Rome Fashion Week promossa da Altaroma (gennaio 2020).
OBIETTIVI	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.
METODOLOGIA	Contest tematici, project based learning
DESTINATARI DIRETTI	Fashion designers, makers, designers, studenti, giovani
DESTINATARI INDIRETTI	Aziende, accademie di moda, istituzioni
INDICATORI	

RISULTATI

Alla seconda edizione del contest sono stati candidati 79 progetti e selezionati 40, provenienti da 15 paesi. A sfilare sulla passerella della Fashion Digital Night (gennaio 2020) 37 progetti divisi in 3 categorie: Wearable Technology, Digital Manufacturing, Bio Materials.

Tre i progetti nati e sviluppati nel Fablab Innovationgym della Fondazione Mondo Digitale. I designer, ospitati nel laboratorio, hanno avuto la possibilità di realizzare la loro idea grazie alla presenza di macchinari di prototipazione rapida.

In particolare segnaliamo il lavoro di Lara Campos dal titolo "Begrounded". Il progetto si presenta sotto forma di un kit e prevede la coltivazione di piante su alcuni tessuti: alla base l'idea della Natura come "materia" da indossare, con specifiche proprietà benefiche e curative per disturbi comuni, dall'ansia allo stress. Il poncho in passerella è "cresciuto" all'interno di una serra installata nel fab lab.

Degna di nota anche la linea di indumenti e accessori di Julieta Scatena e Luciana Romano, pensata prima dell'avvento del Covid-19 per aiutare le persone a sopravvivere in ambienti ostici e in situazioni di emergenza.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

Budget esiguo, difficoltà di raccordo con il partner e i numerosi protagonisti della sfilata.

STORIE DI SUCCESSO

Il designer spagnolo Felipe Fiallo, dopo aver partecipato al contest con il progetto "The New Python is Digital", ha ulteriormente sviluppato il prototipo, orientando i suoi studi sulla sostenibilità e sulla ricerca dei materiali. A maggio 2020, 630 partecipanti provenienti da 60 paesi si sono qualificati per la diciottesima edizione del prestigioso "ITS Contest": Felipe ha presentato una collezione di sette scarpe eco-futuristiche, realizzate attraverso la tecnologia digitale chiamata "We Go Far". La particolarità di ogni calzatura di Felipe è la fusione del mondo della moda con la biologia e i processi di produzione digitale. La sua ricerca sui biomateriali e sul design delle calzature l'ha portato ad essere dichiarato vincitore dell'"ITS Fondazione Ferragamo Award".

APPROFONDIMENTI

LA VOCE DEI

www.youtube.com/watch?v=ygnRAq9reZA

PROTAGONISTI

www.youtube.com/watch?v=YRpDBtLFr0M

RACCONTO DELLA STAMPA

Tg2 Weekend: mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/la-fashion-digital-night-al-tg2-weekend

TgR Lazio: mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/fashion-digital-night-2020-al-tgr-lazio

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Edu4AI - Artificial Intelligence and Machine Learning to Foster 21st
DURATA	Century Skills in Secondary Education
TERRITORIO	25 mesi – 1/11/2020-30/11/2022
SETTORE	Italia, Grecia, Spagna, Germania
FINANZIATORE	Educazione per la vita
BUDGET	Commissione europea
PARTNER	33.245 € In2 Digital Innovations GmbH, Germania (capofila) Europaiko Ergastirio Ekpaideftikis Technologias, Grecia Fondazione Mondo Digitale, Italia Asociacion de investigacion de la industria, Spagna 4 Johannes-Kepler-Gymnasium, Germania Col-legi Sant Roc, Spagna Epal Korydalloy, Grecia
RETE	Università, Scuole
COORDINATORE	In2 Digital Innovations GmbH, Germania
VALUTATORE	Fondazione Mondo Digitale
SITO INTERNET	edu4ai.eu

DESCRIZIONE

SINTESI Obiettivo del progetto “Edu4AI - Artificial Intelligence and Machine Learning to Foster 21st Century Skills in Secondary Education”, attuato nell'ambito del programma europeo Erasmus+ (Partenariati strategici), è introdurre l'intelligenza artificiale nelle scuole, per garantire un processo di accesso democratico all'innovazione. Attraverso la ricerca delle buone pratiche esistenti in Europa e l'analisi dello stato dell'arte a livello internazionale riguardante le metodologie ad oggi utilizzate, il progetto svilupperà una proposta metodologica e un percorso formativo dedicato agli insegnanti. Le linee guida metodologiche e i materiali didattici di supporto saranno sviluppati allo scopo di supportare la successiva sperimentazione nelle scuole di un percorso sull'intelligenza artificiale inseribile nel curriculum formale. La sperimentazione sarà oggetto di pubblicazione e i risultati saranno presentati nel corso di conferenze e all'interno di riviste scientifiche.

ATTIVITÀ

- Collezione e analisi delle buone pratiche esistenti in Europa riguardanti percorsi di AI per studenti tra i 13 e i 15 anni

- Collezione e analisi delle pubblicazioni internazionali riguardanti le metodologie per l'introduzione dell'AI nelle scuole
- Sviluppo della metodologia, dei materiali formativi e del percorso formativo
- Formazione docenti
- Sperimentazione del percorso e della metodologia con gli studenti
- Valutazione della sperimentazione
- Promozione dei materiali e della metodologia proposta
- Eventi e workshop con docenti ed esperti

OBIETTIVI

- Sviluppo di una metodologia e di materiali didattici per l'introduzione dell'intelligenza artificiale nelle scuole
- Implementazione e consolidamento della metodologia nelle scuole coinvolte nella sperimentazione

METODOLOGIA

Collaborative learning, experiential learning

DESTINATARI DIRETTI

Docenti, formatori, studenti

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti, formatori, dirigenti scolastici, associazioni, centri di ricerca

INDICATORI

Numero di scuole, docenti e studenti coinvolti

Numero di eventi realizzati

Numero di ore di formazione erogate

Qualità dei materiali prodotti

Numero di casi studio analizzati nel corso della sperimentazione

Numero di classi che hanno consolidato l'utilizzo della metodologia proposta

RISULTATI

Le attività iniziano nel 2021

**INFORMAZIONI**

TITOLO	EUREKA - A Key Access ti EU Rights
DURATA	28 mesi
TERRITORIO	Europa
SETTORE	E-inclusion
FINANZIATORE	Commissione europea
BUDGET	79.005,59 €
PARTNER	IDOS – Centro Studi e Ricerche, Italia (coordinatore) Fondazione Mondo Digitale, 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
RETE	
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	IDOS – Centro Studi e Ricerche, Italia
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Finanziato nell'ambito del programma europeo “Rights, Equality and Citizenship–REC”, il progetto mira a facilitare l'esercizio dei diritti della libertà di circolazione, l'inclusione e la partecipazione dei cittadini europei negli stati membri ospitanti attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none">• lo scambio di capacità e competenze, a livello locale, nazionale e transnazionale;• l'aumento del livello di accesso e uso di informazioni digitali;• lo sviluppo di un portale e di un'app multilingue per l'orientamento geolocalizzato ai servizi e uffici per l'impiego, la salute, lo studio, il welfare, in cinque paesi europei.
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Analisi delle buone pratiche• Sviluppo portale e app

- Messa in rete e sviluppo dei 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 geolocalizzati a livello locale e regionale nei cinque 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 e la sostenibilità dei risultati del progetto.

METODOLOGIA

E-learning

DESTINATARI DIRETTI

Cittadini europei

DESTINATARI INDIRETTI

Associazioni e centri per l'impiego

INDICATORI

RISULTATI

Le attività sono in corso; non sono stati ancora valutati i risultati.

PRODOTTI

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Fattore J, empatia rispetto e inclusione
DURATA	14 mesi, da aprile 2020 a giugno 2021
TERRITORIO	Il progetto prevede il coinvolgimento di 6 regioni: Lombardia, Piemonte, Veneto, Emilia Romagna, Lazio e Sicilia. Per la grande richiesta pervenuta dalle scuole, coinvolta anche la regione Campania.
SETTORE	Salute ed educazione civica
FINANZIATORE	Janssen Italia
BUDGET	202.350,00 €
PARTNER	Partner scientifici: Università Campus Bio-Medico di Roma e Istituto Vanvitelli
RETE	Partner istituzionale (ente patrocinate): Istituto Superiore di Sanità Otto associazioni di pazienti: Associazione Italiana contro Leucemie, Linfomi e Mieloma (AIL), Associazione Ipertensione Polmonare Italiana Onlus (API), Associazione Malati Reumatici del Piemonte (AMaR), Associazione Nazionale per le Malattie Infiammatorie Croniche dell'Intestino (AMICI Onlus), Associazione Nazionale Amici per la Pelle (ANAP Onlus), Associazione Psoriasici Italiani Amici della Fondazione Corazza (APIAFCO), Network Persone Sieropositive (NPS Italia Onlus) e Progetto Itaca Onlus.
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE	
SITO INTERNET	Fattorej.org

DESCRIZIONE

SINTESI	FMD con Janssen Italia, costola farmaceutica di Johnson & Johnson, sperimenta il primo curriculum per la scuola italiana per educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, rispetto ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie. Un'importante operazione sociale per stimolare il cambiamento culturale e di mentalità a partire dalle nuove generazioni.
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Ideazione e sviluppo del "format educativo", realizzazione di contenuti, materiali e strumenti digitali per le scuole• Evento di lancio online alla presenza delle istituzioni• Campagna di sensibilizzazione online, sui principali canali social della FMD, dedicata ai temi dell'inclusione e del rispetto delle diversità

Formazione online e in presenza attraverso originali sessioni educative nelle scuole di sei regioni italiane

Eventi regionali con esperti e associazioni di pazienti con focus su alcune aree terapeutiche: ematologia, immunologia, infettivologia, ipertensione polmonare, neuroscienze

Hackathon finale

OBIETTIVI

Il progetto ha l'obiettivo di educare i giovani a sviluppare intelligenza emotiva, a rispettare "unicità" e "diversità" e a considerare la malattia come elemento della vita. Le diverse attività, fisiche e online, sviluppano rispetto, vicinanza ed empatia verso le persone che vivono una situazione di grave disagio o sono affette da malattie. Il programma vuole aiutare i giovani a rinforzare abilità specifiche (life skills) che consentano loro di far fronte agli stress della vita e offrire alla comunità scolastica strumenti per riconoscere ed esprimere le emozioni, prendere atto di uno stato di disagio proprio o altrui, e trovare il modo migliore per chiedere aiuto. Così è possibile anche migliorare il livello di attenzione sulla salute degli adolescenti ed evitare che le diagnosi arrivino troppo tardi.

METODOLOGIA

Mix di metodologie basate sul modello di Educazione per la vita. Webinar, formazioni a distanza, eventi e campagne di comunicazione online

DESTINATARI DIRETTI

Studenti delle scuole secondarie di secondo grado delle regioni coinvolte

DESTINATARI INDIRETTI

Docenti, genitori, famiglie, pazienti, associazioni pazienti

INDICATORI

Metriche da raggiungere:

10.000 studenti formati

100.000 studenti raggiunti dalla campagna online

RISULTATI

Nel 2020 sono stati formati circa 8.000 studenti di oltre 50 scuole e raggiunti oltre 100.000 utenti con la campagna di sensibilizzazione online. L'iniziativa è stata lanciata a maggio 2020 con un importante evento istituzionale alla presenza di Lucia Azzolina, ministro dell'Istruzione, Virginia Raggi, sindaca di Roma Capitale e il prof. Massimo Andreoni, direttore scientifico della Società italiana di malattie infettive e tropicali. Nel corso dell'anno sono stati organizzati anche due eventi regionali dal titolo "Zedders in lockdown. Crescere in emergenza", con il coinvolgimento di istituzioni locali, testimonial di associazioni di pazienti e importanti nomi della scienza e della ricerca.

Durante i webinar gli studenti sono stati coinvolti in un questionario sul tema della fiducia nella scienza, i cui risultati saranno presentati al termine del progetto.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ Il progetto ha riscontrato un ampio successo tra tutti gli attori coinvolti, ma ha presentato anche alcune importanti criticità: dalla trasformazione degli incontri formativi in sessioni esclusivamente online, alle numeriche molto elevate fino alle difficoltà di organizzare numerosi eventi ravvicinati con il coinvolgimento di istituzioni e personalità scientifiche di rilievo.

STORIE DI SUCCESSO Sono tanti i messaggi che compaiono nelle chat dei webinar di Fattore J: tutti diversi, unici, ma nello stesso tempo è potente l'effetto della coralità e della sintonia.

Ne riportiamo alcuni emersi durante l'incontro tra gli studenti di sette scuole superiori, da Milano a Cassino, con l'Associazione Italiana contro Leucemie, Linfomi e Mieloma (AIL):

"Per condividere una tale esperienza ci vuole una forza d'animo inimmaginabile", scrivono gli studenti sulla chat della piattaforma. "Io e miei compagni vi ringraziamo per aver deciso di condividerla con noi e vi auguriamo tutto il meglio, siete Persone stupende dalle quali c'è solo che da imparare". Persone lo scrivono proprio così, con la P maiuscola. "Siete una forza della natura! Vi ringraziamo moltissimo per la forza e il coraggio che ci state trasmettendo! Grazie di cuore!". "L'esperienza di oggi è stata una cosa splendida e meravigliosa". "Voglio ringraziarvi tutte, meravigliose Donne, per averci regalato questa bellezza con la forza, ma allo stesso tempo delicatezza, disarmante..."

APPROFONDIMENTI

LA VOCE DEI PROTAGONISTI "Posso affermare con più che oculata certezza di non aver mai preso parte, in qualità di presidente di AIPI onlus, ma anche in qualità di semplice essere umano, ad un'esperienza così interessante, profonda e formativa. Sì, anche formativa, perché, credetemi, ne sto uscendo molto più ricco di come ne sono entrato" [dalla lettera aperta di Leonardo Radicchi a FMD e Janssen Italia mondodigitale.org/it/news/in-connessione-emotiva]

Video di progetto e video pillole delle associazioni dei pazienti:
www.youtube.com/playlist?list=PL0TEr-iNPY1L12BNS0BNPCeR8CHyCtLe

RACCONTO DELLA STAMPA Wired: www.wired.it/lifestyle/salute/2020/05/08/fattore-j-intelligenza-emotiva/
Scuola24-Sole24Ore: scuola24.ilsole24ore.com/art/scuola/2020-04-02/al-via-fattore-j-percorso-la-scuola-che-aiuta-giovani-sviluppare-intelligenza-emotiva-chi-e-affetto-malattie-165905.php?uuid=ADB1fkH

buone Notizie – Corriere della Sera: mondodigitale.org/it/risorse/centomila-giovani-a-scuola-di-empatia

Il weekend del benessere e della salute – Radio Rai:

mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/fattore-j-su-life-il-weekend-del-benessere-e-della-salute

STRUMENTI DI LAVORO

Webinar, video pillole delle associazioni dei pazienti, contributi scientifici dei medici dell'Università Campus Bio-medico di Roma disponibili su piattaforma Moodle.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	FLIP IDEAL – Flipped Learning in Adult Education
DURATA	01/09/2018 – 31/12/2020
TERRITORIO	Italia, Finlandia, Irlanda, Paesi Bassi, Belgio, Slovenia
SETTORE	Formazione degli adulti
FINANZIATORE	Commissione Europea (Erasmus+, KA2)
BUDGET	Budget totale: € 178.254 Budget FMD: € 31.080
PARTNER	Kildare and Wicklow Education and Training Board, CVO Anwerpen, CURIO, LUV
RETE	CPIA 2 Roma
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE	LUV - Ljudska Univerza Velenje (partner responsabile del monitoraggio e della valutazione)
SITO INTERNET	it.flipideal.org/blog

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 con gli adulti.

ATTIVITÀ Il progetto supporta la creazione di contenuti coinvolgenti e accessibili destinati a studenti adulti con bassi livelli di competenze di base. Sviluppando tutorial, orientamento e formazione per gli insegnanti, l'obiettivo è migliorare la qualità complessiva delle metodologie di istruzione e formazione degli adulti e migliorare l'apprendimento utilizzando la tecnologia. Diversi gruppi target di discenti adulti di ogni paese ci consentono anche di condividere pratiche e idee su come l'insegnamento possa essere adattato in contesti diversi.

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:

- Quattro intellectual output
- Un'attività di apprendimento, insegnamento e formazione
- Sei eventi moltiplicatori, come seminari nazionali di diffusione
- Quattro meeting transnazionali

OBIETTIVI

- Sviluppare strumenti pratici per aumentare le competenze dei formatori che insegnano agli adulti.
- 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 TIC 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 TIC nell'insegnamento dell'italiano, della matematica e 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

I destinatari del progetto sono 24 docenti/formatori che si occupano di educazione degli adulti

DESTINATARI INDIRETTI

96 docenti/formatori che si occupano di educazione degli adulti

INDICATORI

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, in particolare per la sfera dell'alfabetizzazione e delle competenze digitali;
- 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 TIC nell'educazione degli adulti;

- maggiore consapevolezza dell'impatto dell'uso della tecnologia nell'apprendimento degli adulti tra i partner europei che si occupano di educazione 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 con 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.

Prodotto aggiuntivo:

Get Connected, una risorsa digitale di facile uso per l'insegnamento e l'apprendimento attraverso la metodologia della classe capovolta. È stata progettata in risposta alla pandemia da Covid-19 per supportare gli studenti adulti che si sono trovati a imparare in un ambiente e in un contesto di apprendimento diversi. I destinatari sono adulti che muovono i primi passi nell'istruzione e che possono dunque avere poche competenze digitali.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

La pandemia ha causato ritardi nell'implementazione del progetto e nella produzione degli output; è stato necessario richiedere una proroga di quattro mesi.

Abbiamo dovuto rinunciare all'organizzazione di eventi moltiplicatori e di comunità, che si sono svolti prevalentemente online.

Le attività di formazione a livello locale hanno risentito delle chiusure e dei problemi organizzativi dei CPIA e dei centri di formazione: è stato complicato ottenere attenzione e continuità da parte dei docenti, che sono stati assorbiti dalle emergenze scolastiche curriculari e quotidiane.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Gender Equality Matters (GEM): Tackling Gender based Violence — GEM
DURATA	33 mesi
TERRITORIO	Italia, Irlanda, Spagna, Grecia, Olanda
SETTORE	Inclusione sociale e pari opportunità
FINANZIATORE	Commissione Europea
BUDGET	82.310,64 €
PARTNER	Università di Dublino (Irlanda) - capofila Università della Murcia (Spagna) Fondazione Mondo Digitale (Italia) ESHA (Olanda) Social Action and Innovation Centre (Grecia)
RETE	Università e centri di ricerca, associazioni
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 di genere 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 docenti, formatori, operatori di centri di assistenza e counseling, genitori, 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, operatori, genitori, studenti.
 - Organizzazione di seminari e conferenze in collaborazione con centri di ricerca e università.

- Pubblicazione di materiali didattici per la scuola utilizzabili per condurre attività con il gruppo classe.
- Pubblicazioni scientifiche.

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

- 2.600 studenti, 6.000 docenti e 2.000 genitori raggiunti dalla campagna di Sensibilizzazione on line
- 210 studenti coinvolti nella sperimentazione e nella ricerca
- 200 tra docenti, formatori ed educatori coinvolti nel percorso formativo

DESTINATARI INDIRETTI

Genitori, personale della scuola, operatori di associazioni e di 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 sessioni formative realizzate
- 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 violenza di genere

RISULTATI

Il progetto ha previsto la realizzazione delle seguenti attività:

- campagna di sensibilizzazione on line
- 8 ore di formazione per gli insegnanti
- attività curricolari con gli studenti: 5 moduli, di 3 ore ciascuno
- 2 eventi formativi aperti a docenti, educatori, genitori, studenti
- workshop
- 2 conferenze internazionali
- presentazione internazionale dei manuali e della metodologia

Tra i risultati conseguiti:

- 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:

- Manuali per le attività in classe, per la scuola primaria e secondaria
- MOOC in inglese, italiano, spagnolo, greco e francese
- Webinar in italiano
- Sito web completo di risorse didattiche e di approfondimento
- Pubblicazione della metodologia, inclusi i risultati (in corso)

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.

APPROFONDIMENTO

VOCE DEI PROTAGONISTI

Angela Andolfi, liceo scientifico Blaise Pascal di Pomezia:

“L'esperienza è stata molto positiva. L'argomento ha coinvolto non solo i docenti referenti, ma anche tutti gli altri creando una sorta di integrazione interdisciplinare. Gli studenti hanno risposto bene: non solo le ragazze, ma anche i ragazzi hanno partecipato con grande sensibilità, acquisendo nozioni di base e contribuendo alla discussione attraverso i laboratori. GEM è diventata una vera gemma del nostro PTOF" (Piano triennale dell'offerta formativa)".

mondodigitale.org/it/news/una-gemma-nel-ptof



INFORMAZIONI

TITOLO	I docenti della scuola del noi
DURATA	24 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Ilaria Gaudiello
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI Il progetto “I docenti della scuola del noi” verte a creare nuovi contenuti pedagogici basati sul digitale a sostegno della didattica a distanza e in vista della pratica incrementale della didattica mista. Sono coinvolte scuole primarie, scuole secondarie, centri per l’istruzione degli adulti. Centoventi docenti da tutta Italia hanno risposto alla call “I docenti della scuola del noi” e sono stati creati 28 gruppi nazionali che lavorano collaborativamente alla creazione di unità didattiche per l’innovazione dell’insegnamento delle discipline.

ATTIVITÀ

- Ideazione, test e valutazione di unità didattiche innovative basate sul digitale per l’educazione a distanza
- Formazione dei docenti
- Implementazione di un percorso di Digital Open Badge per il riconoscimento delle competenze acquisite

OBIETTIVI Gli obiettivi del progetto sono:
creazione di nuovi contenuti pedagogici per la scuola
costituzione di un nucleo di docenti pionieri e leader che possano co-progettare con FMD ed erogare formazione

METODOLOGIA Design thinking pedagogico.
Ogni gruppo sceglie un approccio specifico per l’unità didattica che intende creare: game-based learning, inquiry based learning, learning by teaching ecc.

DESTINATARI DIRETTI Docenti

DESTINATARI INDIRETTI Studenti e docenti di tutti gli ordini di scuola

INDICATORI

RISULTATI I docenti vengono messi in relazione tra loro scoprendo quindi il desiderio di una progettualità comune e ritrovando l'interesse per l'insegnamento in un periodo che li vede al centro di un repentino cambiamento (dalla scuola in presenza alla DaD). Le unità didattiche prodotte saranno messe a disposizione di tutti i docenti, dirigenti, formatori interessati per condividere il lavoro svolto con più ampie comunità educanti.

PRODOTTI La call è stata lanciata a settembre 2020. Nel corso dell'anno scolastico 2020-2021 saranno prodotte 28 schede didattiche e 28 webinar.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ Progetto privo di finanziamenti e con molte adesioni, che richiede un lavoro relazionale, contenutistico e formativo ampio e approfondito.



INFORMAZIONI

TITOLO	Il Centro a casa
DURATA	3 mesi
TERRITORIO	Lazio
SETTORE	Alfabetizzazione della terza età
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	Università Campus Bio-Medico di Roma, Fondazione Alberto Sordi e Centro Diurno per Anziani Fragili Alberto Sordi di Trigatoria
RETE	
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI Grazie al progetto “Il Centro a casa” voluto da Fondazione Alberto Sordi, FMD e Università Campus Bio-Medico di Roma durante il lockdown gli incontri del centro diurno anziani fragili di Trigatoria sono proseguiti nelle “stanze virtuali” animate da telefonini, tablet e pc.

ATTIVITÀ Gli ospiti del centro diurno gestito dagli operatori dell'Associazione Alberto Sordi hanno tra i 75 e i 95 anni: con le misure del lockdown non hanno più potuto ritrovarsi negli spazi comuni. Così il centro diurno ha cambiato pelle nel pieno dell'emergenza Covid-19 e, per assicurare la continuità dei servizi, si è trasformato in uno spazio digitale di condivisione di esperienze ed emozioni. Uomini e donne si sono ritrovati insieme con operatori e volontari in videoconferenza per leggere insieme i giornali, raccontare la propria giornata, i pensieri e le preoccupazioni dalla poltrona di casa propria, costruendo insieme un nuovo "ambiente di socialità" attraverso Internet e le nuove tecnologie.

La FMD è stata coinvolta in tre attività:

- Formazione del personale del centro all'uso della piattaforma Meet
- Primo test con un piccolo gruppo di cinque anziani: Amalia, Carmelita, Adriana, Rita ed Emilio
- Cabina di regia con la psicologa Bianca Di Francesco e l'educatrice Francesca Lo Spoto per accompagnare il piano di sostegno personalizzato, elaborato sui bisogni di ogni anziano.

OBIETTIVI	Il progetto aiuta i destinatari più fragili a conservare buoni livelli di socialità attraverso l'impiego degli strumenti digitali. Ma non solo. L'attività online allena la mente e favorisce atteggiamenti positivi per combattere solitudine e isolamento.
METODOLOGIA	Apprendimento intergenerazionale e apprendimento peer to peer
DESTINATARI DIRETTI	5 anziani
DESTINATARI INDIRETTI	Tutti gli ospiti del centro diurno e le loro famiglie
INDICATORI	
RISULTATI	Grazie agli operatori della Fondazione e dell'Associazione Alberto Sordi, alla collaborazione degli educatori della Fondazione Mondo Digitale e a un gruppo di studenti delle facoltà di Medicina, Ingegneria e Scienze dell'Alimentazione dell'Università Campus Bio-Medico di Roma che hanno fatto da volontari, gli anziani sono tornati protagonisti mantenendo o recuperando buone condizioni psicofisiche anche in tempo di distanziamento fisico.
PRODOTTI	L'Associazione Alberto Sordi e la Fondazione Mondo Digitale, entrambe firmatarie dell'Alleanza per le persone anziane, hanno sottoscritto una convenzione per esplorare e realizzare insieme attività di assistenza e cura personalizzate in modalità virtuale.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ	Mancanza di dispositivi digitali e di connessione Internet presso le case degli assistiti. Necessità di figure di supporto in presenza.
STORIE DI SUCCESSO	Il primo incontro è stato particolarmente indisciplinato, per la sorpresa di ritrovarsi e vedersi in video. Continue interruzioni per chiamarsi, salutarsi, complimentarsi, felicitarsi ecc. Poi, un po' per volta, è stato possibile programmare varie attività, come storie, giochi, test e perfino cruciverba cooperativi.

APPROFONDIMENTI

RACCONTO DELLA STAMPA	Il racconto sul magazine Vita: www.vita.it/it/story/2020/11/10/il-centro-diurno-per-anziani-trasloca-su-zoom/369/ Il racconto sul quotidiano Domani: www.editorialedomani.it/fatti/anziani-soli-impauriti-e-ai-margini-cos-il-covid-ha-stravolto-le-loro-vite-tm5g pai
STRUMENTI DI LAVORO	Piattaforma Meet

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Collana Tinkering Coding Making
DURATA	24 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Innovazione nella didattica
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	Centro Studi Erickson
RETE	
COORDINATORE	Ilaria Gaudiello
VALUTATORE	
SITO INTERNET	eventi.erickson.it/icslab/UnitaDidattica/progettofmd

DESCRIZIONE

SINTESI	La serie di volumi “Tinkering Coding Making” (collana “I materiali”, progetto Immaginare Crescere Sviluppare – X LAB) raccoglie 36 schede didattiche che vertono su attività di tinkering, coding e making plugged e unplugged. Le attività, ideate e testate dalla Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con docenti, ricercatori e makers, sono destinate alla fascia di età 4-13 anni.
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Ideazione, test e valutazione di attività didattiche innovative basate sulle pratiche del tinkering, coding, making• Redazione di schede didattiche• Realizzazione di webinar per i “Primaria Day”, il nuovo format ideato da Fabbri Editori ed Edizioni Centro Studi Erickson.• Animazione di sessioni formative online nell’ambito di “Didattiche 2020”, per insegnanti di ogni ordine e grado.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">• Codifica di attività formative già implementate all’interno della Palestra dell’Innovazione• Creazione di nuovi contenuti pedagogici per la scuola e le famiglie• Divulgazione di metodi e prodotti per l’innovazione dell’educazione a casa e a scuola• Allenare le competenze chiave del XXI secolo

METODOLOGIA	Design thinking pedagogico
DESTINATARI DIRETTI	Docenti della scuola primaria e secondaria, genitori
DESTINATARI INDIRETTI	Alunni dai 4 ai 13 anni

INDICATORI

RISULTATI	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un primo progetto di collaborazione tra FMD e la casa editrice/centro studi Erickson • Creazione di prodotti editoriali contenenti attività pratiche e riflessioni teorico-metodologiche
------------------	--

PRODOTTI	<ul style="list-style-type: none"> • Volume 4-6 anni • Volume 6-8 anni • Volume 8-11 anni • Volume 11-13 anni • Volume teorico in versione e-book
-----------------	--

VALUTAZIONE

CRITICITÀ	Progetto privo di finanziamenti, a cui è stato dato impulso sia per la crescente necessità della FMD di sistematizzare e divulgare i suoi contenuti formativi, sia per stabilire nuove alleanze con importanti case editrici.
------------------	---

APPROFONDIMENTI

STRUMENTI DI LAVORO	Google Meet, materiali di design thinking, schede didattiche, numerose applicazioni digitali per l'educazione.
----------------------------	--



INFORMAZIONI

TITOLO	Inclusive Senior Education Through Virtual U3a (ISEV)
DURATA	34 mesi
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Solidarietà e apprendimento intergenerazionale
FINANZIATORE	Programma Erasmus+
BUDGET	53.150 euro
PARTNER	Università di Ostrava (OU) – Repubblica Ceca Associação de Melhoramentos e Bem Estar Social de Pias (AMBESP) - Portogallo Fondazione Mondo Digitale (FMD) - Italia Associação Rede de Universidades da Terceira Idade (RUTIS) Portogallo
RETE	
COORDINATORE	Annaleda Mazzucato
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

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 IIS 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	Attività organizzate dalla FMD: <ul style="list-style-type: none">• 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 per 4 over 65 selezionati e un docente accompagnatore
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">• Rendere l'istruzione accessibile ai senior, eliminando le barriere e adattando le attività educative alle loro esigenze: apprendere indipendentemente dal luogo di vita, dalla condizione sanitaria, dalle possibilità finanziarie, o dalla condizione familiare o sociale;

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 attività dei senior alla vita economica e sociale

METODOLOGIA

Intergenerational learning, peer learning, personalised learning

DESTINATARI DIRETTI

- Over 65 di Roma
- 45 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 la solidarietà fra le generazioni.

RISULTATI

- 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 mediate 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
Materiali formativi
Report di valutazione

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

Il modello di scambio e apprendimento intergenerazionale è stato testato dalla FMD in diversi contesti e non presenta particolari criticità.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	JOB DIGITAL LAB
DURATA	ottobre 2020 – luglio 2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Educazione per la vita, apprendimento permanente, carriere del futuro
FINANZIATORE	ING Italia
BUDGET	200.000 €
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE**SINTESI**

La formazione professionale è indispensabile per rispondere alle sfide di un mercato del lavoro in continuo cambiamento. Proprio le categorie più fragili, quelle a maggior rischio di disoccupazione, non riescono ad accedere a opportunità formative di aggiornamento o riqualificazione professionale. La sfida dell'originale alleanza tra ING Italia e Fondazione Mondo Digitale è "pareggiare" le opportunità di crescita professionale e occupazionale, offrendo una seconda possibilità ai lavoratori più fragili, particolarmente penalizzati dalla recente emergenza sanitaria, fino a sperimentare un prototipo di Job Digital Ecosystem, un sistema sostenibile per sviluppare in modo organico nuove competenze strategiche.

Il percorso prevede attività di training a cura dei professionisti di Fondazione Mondo Digitale dedicate a chi è in cerca di lavoro e vuole arricchire le opportunità di inserimento o reinserimento professionale. La formazione è gratuita e si rivolge a tutti coloro che vogliono rimettersi in gioco e darsi nuove opportunità, a NEET (Young people Neither in Employment or in Education or Training), over 50 disoccupati o inoccupati, donne con idee imprenditoriali. Il progetto si fonda su un originale modello di sviluppo delle competenze che unisce la professionalità di formatori esperti selezionati da FMD e testimonial aziendali che vogliono mettere la propria esperienza a disposizione dei partecipanti.

ATTIVITÀ

- Percorsi di alfabetizzazione digitale e di potenziamento delle competenze digitali e trasversali;
- Digital Academy: 10 esperienze intensive di formazione specialistica su settori emergenti per i lavori del futuro;

- Social Community Days: originali eventi formativi per condividere competenze, esperienze e creare valore con il coinvolgimento di dipendenti ING;
- Role modelling: testimonianze ispiratrici e motivazionali, unite ad attività collaborative e di scambio di conoscenze con il coinvolgimento delle scuole;
- Startup lab al femminile: percorso di accompagnamento all'impresa dedicato alle donne in cerca di riqualificazione professionale. Dall'analisi dell'ecosistema personale fino alla progettazione d'impresa;
- Coinvolgimento dei dipendenti ING nelle sessioni di role modeling

OBIETTIVI

- Sviluppare nuove competenze digitali
- Potenziare le competenze digitali già possedute
- Conoscere le professioni emergenti
- Acquisire/rafforzare la padronanza dei linguaggi disciplinari specifici e acquisire/rafforzare le soft skill necessarie a livello professionale
- Migliorare la consapevolezza del mondo del lavoro, delle qualità necessarie a costruire il proprio futuro professionale e delle procedure di selezione
- Sviluppare visioni condivise, affrontare sfide e promuovere soluzioni più efficaci dei problemi
- Confrontarsi su bisogni emergenti, accelerare connessioni e collaborazioni, migliorare la qualità di vita
- Acquisire consapevolezza dei propri punti di forza e delle possibilità di sviluppo del ruolo professionale

METODOLOGIA

Affinché i partecipanti siano stimolati al dialogo e alla partecipazione attiva le metodologie usate sono di varia natura:

- Esercitazioni pratiche
- Blended learning
- Lavori di gruppo
- Brainstorming
- Problem solving
- Peer education

DESTINATARI DIRETTI

Le categorie più fragili della popolazione over 18, quelle a maggior rischio di disoccupazione, che non riescono ad accedere a opportunità formative di aggiornamento o riqualificazione professionale. In particolare Neet, over 50 disoccupati o inoccupati, donne e uomini colpite dalla recente crisi Covid-19.

DESTINATARI INDIRETTI

Aziende, famiglie, comunità sociale

INDICATORI

RISULTATI

Le attività inizieranno nel 2021. Il progetto è stato presentato a novembre 2020 con un originale evento di role modeling a cui ha partecipato Alessio Miranda, country manager di ING in Italia.

PRODOTTI

APPROFONDIMENTI

STRUMENTI DI

Spazio Moodle

LAVORO

formazione.innovationgym.org/



INFORMAZIONI

TITOLO	KnighT of thE EuroPeAn Grail - creating a game-based approach for
DURATA	learning
TERRITORIO	35 mesi
SETTORE	Italia, Spagna, Portogallo, Regno Unito
FINANZIATORE	Innovazione nella didattica
BUDGET	Commissione Europea
PARTNER	€ 20.140 Goethe Institute London (capofila) Association for Language Learning The University of Reading IIS Vittorio Emanuele II Ingenious Knowledge GmbH Digijeunes Smarterd srl Centro Europeu de Línguas Direção Regional de Educação Università degli Studi di Napoli Federico II Fondazione Mondo Digitale
RETE	Università, scuole, centri per lo sviluppo tecnologico
COORDINATORE	Goethe Institute London
VALUTATORE	Goethe Institute London
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	<p>L'obiettivo del progetto è sviluppare e testare una metodologia di apprendimento della lingua e della cultura basata sul gioco, e in particolare sviluppare e testare l'efficacia di un serious game come strumento pedagogico innovativo nell'insegnamento delle lingue e della cultura di un paese diverso da quello di provenienza. Lo sviluppo degli scenari di gioco sarà parte integrante di un percorso di formazione sullo storytelling che coinvolgerà docenti e studenti. Il gioco includerà elementi di realtà virtuale e realtà aumentata, basati su leggende e racconti popolari oltre che sulla nostra comune storia europea. Gli scenari saranno allineati con il Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER) così da rendere il gioco utilizzabile per la formazione e la valutazione linguistica.</p>
----------------	--

ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo degli scenari di gioco in relazione agli elementi culturali, storici e linguistici • Design del gioco • Sperimentazione del gioco in contesto educativo (formale e informale) e valutazione dell'efficacia dello strumento in termini di supporto all'apprendimento e all'insegnamento • Formazione dei docenti per l'accompagnamento all'utilizzo del gioco in contesto educativo • Organizzazione di eventi di promozione della metodologia e del prodotto finale
OBIETTIVI	Introduzione e consolidamento della metodologia proposta nelle scuole coinvolte nella sperimentazione.
METODOLOGIA	Collaborative learning, gamified learning
DESTINATARI DIRETTI	Docenti, formatori, studenti
DESTINATARI INDIRETTI	Docenti, formatori, studenti
INDICATORI	<p>Numero di scuole, docenti e studenti coinvolti</p> <p>Numero di eventi realizzati</p> <p>Qualità dei materiali prodotti</p> <p>Numero di casi studio analizzati nel corso della sperimentazione</p> <p>Numero di classi che hanno consolidato l'utilizzo della metodologia proposta</p>
RISULTATI	Le attività iniziano nel 2021.



INFORMAZIONI

TITOLO	Operazione Risorgimento Digitale - Scuola di Internet per Tutti
DURATA	ottobre 2020 – giugno 2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Alfabetizzazione digitale – cittadinanza digitale
FINANZIATORE	TIM
BUDGET	692.800 euro
PARTNER	TIM
RETE	
COORDINATORE	Francesca Meini
VALUTATORE	
SITO INTERNET	www.operazionerisorgimentodigitale.it

DESCRIZIONE

SINTESI Operazione Risorgimento Digitale è il programma nazionale di TIM, sostenuto da istituzioni, aziende e società civile, per supportare il processo di digitalizzazione del Paese. Grazie a una vasta offerta gratuita di percorsi formativi, anche di approfondimento, il programma si configura come una grande scuola per tutti, che parte dalle persone per arrivare fino alle imprese e alla pubblica amministrazione. Nell’ambito di Operazione Risorgimento Digitale nasce “La scuola di Internet per tutti”, un programma formativo per aiutare i cittadini ad acquisire velocemente competenze digitali strategiche da spendere nella vita di tutti i giorni, realizzato con la collaborazione della FMD.

ATTIVITÀ

Tra il 2020 e il 2021 la Fondazione Mondo Digitale è incaricata di:

- configurare e mantenere la piattaforma di didattica digitale;
- gestire l’organizzazione dei corsi;
- coinvolgere i cittadini.

I corsi si articolano in quattro webinar da un’ora ciascuna e hanno l’obiettivo di far conoscere le opportunità offerte dalla trasformazione digitale e semplificare la vita delle persone attraverso l’uso quotidiano delle nuove tecnologie.

I partecipanti entrano a far parte di una community virtuale animata da teacher e tutor di TIM: oltre a lezioni a distanza i cittadini hanno a disposizione contenuti in e-learning, materiali di approfondimento in formato pdf scaricabili, esercitazioni pratiche, video e mini game con cui mettere alla prova le competenze acquisite. Al termine del corso viene verificato il livello di conoscenza raggiunto dal partecipante e rilasciato un attestato sotto forma di open badge. Il certificato viene conseguito con una frequenza minima del 75% delle lezioni online.

ATTIVITÀ	<p>Per la buona riuscita del progetto e l'implementazione delle attività a copertura di tutto il territorio nazionale la FMD ha:</p> <ul style="list-style-type: none"> • attivato una rete di oltre 20 referenti regionali che lavorano alla diffusione dell'iniziativa e al coinvolgimento dei cittadini sul territorio; • creato la community Facebook della Scuola di Internet per tutti: un gruppo, animato con la collaborazione dei referenti regionali, per incentivare le iscrizioni ai corsi e aumentare il livello di partecipazione, condivisione e coinvolgimento degli studenti iscritti.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • Potenziare le competenze digitali dei cittadini • Far conoscere le opportunità offerte dalla trasformazione digitale • Migliorare e semplificare la vita delle persone attraverso l'uso degli strumenti digitali
METODOLOGIA	Lezioni online e contenuti in e-learning
DESTINATARI DIRETTI	Cittadini di tutte le età e regioni italiane
DESTINATARI INDIRETTI	Organizzazioni, enti locali, associazioni dei diversi territori coinvolti
INDICATORI	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione da un minimo di 1.164 a un massimo di 1.552 corsi in tutte le regioni italiane • Coinvolgimento da un minimo di 34.920 a un massimo di 46.560 cittadini partecipanti ai corsi
RISULTATI	<p>Dal 16 novembre al 22 dicembre 2020 sono stati organizzati 95 corsi. Più di 3.000 cittadini si sono iscritti alla Scuola di Internet per tutti.</p> <p>Quasi 60 i maestri e i tutor di TIM scesi in campo.</p>
PRODOTTI	<p>Il primo corso a disposizione si intitola "Migliorare la vita con il digitale" e si articola in quattro webinar da un'ora ciascuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitale in tasca: ottimizziamo e personalizziamo le configurazioni del nostro device • Pagamenti digitali in sicurezza: home banking, e-commerce e shopping online • Io – Cittadino digitale: SPID, AppIO, App Poste, Fascicolo Sanitario Elettronico • Salute e benessere on line: applicazioni per salute, benessere e tempo libero <p>Nel 2021 verranno messi a disposizione dei cittadini nuovi corsi e contenuti, oltre a un maxi game nazionale con cui gli studenti potranno continuare a testare e allenare le competenze acquisite. I risultati finali decreteranno una classifica delle regioni più partecipative e digitali.</p>

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

Due le criticità riscontrate nella fase di startup del progetto:

- Difficoltà di accesso e utilizzo della piattaforma Classroom
- Elevato dropout tra iscritti e partecipanti che completano il corso

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI PROTAGONISTI

Il 1 dicembre 2020 la Scuola di Internet per tutti è stata lanciata con un grande evento live presentato dal giornalista Riccardo Luna. Per la Fondazione Mondo Digitale è intervenuta la direttrice generale, Mirta Michilli.

Qui il suo intervento integrale:

www.youtube.com/watch?v=Ca0NWxDvTs&feature=emb_title

RACCONTO SULLA STAMPA

www.repubblica.it/economia/rapporti/mondo5g/digital-education/2020/11/30/news/tim-rafforza-l-operazione-risorgimento-digitale-al-via-i-nuovi-corsi-online-276418491/

STRUMENTI DI LAVORO

La piattaforma di didattica digitale scelta è Google Workspace (Classroom). A ogni cittadino vengono assegnate credenziali personali per accedere: all'interno della classe lo studente può seguire le lezioni live, ma anche trovare materiali di approfondimento e verifica, oltre a una chat per rimanere in contatto con i maestri e gli altri partecipanti.



INFORMAZIONI

TITOLO	Digital Academy SItI
DURATA	16-17 dicembre 2019 24-25 gennaio 2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Sanità – Sanità digitale
FINANZIATORE	MSD ITALIA srl
BUDGET	
PARTNER	Società Italiana di Igiene, Medicina Preventiva e Sanità Pubblica (SItI)
RETE	
COORDINATORE	Carlotta Di Filpo, Giovanna Cipolla
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	Il programma della SItI “La trasformazione digitale nella salute pubblica” ha dato seguito alle idee emerse nella prima edizione offrendo ai partecipanti l’opportunità di conoscere l’applicazione pratica delle tecnologie di frontiera (AI, IOT, realtà immersiva, blockchain) per il miglioramento dei servizi di igiene pubblica.
ATTIVITÀ	A una prima giornata di preparazione teorica è seguita una seconda laboratoriale di R&S e prototipazione in cui si sono state poste le basi per lo sviluppo futuro di prototipi funzionanti. I partecipanti - medici, igienisti, tecnici - sono stati guidati da formatori e coach esperti in materia. La formazione, che ha trattato l’applicazione delle tecnologie alle tematiche scientifiche prescelte, si è tenuta presso la Palestra dell’Innovazione della Fondazione Mondo Digitale.
OBIETTIVI	Il programma consente ai partecipanti di conoscere applicazioni concrete di tecnologie in salute pubblica e di cimentarsi nell’ideazione di servizi o app innovativi negli ambiti di loro interesse.
METODOLOGIA	Inquiry based learning. Lezioni frontali, sessioni laboratoriali e di sperimentazione
DESTINATARI DIRETTI	Medici chirurghi, biologi, tecnici della prevenzione nell’ambiente e nei luoghi di lavoro, assistenti sanitari specialisti in Igiene, Epidemiologia e Sanità Pubblica, Medicina del Lavoro e Sicurezza degli Ambienti di Lavoro, Medicina Legale, Medicina Preventiva, Statistica Sanitaria.

DESTINATARI INDIRETTI Pazienti e cittadini

INDICATORI

RISULTATI

L'iniziativa ha coinvolto 30 partecipanti.

Gli specialisti hanno appreso come alcuni tra gli sviluppi tecnologici di frontiera, come il blockchain, possano supportare le attività di organizzazione e monitoraggio epidemiologico migliorando l'organizzazione e l'erogazione dei servizi di igiene pubblica (vaccinazione anti HPV, morbillo, rosolia, varicella, parotite).

Hanno inoltre appreso come la realtà immersiva possa essere applicata per offrire nuovi approcci personalizzati per la salute pubblica e aumentare la compliance degli adolescenti nella vaccinazione HPV.

Il punto di vista dei partecipanti:

La qualità del contenuto delle attività didattiche, dell'ambiente e dei formatori è stata ritenuta dalla totalità dei partecipanti elevata o ottima per tutte e quattro le giornate.

Le attività nel laboratorio di prototipazione rapida sono risultate un punto di forza del programma formativo. La totalità ha affermato di aver migliorato di molto le proprie conoscenze nel campo. Una discreta parte ha segnalato tra i possibili suggerimenti un rilievo ancora maggiore della parte pratica per le prossime edizioni. Il lavoro in team e la pratica sul campo hanno reso comunque comprensibile e godibile contenuti spesso lontani dal mondo di appartenenza.

Tutti hanno ritenuto l'esperienza buona o ottima, la totalità consiglierebbe l'attività ai colleghi e manifesta il desiderio di approfondire ancora i temi in futuro.

PRODOTTI

Nove i prodotti realizzati:

- 3 proposte progettuali per dispositivi AI (uno per lo screening predittivo del tumore alla mammella, uno per la predizione ongoing del rischio sepsi e uno per ottimizzare i costi delle campagne vaccinali prevedendo le infezioni HPV);
- 2 proposte progettuali di gadget IoT in ambito health;
- 4 applicativi VR per telefoni Android

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI

www.mondodigitale.org/it/news/vaccinazioni-con-il-visore

PROTAGONISTI

www.mondodigitale.org/it/news/laboratorio-sulla-salute

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Maestri d'Italia
DURATA	20/04/2020 – 25/05/2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Alfabetizzazione digitale degli over 65 attraverso modello di apprendimento intergenerazionale
FINANZIATORE	TIM
BUDGET	4.000 €
PARTNER	Tim – Operazione Risorgimento Digitale
RETE	
COORDINATORE	Eleonora Curatola
VALUTATORE	
SITO INTERNET	operazionerisorgimentodigitale.it/maestri-d-italia

DESCRIZIONE

SINTESI	“Come aiutare nonno a diventare smart”: è un programma di edutainment, rivolto a bambini dai 6 ai 12 anni, promosso dalla Fondazione Mondo Digitale nell’ambito del progetto Operazione Risorgimento Digitale di TIM.
ATTIVITÀ	<p>Sei puntate in diretta sul canale Youtube di TIM condotte dalla maestra Cristiana Zambon:</p> <ul style="list-style-type: none">• Nonno sei vicino, anche se sei distante• Nonno online, che passione!• Aiuto nonno a tenersi informato• Nonno diventa social• Conservare e condividere i ricordi• Nonno è in casa, ma non si fa mancare niente! <p>In ogni puntata la maestra affida una missione operativa, un vero e proprio compito di realtà, ai piccoli agenti speciali dell'inclusione digitale che la seguono in diretta via YouTube. Le sue video lezioni sono un'originale interpretazione del virtual service learning per aiutare bambini e pre adolescenti a stare vicini ai nonni usando con creatività gli strumenti digitali.</p>
OBIETTIVI	Insegnare ai bambini l’uso intelligente e sicuro dello smartphone per supportare i propri nonni nell’utilizzo delle tecnologie durante l’emergenza sanitaria.
METODOLOGIA	Modello di apprendimento intergenerazionale

DESTINATARI DIRETTI Bambini 6-12 anni

DESTINATARI INDIRETTI Over 65

INDICATORI

RISULTATI Le puntate sono state seguite da 5.022 spettatori. Dieci le scuole coinvolte direttamente dalla Fondazione Mondo Digitale con oltre 250 studenti.

PRODOTTI Per i piccoli agenti speciali che hanno partecipato alle sfide di #MissioneNonni la maestra Cristiana Zambon ha preparato una speciale "Patente" da tagliare, piegare e personalizzare. E come accade per le vere e proprie patenti, una volta in possesso dell'autorizzazione, bambine e bambini sono abilitati all'esercizio della professione di agenti digitali speciali, pronti per nuove missioni con i nonni. Numerosi i disegni, le fotografie e i video arrivati da bambini di tutta Italia.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ È molto complesso verificare il numero di over 65 raggiunti indirettamente e valutare l'impatto del programma su tali destinatari.

APPROFONDIMENTI

**VOCE DEI
PROTAGONISTI** Tommaso, 8 anni:
[www.spreaker.com/user/8925042/tommaso8anni?
utm_medium=widget&utm_source=user%3A8925042&utm_term=episode title](http://www.spreaker.com/user/8925042/tommaso8anni?utm_medium=widget&utm_source=user%3A8925042&utm_term=episode+title)
La maestra Emilia Bianchi:
[www.spreaker.com/user/8925042/emiliabianchi1?
utm_medium=widget&utm_source=user%3A8925042&utm_term=episode title](http://www.spreaker.com/user/8925042/emiliabianchi1?utm_medium=widget&utm_source=user%3A8925042&utm_term=episode+title)

**RACCONTO DELLA
STAMPA** Il lancio di Maestri d'Italia su Repubblica:
[www.repubblica.it/economia/rapporti/mondo5g/rete-per-
italia/2020/04/13/news/risorgimento digitale al via maestri d italia seguì le
lezioni in diretta-253898057/](http://www.repubblica.it/economia/rapporti/mondo5g/rete-per-italia/2020/04/13/news/risorgimento+digitale+al+via+maestri+d+italia+seguì+le+lezioni+in+diretta-253898057/)

**INFORMAZIONI**

TITOLO	MAKER FAIRE ROME 2020
DURATA	10/12/2020 – 13/12/2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Fabbricazione digitale
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Matteo Viscogliosi
VALUTATORE	
SITO INTERNET	Innovationgym.org

DESCRIZIONE

SINTESI	La Fondazione Mondo Digitale ha partecipato alla Maker Faire 2020 con il progetto Digital Made, tra tecnologie indossabili e bio materiali.
ATTIVITÀ	Live talk dal venerdì alla domenica animati da Matteo Viscogliosi, coordinatore del FabLab InnovationGym.
OBIETTIVI	Diffondere la terza edizione del contest “Digital Made. For Young Fashion Talents” e promuovere in un contesto accreditato le attività della Fondazione Mondo Digitale nel campo della moda tecnologica e sostenibile.
METODOLOGIA	
DESTINATARI DIRETTI	Designer, fablab, accademie, makers, aziende
DESTINATARI INDIRETTI	
INDICATORI	
RISULTATI	<ul style="list-style-type: none">• Diffusione del contest a livello europeo• Accrescimento della rete contatti
PRODOTTI	

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI PROTAGONISTI	La criticità più importante è stata riscontrata nell’organizzazione online di attività dimostrative solitamente svolte in presenza. Molto complessa anche la piattaforma messa a disposizione da Maker Faire.
------------------------------	---

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Nonni su Internet
DURATA	2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Invecchiamento attivo e solidarietà intergenerazionale
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	
RETE	Scuole, associazioni e centri anziani
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE	
SITO INTERNET	www.terzaetàonline.org

DESCRIZIONE**SINTESI**

“Nonni su Internet” è un programma di alfabetizzazione digitale per la terza età, ideato dalla FMD. Per primi abbiamo creduto nel ruolo vincente dei giovani per combattere l’esclusione sociale degli over 60 e abbiamo costruito l’alleanza tra scuole e centri sociali anziani. Nel 2002 abbiamo siglato il primo accordo ufficiale con il Ministero dell’Innovazione e il Comune di Roma che ha dato il via al progetto nella Capitale. Poi il riconoscimento nei piani formativi delle scuole. Oggi la metodologia di apprendimento intergenerazionale, vera e propria scuola di welfare, è un modello di intervento nazionale e transnazionale. E ormai non riusciamo più a tenere il conto delle diverse declinazioni che sono nate nei territori. Tra le collaborazioni più importanti c’è quella con Poste Italiane per “Nonni in rete” e con CNA Pensionati per “Tra generazioni. L’unione crea il lavoro”.

ATTIVITÀ

L’unicità del programma “Nonni su Internet” è nella formula intergenerazionale: gli studenti delle scuole, nel ruolo di facilitatori naturali dei processi di innovazione, insegnano agli anziani a usare computer e smartphone e a navigare in Internet. Ci piace definirla tecnologia abilitante, perché trasforma strumenti digitali in potentissimi strumenti sociali contro solitudine, esclusione e isolamento. Finora sono 45.000 gli anziani formati e 26.000 gli studenti tutor coinvolti in 20 regioni.

Il modello intergenerazionale si fonda su relazioni di prossimità e vicinanza: con l’emergenza sanitaria è stato impossibile far incontrare fisicamente le due generazioni. Fortunatamente “Nonni su Internet” è diventato nel tempo un vero

e proprio modello, scalabile, replicabile, ma anche personalizzabile nei vari contesti e situazioni, anche le più difficili. Nel 2020 il nostro impegno per l'alfabetizzazione digitale della terza età si è concentrato sulla produzione di contenuti on demand (videopillole, guide online ecc.) e sull'accompagnamento "a distanza" della popolazione anziana all'uso dei servizi digitali della pubblica amministrazione e della sanità.

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

Anziani

DESTINATARI INDIRETTI

Giovani

RISULTATI

Durante il lockdown abbiamo attivato uno sportello che risponde alle richieste di aiuto anche su WhatsApp e "traslocato" su Zoom le attività di un centro diurno per anziani fragili, mentre su Teams una giovane universitaria ha animato un percorso formativo per 15 anziani con una buona familiarità degli strumenti tecnologici.

PRODOTTI

Con la collaborazione di Cna Pensionati abbiamo dato vita al programma "La rubrica di Samuele" con videopillole su Facebook e Youtube per over 60 alle prime armi: da come configurare le impostazioni del proprio smartphone a come utilizzare le app nella vita di tutti i giorni.

Abbiamo inoltre trasformato le vecchie video pillole del progetto "Nonni su Internet" in un formato fruibile da cellulare: mondodigitale.org/it/node/40635

Con il volontario della conoscenza, Marcello Pistilli, abbiamo confezionato dei video consigli destinati proprio agli over 60 per aiutarli a gestire al meglio la presenza e la comunicazione online mondodigitale.org/it/cosa-facciamo/formazione/formazione-continua/i-consigli-di-blusa



INFORMAZIONI

TITOLO	Notte dei ricercatori
DURATA	27 novembre 2020
TERRITORIO	Nazionale
SETTORE	Steam e parità di genere
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	
RETE	10 partner accademici
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI In occasione della Notte europea dei ricercatori e nella cornice del programma al femminile Coding Girls, 13 donne di scienza (docenti universitarie, giovani ricercatrici, dottorande ecc.) animano altrettanti talk per raccontare la ricerca scientifica alle nuove generazioni.

ATTIVITÀ Talk ispirazionali nel settore Steam condotti da:

- Micol Spitale, Politecnico di Milano
- Veronica Bartolucci, Università Politecnica delle Marche
- Lucia Migliorelli, Università Politecnica delle Marche
- Alessia Palleschi, Sapienza Università di Roma
- Gabriella Casalino, Università degli Studi di Bari Aldo Moro
- Antonina Dattolo, Università degli Studi di Udine
- Maritina Urizio, Università degli Studi di Udine
- Sara Leonetti, Next OdV
- Fabiola De Marco, Università degli Studi di Salerno
- Manuela Chessa, Università degli Studi di Genova
- Francesca Cordero, Università degli Studi di Torino
- Irene Cannistraci, Sapienza Università di Roma
- Chiara Fanali, Università Campus Bio-Medico di Roma

OBIETTIVI Accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico.

METODOLOGIA	Talk online
DESTINATARI DIRETTI	Studentesse delle scuole secondarie di secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti, famiglie, docenti
INDICATORI	
RISULTATI	Circa 1.000 studentesse coinvolte di 90 scuole italiane

VALUTAZIONE

CRITICITÀ	Elevata difficoltà di gestione di più eventi in modalità sincrona
------------------	---

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Officina del recupero
DURATA	2020-2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Valentina Gelsomini
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI Con l'emergenza sanitaria Covid-19, e la maggiore richiesta di dispositivi per collegarsi a distanza, è ripresa nel 2020 a pieno ritmo l'attività di riciclo di computer dismessi presso l'Officina del recupero della Palestra dell'Innovazione.

ATTIVITÀ Nell'Officina vengono rigenerati i computer dismessi dalle aziende (hardware e software) o da privati per donarli, una volta collaudati, ai centri anziani, alle scuole con scarse attrezzature informatiche, alle famiglie o ai singoli, per attività di didattica a distanza e smart working. Oltre ai computer, fissi e portatili, si rimettono in funzione anche tablet, monitor, webcam e altoparlanti. Sui computer rigenerati viene installato il sistema operativo Linux (software libero) e il pacchetto OpenOffice, che comprende diverse componenti (programma di scrittura, foglio di calcolo, presentazioni, data base, grafica ecc.). Un foglio con istruzioni semplici e chiare accompagna il dispositivo pronto all'uso.

OBIETTIVI

- Contrastare il digital divide
- Diffondere una cultura della circolarità

METODOLOGIA

DESTINATARI DIRETTI Scuole, cittadini, anziani, famiglie

DESTINATARI INDIRETTI

INDICATORI

RISULTATI

PRODOTTI

VALUTAZIONE

STORIE DI SUCCESSO

L'attività dell'Officina è portata avanti dal giovanissimo Davide Aloisi. Davide nel 2014 ha vinto in Brasile il titolo di campione del mondo di programmazione dei robot calciatori (RoboCup Junior), assieme a due compagni di scuola, anche loro diciottenni. Sta concludendo la laurea magistrale in Artificial Intelligence and Robotics alla Sapienza. Nel tempo libero coltiva la sua passione per la tecnologia e la conoscenza a codice aperto, mettendo le sue competenze a disposizione della comunità.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	OpenSPACE – Spazi di Partecipazione Attiva della Comunità Educante
DURATA	01/08/2018 – 31/07/2022
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	percorsiconibambini.it/openspace/

DESCRIZIONE

SINTESI	OpenSPACE ha l’obiettivo di rendere le comunità inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa, culturale e l’empowerment di pre-adolescenti e adolescenti. L’intervento è realizzato in alcune aree periferiche di Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria. 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, corrispondenti alle finalità principali dell'intervento (più tre azioni trasversali di coordinamento, comunicazione e monitoraggio e valutazione):

I – Valorizzazione della scuola e dei luoghi di apprendimento attraverso percorsi ad alta densità educativa: si tratta di azioni di riqualificazione architettonica partecipata, rigenerazione artistica, e utilizzo innovativo degli spazi scolastici.

II – Rinforzo della comunità educante: la seconda componente ha l'obiettivo di rafforzare la comunità educante attraverso azioni di coinvolgimento dei soggetti esterni e interni alle scuole, come famiglie, docenti, associazioni e società civile.

III – Interventi contro la dispersione e l'abbandono scolastico: la terza componente raccoglie le iniziative di prevenzione e contrasto dell'abbandono scolastico dedicate sia a ragazzi e ragazze a rischio indicati dalle stesse scuole, sia a ragazzi e ragazze già fuoriusciti dal sistema scolastico che non studiano e non lavorano (NEET).

La FMD è responsabile della progettazione, realizzazione, start-up e animazione di 4 Palestre dell'Innovazione nelle 4 scuole polo, da configurare sul modello della Palestra dell'Innovazione realizzata nel 2014 presso la Città Educativa di Roma. La FMD porta così in nuovi territori un modello che si è rivelato 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.

Le Palestre vengono allestite con diversi ambienti digitali (fab lab, coding lab ecc.), alcuni comuni e altri personalizzati in base al contesto territoriale.

Nei nuovi spazi vengono realizzati diverse attività per scuole polo e satellite (making, coding, robotica ecc.), laboratori pomeridiani con tutoraggio per adolescenti più autonomi (es. autocostruzione di stampanti 3D low cost), ma anche formazione per i docenti (FMD è ente accreditato Miur) e originali laboratori per le famiglie.

La FMD cura anche la formazione di coach locali che possano proseguire in modo autonomo le attività (dalla progettazione di nuovi percorsi didattici alla manutenzione delle macchine).

Nei laboratori si svolgono anche attività in sinergia con le altre azioni progettuali, come realizzazione di gadget, progettazione in 3D di ambienti, digital storytelling ecc.

Principali attività FMD

- almeno 20 sessioni formative (workshop e laboratori) per docenti/formatori
- almeno 96 laboratori per ragazzi delle scuole secondarie di I grado
- almeno 36 laboratori per ragazzi delle scuole secondarie di II grado
- almeno 16 eventi interattivi per coinvolgere i genitori
- attività di animazione e tutoring all'interno delle palestre da parte di coach locali

OBIETTIVI

Contribuire a ridurre la povertà educativa in quattro 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 investirà 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.

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.

DESTINATARI DIRETTI

Del progetto

Studenti secondarie I grado: 2.300 studenti coinvolti direttamente nei laboratori curriculari e nei percorsi ad alta densità educativa.

Studenti secondarie II grado: 700 studenti coinvolti nei laboratori curriculari e nei percorsi contro la dispersione.

Ragazzi che hanno abbandonato gli studi o che rischiano la fuoriuscita: circa 1.000 coinvolti in percorsi di orientamento e motivazionali.

Genitori: 1.600 coinvolti in percorsi di formazione.

Sportello di servizi: 3.000 adulti usufruiscono dello sportello di servizio all'interno delle scuole.

Insegnanti: 500 insegnanti coinvolti in percorsi di formazione, di cui 100 beneficiano di percorsi di formazione per formatori per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate.

Delle attività FMD

Studenti secondarie I grado: 2.300 studenti coinvolti nelle attività delle Palestre dell'Innovazione.

Studenti secondarie II 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 Del progetto

Studenti secondarie I grado: circa 7.000 beneficeranno indirettamente delle attività delle scuole polo e satellite.

Studenti secondarie II grado: 3.000 studenti coinvolti indirettamente in attività contro la dispersione scolastica delle scuole polo e satellite.

Genitori: circa 10.000 beneficeranno indirettamente delle attività del progetto.

Insegnanti: 500 insegnanti saranno coinvolti in percorsi di formazione; 100 beneficeranno di percorsi di train the trainers per garantire la diffusione delle metodologie sviluppate.

Abitanti del quartiere delle scuole polo e satellite: beneficeranno indirettamente dal progetto e avranno accesso ai servizi erogati dalle scuole.

Cittadini dei quartieri, utenti dei media e web users: almeno 100.000 cittadini che verranno raggiunti dai messaggi delle varie azioni di informazione e sensibilizzazione.

INDICATORI

Del progetto

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 familiari 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
- 9 puntate di Radiolncolla realizzate tra aprile e dicembre 2020: un podcast comunitario, che raccoglie voci e storie per stare insieme, per rimanere vicini, anzi proprio "incollati"
- 20 videopillole realizzate tra aprile e giugno 2020 con contenuti formativi relativi alle quattro aree tematiche: coding, making e fabbricazione digitale, robotica educativa e videomaking.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

La pandemia da Covid-19 ha avuto un effetto devastante sulle comunità coinvolte (scolastiche e non), già caratterizzate da un altissimo tasso di fragilità. Le conseguenze registrate, anche solo in termini di dispersione scolastica e di contatti perduti, sono state catastrofiche. Questo ha richiesto uno sforzo immane in termini di riprogettazione, riprogrammazione e problem solving. Ci siamo dovuti adattare alle modalità più disparate e fantasiose per coinvolgere docenti e ragazzi, rinunciando alla quasi totalità delle attività prefissate in favore di altre forme di "aggancio" e coinvolgimento (vedi Radiolncolla, le videopillole ecc.), ma senza mai perdere di vista l'obiettivo ultimo di progetto.

Le Palestre, in termini di presidio territoriale fisico che avremmo voluto consolidare nell'anno 2020, sono state "vuote" da marzo in poi; abbiamo cercato di abitarle in modo virtuale, ma è evidente che non può essere la stessa cosa. Qualsiasi modalità virtuale non potrà mai sostituire il senso di prossimità e vicinanza, ancor più necessario nei contesti deprivati.

Criticità già segnalate l'anno scorso

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 percorsiconibambini.it/openspace/

APPROFONDIMENTO

VOCE DEI
PROTAGONISTI Il primo video che racconta come il progetto OpenSpace ha reinterpretato la sfida del contrasto alla povertà educativa anche in emergenza sanitaria. Si parte dalla periferia di Bari, nel quartiere San Paolo
www.mondodigitale.org/it/news/racconti-di-resilienza
Le puntate di Radio Incolla
www.spreaker.com/show/radioincolla

RACCONTO DELLA
STAMPA Il racconto sul magazine Vita: www.vita.it/it/article/2020/12/21/progetto-openspace-dalla-comunita-educante-un-racconto-di-resilienza/157805/

STRUMENTI DI
LAVORO Kit, percorsi didattici

EXTRA

La "misura" del cambiamento

Non sono ancora disponibili i risultati della valutazione di impatto condotta da Bocconi.

Riscontri molto positivi ottenuti in occasione del monitoraggio condotto da ActionAid:

- Motivazione e autoefficacia: le attività delle Palestre dell’Innovazione hanno effetti rispetto alla motivazione e auto-efficacia in quanto sono ritenute dai partecipanti coinvolgenti ed emozionanti (tutte le scuole). Inoltre la realizzazione dei ragazzi e delle ragazze in contesti diversi dal gruppo classe migliora anche i momenti in cui si torna in aula.
- Hard skill dei giovani più in difficoltà: le attività delle Palestre dell’Innovazione contribuiscono al miglioramento di competenze specifiche e di competenze curriculari classiche.
- Inclusione: le attività delle Palestre dell’Innovazione danno risultati positivi sia in termini di inclusione di ragazzi più vulnerabili ma anche di benessere complessivo della classe.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	P.A.R.I. – Politiche Attive e Risorse per l’Integrazione
DURATA	01/04/2019 – 30/09/2022
TERRITORIO	Regione Abruzzo
SETTORE	Integrazione di migranti
FINANZIATORE	Ministero dell’Interno
BUDGET	Budget totale: € 777.607,48 Budget FMD: € 209.866,45
PARTNER	Regione Abruzzo (coordinatore) 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
SITO INTERNET	

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. Il progetto, attuato con una metodologia partecipativa, rafforza il ruolo dei CPIA e consolida la rete di intervento. Le diverse azioni progettuali, organizzate in 5 WP, sono pensate come segmenti di lavoro interconnessi che si sviluppano per l'intero arco progettuale e danno vita a un insieme integrato di attività: corsi di alfabetizzazione di diverso livello con pacchetti formativi personalizzati, strumenti di accompagnamento, nuovi strumenti didattici, format interattivi per l'animazione territoriale ecc.

WP0 - Management e controllo del progetto: coordinamento, monitoraggio e gestione del progetto. Attività di amministrazione e rendicontazione

WP1 - Azioni formative di base e specifiche presso le sedi dei 3 CPIA partner e relativi punti di erogazione

WP2 - Servizi complementari

WP3 - Servizi strumentali di supporto e potenziamento

WP4 - Comunicazione e disseminazione

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

L'obiettivo generale del progetto è 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. In particolare:

- Sviluppare le competenze linguistiche, civiche, culturali dei cittadini di Paesi terzi presenti in Abruzzo, per favorirne la piena integrazione sociale.
- Coinvolgere in attività formative nuovi segmenti di popolazione straniera, non raggiunti dalle attività istituzionali dei CPIA.

- Sperimentare un approccio multidimensionale per lo sviluppo di una cultura condivisa della cittadinanza in un contesto provato dal terremoto.
- Promuovere processi di lavoro collaborativo tra cittadini stranieri e autoctoni grazie a originali format interattivi.
- Consolidare il modello regionale per l'istruzione dei migranti e la rete tra i diversi attori (Regione, Prefetture, USR, CPIA, Terzo Settore, rete SPRAR).
- Perfezionare e valorizzare le prassi didattiche di successo.
- Sensibilizzare enti locali, contesti produttivi e d'istruzione, per sviluppare accoglienza e integrazione valorizzando al meglio le risorse che l'immigrazione porta con sé.
- Promuovere politiche attive per l'integrazione per orientare i lavoratori stranieri in settori di reale occupabilità.
- Prevenire forme di conflittualità tra le categorie sociali più a rischio.

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 I destinatari del progetto sono 900 cittadini di Paesi terzi regolarmente soggiornanti nel territorio regionale abruzzese (province di Chieti, L'Aquila, Pescara e Teramo).

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 di 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

- n. 8 pillole multimediali
- n. 1 spazio formativo dedicato su piattaforma Moodle
- n. 1 accordo di rete
- n. 1 report di ricerca
- n. 10 storie multimediali

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

La principale criticità del 2020 riguarda la sospensione, da marzo, dei corsi di formazione civico-linguistica (e attività connesse) a causa dell'emergenza Covid-19. Visto il tipo di utenza, la possibilità di realizzare attività di didattica a distanza in modo efficace si è rivelata estremamente limitata, sia per la difficoltà di coinvolgimento dei corsisti che per la mancanza di dispositivi e connessioni per la DaD.

Nell'ultima parte dell'anno (da ottobre 2020), la principale criticità è l'impatto dell'emergenza Covid-19 sulle attività di formazione civico-linguistica (e servizi connessi): molti dei corsi interrotti a marzo 2020, in occasione del lockdown totale, non sono ancora ripresi; anche per i corsi che sono ripartiti, l'impatto negativo appare significativo, sia in termini di dispersione degli alunni che di adattamento di questi ultimi alla nuova situazione: l'incertezza e i timori del

periodo determinano assenze numerose, dovute anche alle frequenti situazioni di isolamento fiduciario o quarantena, soprattutto per i corsisti che vivono in comunità numerose (ad esempio centri SIPROIMI).

Criticità segnalate l'anno scorso:

- Ritardi nell'avvio delle attività
- Difficoltà nell'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.

STORIE DI SUCCESSO

Fino all'interruzione dovuta all'emergenza Covid-19, i principali punti di forza del progetto erano ravvisabili in:

- la motivazione all'apprendimento dei corsisti, per inserirsi rapidamente nella società e nel mondo del lavoro.
- la partecipazione degli allievi, l'impegno, la serietà, la puntualità dimostrate, anche nello svolgimento dei compiti a casa.
- le relazioni positive e il clima collaborativo nelle classi, anche tra allievi e docenti, spunti per l'educazione alla interculturalità, alla convivenza civile e alla decostruzione di pregiudizi.
- l'adeguamento degli orari dei corsi alle esigenze dell'utenza, unita alla flessibilità nell'attuare cambiamenti in corso d'opera, ove necessario.
- la rete territoriale dei CPIA partner di progetto, che si arricchisce di nuovi "nodi" e collaborazioni preziose.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Coding e robotica
DURATA	2019-2020
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	Liceo Democrito di Roma
RETE	
COORDINATORE	Ilaria Gaudiello
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	Un progetto di formazione tra coding e robotica con 42 studenti del liceo Democrito di Roma. Si tratta di un percorso per le competenze trasversali e l'orientamento di 40 ore (ex alternanza scuola-lavoro) che coinvolge due classi quarte, RA e RB (area tecnico-scientifica).
ATTIVITÀ	In particolare gli studenti apprendono le modalità di costruzione di un rover, un robot per l'esplorazione, con l'uso della scheda Arduino, modellazione 3D e stampa 3D, così come specificato nei seguenti quattro moduli: <ul style="list-style-type: none">• Progettazione di robot rover e utilizzo di Arduino• Modellazione 3D• Stampa, assemblaggio e collaudo del robot• Realizzazione degli scenari per l'esplorazione del robot
OBIETTIVI	Il percorso è strutturato per acquisire familiarità con tecniche di design thinking, problem-solving e progettazione applicandole a nozioni di fisica e informatica. In questo modo, i partecipanti possono inserire nel loro "curriculum" di studenti alcune conoscenze e skills fondamentali nel settore STEM.
METODOLOGIA	La modalità di lavoro è di tipo cooperativo e riguarda l'acquisizione di competenze disciplinari e trasversali attraverso la progettazione, costruzione e programmazione di dispositivi robotici.
DESTINATARI DIRETTI	Studenti
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti e docenti

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Rolab Rome Live Art Lab
DURATA	1 anno
TERRITORIO	Lazio
SETTORE	Rigenerazione urbana / Media Art
FINANZIATORE	Ambasciata degli Stati Uniti d'America a Roma
BUDGET	50.000,00 dollari
PARTNER	Ambasciata degli Stati Uniti d'America a Roma
RETE	Accademie d'arte a Roma: Quasar Institute e Istituto Europeo di Design
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
VALUTATORE	
SITO INTERNET	https://poly.google.com/view/9Zr-0b7Pfj8

DESCRIZIONE

SINTESI	Promosso dalla Fondazione Mondo Digitale, in collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti d'America a Roma, il progetto "Ro-Lab - Rome Live Art Lab" coinvolge studenti, artisti, associazioni, imprese culturali creative e cittadini nella rigenerazione e animazione degli spazi della capitale.
ATTIVITÀ	<p>L'obiettivo del progetto, che si articola in due azioni, è contribuire a ripensare la "direzione artistica" della capitale, attraverso lo sviluppo inclusivo di nuovi luoghi da valorizzare e abitare (On Map) e forme innovative di espressione artistica e tecnologica (PAS).</p> <ul style="list-style-type: none">• ON MAP URBAN REGENERATION• Recupero degli spazi "fuori luogo", dismessi o abbandonati• PAS PUBLIC ART SERVICE• L'arte come servizio pubblico in dialogo con la città e i cittadini
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">• Usare l'arte come acceleratore per la trasformazione digitale e lo sviluppo economico• Sperimentare nuovi modelli per ridare forma ai luoghi dismessi e/o abbandonati• Coinvolgere i cittadini nella rigenerazione e animazione degli spazi• Promuovere processi di comunità• Usare l'arte come aggregatore di filiere ibride per produrre contaminazioni culturali• Aumentare la penetrazione della cultura nel tessuto cittadino• Rinforzare la collaborazione tra pubblico e privato, per fare cultura come servizio pubblico

METODOLOGIA	Project based learning
DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole secondarie di secondo grado del Lazio e artisti
DESTINATARI INDIRETTI	Genitori, docenti, accademie, istituzioni, aziende
INDICATORI	
RISULTATI	<ul style="list-style-type: none"> • Il Quasar Institute ha aperto virtualmente la propria sede ai ragazzi delle scuole superiori, per insegnare loro le tecniche multimediali più efficaci in vista della presentazione finale dei progetti • Lo IED ha partecipato alla revisione dei progetti con appuntamenti online tra studenti e professori • Evento di presentazione dei dieci progetti finalisti alla presenza di esperti e aziende, come TIM, Facebook, Epson ecc. • Il 3D Artist, Giovanni Paglieli, ha realizzato un museo permanente virtuale per il racconto e l'esposizione dei progetti finalisti • Il duo artistico composto da Linda Pagani (Usa) e Federica Pamio (Italia) ha lavorato sugli edifici abbandonati scelti dagli studenti usandoli come vere e proprie tele. • Il 9 luglio 2020, alla presenza di Anna Laura Orrico, sottosegretario di Stato del Ministero per i beni e le attività culturali, Beth Poisson, ministro consigliere per gli Affari Pubblici dell'Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia, e Massimo Bugani, capo staff della sindaca Raggi, sono stati premiati i vincitori. • Museo virtuale: https://poly.google.com/view/9Zr-0b7PfJ8 • Video teaser dei progetti finalisti: www.youtube.com/watch?v=SvwjHxK-BY • Video corale realizzato con contributi artistici differenti legati alla rigenerazione e riqualificazione urbana della città di Roma e alla trasformazione degli spazi per la convivenza durante l'emergenza covid-19. Il risultato è uno storytelling culturale e di servizio costruito a più voci per condividere, contagiare e riempire gli spazi comuni con cultura, arte e creatività: www.youtube.com/watch?v=QcYOUHb1ABA&t=1s

VALUTAZIONE

CRITICITÀ La criticità più importante riscontrata è stata quella di dover ripensare e ridisegnare le attività alla luce della chiusura delle scuole e del lockdown. In realtà, però, l'emergenza Coronavirus ha offerto la possibilità a studenti e artisti di lavorare insieme, seppur da remoto, al primo esempio di co-progettazione in tempo reale degli spazi urbani dismessi nella città in lockdown. Ai 10 team finalisti è stata inoltre lanciata la sfida di dotare i propri progetti di rigenerazione urbana di "anticorpi sociali" contro l'isolamento.

STORIE DI SUCCESSO Il progetto TIB RO-LAB, realizzato dagli studenti dell'IIS Majorana-Pisano di Guidonia Montecelio (Roma), si è aggiudicato il primo premio: ragazze e ragazzi hanno lavorato su un sito abbandonato collocato nel settore est dell'area metropolitana romana. Il complesso avrebbe dovuto ospitare la Cittadella della piccola e media impresa.

Il racconto a Repubblica: [video.repubblica.it_11lug20.pdf](https://www.repubblica.it/11lug20.pdf)

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI PROTAGONISTI La sfida lanciata da Steven Wolff:
<https://www.youtube.com/watch?v=HcxlgfmkNUQ>

IL RACCONTO SULLA STAMPA [avvenire.it_13lug20.pdf](https://www.avvenire.it/13lug20.pdf)
[Il Messaggero_EdOstia_20lug20.pdf](https://www.ilmessaggero.it/20lug20.pdf)
[Il Tempo_13lug20.pdf](https://www.iltempo.it/13lug20.pdf)
[tiburno.tv_27lug20.pdf](https://www.tiburno.tv/27lug20.pdf)

**INFORMAZIONI**

TITOLO	School Accelerator. Aspettando Romecup. Quando la Regione Lazio Innova, anche nel mondo della scuola
DURATA	Novembre 2020 – giugno 2021
TERRITORIO	Lazio
SETTORE	Educazione per la vita e autoimprenditorialità
FINANZIATORE	Lazio Innova e Regione Lazio
BUDGET	39.500 €
PARTNER	Lazio Innova e Regione Lazio
RETE	
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	Nell'ambito del programma di Lazio Innova "StartUp School Academy" e della RomeCup 2021 nasce "School Accelerator", un progetto formativo dedicato alle scuole secondarie di secondo grado della Regione Lazio su temi cardine per affrontare il futuro dopo l'emergenza Covid. I percorsi sono incentrati sulle seguenti tematiche: <ul style="list-style-type: none">• robotica• lifestyle• scienze della vita• 5G• fragilità sociali
ATTIVITÀ	<ol style="list-style-type: none">1. Formazione attraverso webinar2. Ideazione e validazione delle idee3. Selezione delle migliori idee (10) e produzione4. Presentazione dei progetti in occasione della RomeCup 2021
OBIETTIVI	Promozione dell'autoimprenditorialità nelle scuole
METODOLOGIA	Formazione a distanza e prototipazione
DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole secondarie di secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	
INDICATORI	
RISULTATI	Le attività iniziano a gennaio 2021

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Scouting Future: dalla robotica alle scienze della vita
DURATA	10 mesi
TERRITORIO	Lazio
SETTORE	Robotica e Scienze della Vita
FINANZIATORE	Lazio Innova e Regione Lazio
BUDGET	35.000 euro
PARTNER	Lazio Innova e Regione Lazio
RETE	Comau Robotics, Università di Roma Tre, Università La Sapienza di Roma, Ericsson, Dock3-The Startup Lab
COORDINATORE	Fiammetta Castagnini/Francesca Del Duca
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	“Scouting Future” è un percorso formativo che mette insieme studenti delle scuole secondarie di secondo grado della regione Lazio con startupper e maker sui temi della robotica e delle scienze della vita.
ATTIVITÀ	Il progetto si articola in tre contest tematici <ul style="list-style-type: none">• Robotica• 5G e guida autonoma• Scienze della vita (Virtual Reality Contest: tecnologie per affrontare l'emergenza Covid-19).
OBIETTIVI	Creare un acceleratore verticale per lo sviluppo, che coinvolgescuole, atenei, centri di ricerca, startup, pmi e distretti produttivi.
METODOLOGIA	Project based learning, creative jam
DESTINATARI DIRETTI	Scuole secondarie della regione Lazio, maker, formatori, startupper, studenti universitari
DESTINATARI INDIRETTI	Pmi e distretti produttivi; centri di ricerca e università.
INDICATORI	
RISULTATI	ROBOTICS La challenge sulla robotica sociale è stata proposta dal Dipartimento di Ingegneria e Informatica della Sapienza Università di Roma. Hanno risposto all'avviso 85 studenti di nove scuole superiori di Roma e del Lazio che si sono sfidati organizzati in 19 team.

5G

La sfida su mobilità e 5G è stata sostenuta da Fondazione Lars Magnus Ericsson e da Università degli Studi di Roma Tre. A progettare insieme nuove soluzioni legate alla guida automatica e super connessa studenti universitari e 70 ragazzi di 8 scuole del Lazio.

LIFE SCIENCE

Il Virtual Reality Contest su scienze della vita e nuove tecnologie in emergenza è stato lanciato a maggio 2020 dall'azienda Comau Robotics e ha riguardato team misti formati da giovani universitari e startupper. Il contest si è svolto on line il 6 ottobre 2020 ed è stato vinto dal progetto di robotica sanitaria "Dilo".

PRODOTTI

"DILLO", ideato da Luca Di Lorenzo e Lorenzo Tomassi, studenti di Ingegneria Informatica, indirizzo Robotica e Automazione, all'Università di Roma Tor Vergata, è un robot in grado di eseguire operazioni di assistenza remota in ambiente ospedaliero e urbano. È stato progettato con l'obiettivo di migliorare i livelli di sicurezza del personale sanitario durante l'emergenza Covid-19. DILLO consente a medici e infermieri di supervisionare i pazienti a distanza, fornendo uno streaming video-sonoro dell'ambiente circostante. Il robot è anche dotato di sistemi per il monitoraggio della temperatura corporea, analisi della qualità dell'aria e disinfezione di superfici tramite raggi UV e ozono. Alcuni sensori di controllo consentono al robot di muoversi in sicurezza, evitando ostacoli e possibili collisioni. Il team si è aggiudicato un riconoscimento in denaro di 1.000 euro e la possibilità di entrare a far parte di un percorso di accelerazione offerto da Lazio Innova.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

Dopo la fase di ideazione, il progetto prevedeva un accompagnamento alla prototipazione dei progetti, da esporre poi in occasione della RomeCup 2020. L'emergenza coronavirus non ha consentito di portare a termine le attività.

STORIE DI SUCCESSO

www.mondodigitale.org/it/news/un-robot-in-ospedale

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI PROTAGONISTI

www.mondodigitale.org/it/news/sfide-di-robotica-sociale

www.mondodigitale.org/it/news/fare-la-spesa-con-il-robot

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Social Hosting Hub - Piattaforma educativa integrata, territoriale e online. Ad alto impatto e densità inclusiva, senza gradi di separazione
DURATA	01/05/2020 – 31/01/2022
TERRITORIO	Nazionale
SETTORE	Sicurezza online
FINANZIATORE	Google.org (Impact Challenge)
BUDGET	Budget totale: € 500.000,00 Budget FMD: € 219.000,00
PARTNER	ActionAid International Italia Onlus, Parole O_Stili, Comunità di Sant'Egidio
RETE	50 hub sul territorio nazionale
COORDINATORE	Ilaria Graziano
VALUTATORE	Il monitoraggio e la valutazione dell'impatto sono coordinati dal partner ActionAid
SITO INTERNET	www.socialhostinghub.org/

DESCRIZIONE

SINTESI Il progetto è tra i vincitori della Google.org Impact Challenge sulla sicurezza, un fondo che aiuta le organizzazioni non profit impegnate nello sviluppo di soluzioni pratiche e reali per contrastare l'odio e l'estremismo e aiutare bambini e ragazzi a stare sicuri online e offline. L'obiettivo della FMD e delle organizzazioni partner, ActionAid, Comunità di Sant'Egidio e Parole O_Stili, è creare e animare il primo ecosistema educativo virtuale (fisico e virtuale), fatto di connessioni, relazioni, comunità. È uno spazio sicuro per tutti, con strumenti concreti, calibrati per età, per informarsi, scegliere corretti stili comunicativi e comportamentali, apprendere in modo trasformativo, sviluppare nuovi paradigmi di convivenza su valori comuni. Il progetto mira a creare consapevolezza e conoscenza promuovendo la navigazione responsabile e le competenze di cittadinanza digitale.

- ATTIVITÀ**
- Animazione di 50 hub sul territorio nazionale che operano come vere e proprie emittenti di formazione e di un social hub per giovani vulnerabili a Roma.
 - Attività interattive, laboratori ed eventi innovativi per minori (6-17 anni), docenti, genitori, comunità locali e persone in condizioni di fragilità. I moduli si possono combinare in percorsi per rispondere a diverse esigenze formative e agli obiettivi dell'educazione civica alla cittadinanza digitale

(legge 92, 20 agosto 2019). Temi e moduli: attivismo digitale e partecipazione, bullismo, cittadinanza digitale, consapevolezza, comunicazione non ostile, cultura della convivenza in rete, educazione al rispetto e alle differenze, false notizie e informazione corretta, inclusione e integrazione digitale, navigazione sicura, solidarietà e volontariato digitale.

- Sviluppo di strumenti digitali originali e coinvolgenti, gratuiti, che propongono esperienze di apprendimento immersivo per le diverse età: piattaforma online con attività e contenuti educativi, stanze digitali, app che aiuta i bambini a visualizzare le emozioni e calibrare le parole, prototipo di realtà aumentata per il fact checking o dispositivo di IA per misurare il linguaggio ostile.
- Campagna di sensibilizzazione online
- Monitoraggio e valutazione dell'impatto

OBIETTIVI

L'ecosistema formativo aiuta le persone ad acquisire competenze digitali strategiche e un nuovo paradigma culturale fatto di attenzione, rispetto e confronto. E aiuta a:

- sviluppare comportamenti positivi di civismo digitale
- riconoscere ed evitare le insidie della Rete
- conoscere le opportunità di conoscenza e connessione della Rete
- distinguere il vero dal falso
- costruire in modo consapevole la propria presenza in Rete
- cercare informazioni e contenuti
- valutare dati, informazioni e contenuti

METODOLOGIA

All'interno del progetto saranno adottate modalità di coinvolgimento interattive e partecipative grazie a cui i partecipanti avranno modo di riflettere sui loro comportamenti e sulle relazioni con le altre persone.

L'interattività e la partecipazione verranno stimulate in ciascuna delle modalità formative proposte (in presenza, online e digital room) attraverso metodologie di varia natura:

- lezioni frontali (online e in presenza quando sarà possibile)
- esercitazioni pratiche
- lavori di gruppo
- maratone creative (creathon)
- brainstorming
- problem solving
- peer education
- blended learning
- role playing
- analisi di casi studio
- circle time
- apprendimento cooperativo
- debate

DESTINATARI DIRETTI 32.000 persone raggiunte con attività firtuali tra studenti, insegnanti, genitori, giovani vulnerabili e comunità locali.

DESTINATARI INDIRETTI 250.000 destinatari raggiunti con diversi strumenti digitali e campagna di sensibilizzazione.

INDICATORI L'impatto è valutato su un campione rappresentativo di destinatari con test pre-post e metodologie partecipative child-friendly (6-13 anni), adattati ai diversi target e sviluppati sulla base del quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.1) della Commissione europea. All'interno delle cinque aree di competenza identificate dal quadro, il progetto misurerà i cambiamenti di competenze e attitudini in particolare su Area 1): alfabetizzazione su informazioni e dati, Area 2): comunicazione e collaborazione, Area 4): sicurezza.

RISULTATI Creato e animato il primo ecosistema educativo firtuale (fisico e virtuale), fatto di connessioni, relazioni, comunità. Uno spazio sicuro per tutti, a partire dai bambini. Realizzati strumenti concreti, calibrati per età, per informarsi, scegliere corretti stili comunicativi e comportamentali, apprendere in modo trasformativo, sviluppare nuovi paradigmi di convivenza su valori comuni.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ La pandemia da Covid-19 ha ritardato l'inizio delle attività e ci ha portati a rimodulare esclusivamente in modalità online (per il momento) la nostra presenza negli HUB coinvolti.

APPROFONDIMENTI

**IL RACCONTO
SULLA STAMPA** Ansa:
www.ansa.it/sito/notizie/tecnologia/software_app/2020/02/05/google-premia-4-progetti-italiani_6d388e7b-8e5d-46f6-9646-8435c71e6d16.html
La stampa: www.lastampa.it/tecnologia/news/2020/02/04/news/google-premia-4-progetti-italiani-sulla-sicurezza-online-1.38425009

**VOCE DEI
PROTAGONISTI** Da sviluppare nel corso del progetto: percorsi didattici, strumenti digitali originali (app, prototipo di AR per fact checking o dispositivo di IA per misurare linguaggio ostile), sito web con risorse educative.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	SAP Soft Bot
DURATA	Da settembre 2020 ad aprile 2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Educazione per la vita e carriere del futuro
FINANZIATORE	SAP
BUDGET	15.000 €
PARTNER	
RETE	Scuole e università
COORDINATORE	Elisa Amorelli
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	Come si costruisce un software gestionale? Come si personalizza sulle esigenze dell'utente? Come facilitare e migliorare la collaborazione con le macchine attraverso i chatbot? I laboratori digitali con le scuole e le università sono animati da esperti SAP e da coach della FMD. L'obiettivo è lavorare insieme ai giovani all'elaborazione di soluzioni innovative, come applicazioni gestionali robotizzate o controlli predittivi, che si concretizzeranno nella sfida finale alla RomeCup 2021.
ATTIVITÀ	Quattro incontri preliminari con esperti SAP sul tema della collaborazione con le macchine grazie ad app e chatbot. Contest sull'uso delle tecnologie SAP integrate con tecnologie abilitanti e applicate a reali casi di studio aziendali.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">• Diffondere nelle scuole la sfida della thinking economy• Scoprire nuovi talenti• Animare ambienti ibridi di sviluppo (cross fertilization)• Sperimentare soluzioni innovative
METODOLOGIA	
DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole superiori e universitari, sviluppatori, startupper
DESTINATARI INDIRETTI	Aziende
INDICATORI	

RISULTATI

Coinvolti 80 studenti di due scuole superiori di Roma e 30 studenti universitari provenienti da atenei di tutta Italia durante i 4 incontri di preparazione all'hackathon finale.

PRODOTTI

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

L'hackathon finale si sarebbe dovuto svolgere in occasione della RomeCup 2020. La manifestazione è stata posticipata ad aprile 2021 a causa dell'emergenza sanitaria.



INFORMAZIONI

TITOLO	Sportello digitale per la terza età
DURATA	Aprile – maggio 2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Alfabetizzazione digitale della terza età
FINANZIATORE	
BUDGET	
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE	
SITO INTERNET	www.terzaetàonline.org

DESCRIZIONE

SINTESI

Restrizioni e nuovi stili di vita dettati dall'emergenza Coronavirus hanno incrementato il rischio di isolamento delle persone con scarse conoscenze tecnologiche. Durante il lockdown la FMD ha dato vita a uno sportello digitale pensato per gli over 60. Si tratta di un vero e proprio help desk che permette a nonni e studenti di collegarsi virtualmente. I giovani, coinvolti a turno, si mettono al servizio dei partecipanti con l'intento di fornire loro indicazioni e consigli su come usare al meglio gli strumenti digitali per affrontare il momento delicato dell'emergenza sanitaria. Un'occasione speciale aperta al pubblico e riservata a un numero limitato di partecipanti.

Ogni giovedì, dalle 16.15 alle 17.15, l'appuntamento è sulla piattaforma Teams, utilizzabile sia da PC che da smartphone. Ad animare lo sportello gli studenti delle scuole secondarie superiori e universitari nel ruolo di "volontari della conoscenza".

ATTIVITÀ

Il percorso formativo si è articolato in quattro incontri:

- #IoSonoConnesso: le app per l'informazione, la socialità e l'intrattenimento
- Nonni e nipoti: imparare a raccontare storie digitali. Videocamera, fotocamera e microfono per la favola della buonanotte
- Vero o Falso? Impariamo a informarci online, a riconoscere le notizie "bufala" e a non diffonderle tra i nostri contatti
- #IoRestoaCasa: esploriamo le app della pubblica amministrazione

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Contrastare isolamento e solitudine delle persone anziane • Sperimentare nuove forme di socialità
METODOLOGIA	Apprendimento intergenerazionale
DESTINATARI DIRETTI	10 over 60
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti, giovani, famiglie
INDICATORI	
RISULTATI	
PRODOTTI	

VALUTAZIONE

CRITICITÀ	<p>Il modello di apprendimento intergenerazionale si fonda su relazioni di prossimità: le comunità scolastiche si aprono al territorio, gli anziani tornano tra i banchi di scuola. È stato complesso gestire il processo da remoto, così come insegnare l'uso degli strumenti tecnologici attraverso piattaforme digitali. Proprio per la complessità dell'operazione, il progetto ha potuto coinvolgere un numero esiguo di partecipanti.</p>
STORIE DI SUCCESSO	<p>Durante il lockdown abbiamo raccolto l'incredibile testimonianza della signora Maria Teresa, 80 anni, che nel 2019 aveva deciso di superare la paura della tecnologia partecipando a un percorso di alfabetizzazione digitale al Binario F di Roma.</p> <p>Con le restrizioni imposte dalla diffusione del coronavirus il digitale è tornato in suo aiuto. Con Skype Maria Teresa parla con i familiari lontani e con WhatsApp si tiene in contatto con le amiche escursioniste del centro anziani. Google è diventato un alleato prezioso per approfondire le notizie sul covid-19 e non rimanere vittima delle bufale che girano sui social. Per rendere il suo racconto più veritiero ed efficace le abbiamo chiesto di registrare il suo primo video selfie.</p> <p>www.youtube.com/watch?v=QIVipSADlFE&feature=emb_title</p>

APPROFONDIMENTI

IL RACCONTO SULLA STAMPA	Il servizio del TG1: www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/help-desk-digitale-per-gli-over-60-il-servizio-del-tg1
STRUMENTI DI LAVORO	Piattaforma Teams

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Summer School
DURATA	Maggio 2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Educazione per la vita
FINANZIATORE	Microsoft Italia
BUDGET	
PARTNER	
RETE	Dipendenti Microsoft
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	In collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale, Microsoft Italia propone ai dipendenti una formazione formato famiglia. La Summer School è dedicata alla formazione su materie STEAM rivolte a diverse fasce di età per scoprire e approfondire il coding, la progettazione 3D e l'intelligenza artificiale. Vere e proprie classi virtuali dedicate ai figli dei dipendenti Microsoft Italia.
ATTIVITÀ	Nove live webinar dedicati a bambini della scuola primaria e a ragazze e ragazzi della scuola secondaria di primo e secondo grado.
OBIETTIVI	Educare alle competenze chiave del 21° secolo
METODOLOGIA	Live webinar
DESTINATARI DIRETTI	Studenti delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado
DESTINATARI INDIRETTI	Genitori, famiglie
INDICATORI	
RISULTATI	Coinvolti 110 studenti e 80 genitori nel corso di 9 incontri webinar.

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Talent's Tour con Invitalia
DURATA	Dal 30/01/2020 al 28/04/2021
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Innovazione e sostenibilità ambientale
FINANZIATORE	Invitalia
BUDGET	12.000 €
PARTNER	Consorzio ARCA, Camera di Commercio di Palermo Enna, Università di Pisa, Politecnico di Torino, I3P, Fondazione ITS ICT e School of Enterpreneuship and Innovation (SEI)
RETE	Startup innovative, università, associazioni, istituti di istruzione professionalizzante
COORDINATORE	Francesca Del Duca
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	FMD e Invitalia promuovono "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 prevenire e gestire le conseguenze del cambiamento climatico.
ATTIVITÀ	<p>Il programma prevede tre hackathon regionali a Palermo, Pisa e Torino. Poi i vincitori si danno appuntamento a Roma, in occasione della RomeCup 2021, per la sfida finale.</p> <p>Gli hackathon sono realizzati in collaborazione con i principali atenei e incubatori d'impresa delle città coinvolte:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire giovani talenti• stimolare il networking• promuovere lo spirito imprenditoriale dei più giovani• incentivare lo studio di materie tecnico-scientifiche
METODOLOGIA	Hackathon di 7 ore in presenza

DESTINATARI DIRETTI Imprese in qualsiasi forma giuridica, startupper, ricercatori, esperti di robotica, studenti universitari

DESTINATARI INDIRETTI Studenti delle scuole superiori appassionati di robotica

INDICATORI

RISULTATI

- 3 hackathon territoriali in tre università italiane
- 30 team partecipanti
- 15 relatori e formatori

PRODOTTI

Al termine delle prime sfide sono stati messi a disposizione da Invitalia 9 percorsi di follow up delle idee presentate.

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

Non è sempre stato facile contattare e coinvolgere startup potenzialmente interessate al tema nelle diverse città. Il lockdown ha costretto a una sospensione temporanea del progetto. La sfida finale è stata rimandata alla RomeCup 2021.

STORIE DI SUCCESSO

I progetti vincitori delle prime 3 tappe del tour:

- Bio Search Ambiente, Torino: a partire dalla biodegradazione delle sostanze organiche, Humic ricava gli acidi umici, sostanze naturali e complesse da impiegare nella bonifica dei siti inquinati. Un processo di economia circolare che potrebbe sostituire il tradizionale strumento di bonifica attualmente usato, lo smaltimento in discarica, e risanare gli oltre 12.000 siti contaminati presenti sul nostro territorio abbattendo costi e impatto ambientale.
- Salamander, Palermo: è un applicativo intelligente e automatico che protegge i pannelli solari. Il sistema, già oggetto di brevetto industriale, si propone di risolvere una molteplicità di problemi fra cui la prevenzione degli incidenti sul lavoro dovuti alla manutenzione, l'aumento dell'efficienza dei pannelli solari e l'aumento del product life cycle.
- NETH2O, Pisa: una boa intelligente dotata di drone per studiare gli ambienti meno accessibili. Si propone di raccogliere e analizzare dati tramite intelligenza artificiale per la valutazione dei mari. Ecosostenibile e a basso costo, la boa NetH2o si inserisce in un mercato ancora inesplorato e dalle grandi potenzialità.

APPROFONDIMENTI

IL RACCONTO www.mondodigitale.org/it/news/tecnologia-iot-in-cantina

SULLA STAMPA www.mondodigitale.org/it/news/a-pisa-vince-neth2o

VOCE DEI Il Talent's Tour a RDS con la voce di Mirta Michilli:

PROTAGONISTI www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/audio/talents-tour-su-rds



INFORMAZIONI

TITOLO	Tra Generazioni l'unione crea il lavoro_ post Covid 19
DURATA	2019-2020
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Alfabetizzazione digitale e apprendimento intergenerazionale
FINANZIATORE	Cna Pensionati
BUDGET	20.100 €
PARTNER	
RETE	
COORDINATORE	Cecilia Stajano
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	<p>Il format del progetto si trasforma per venire incontro alle nuove esigenze dettate dall'emergenza Covid-19. Mantenendo la componente intergenerazionale, il programma viene ripensato in modalità ibrida, con attività didattiche sincrone e asincrone. Alla formazione per gli over 60 si aggiungono attività di supporto ai dipendenti CNA. Sperimentazione pilota di un programma formativo sull'utilizzo dei social network e della comunicazione web per 16 vicepresidenti nazionali e segretari regionali di CNA Pensionati.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Corso 1: 3 incontri, di un'ora e mezza ciascuno, su social media management, comunicazione istituzionale e creazione di una community.• Corso 2: 6 incontri, di un'ora e mezza ciascuno, su digital storytelling.• Videopillole sull'uso dello smartphone diffuse sulla pagina Facebook di Cna Pensionati.• Rubriche mensili su VerdEtà dedicate alla tecnologia.
OBIETTIVI	<p>Il progetto presenta un duplice obiettivo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Rafforzare le competenze di comunicazione digitale dei dipendenti di CNA Pensionati, necessarie per continuare a promuovere attività e rimanere in contatto con i propri associati in tempo di pandemia.• Promuovere l'alfabetizzazione digitale degli over 60 più a rischio di esclusione e isolamento.
METODOLOGIA	Webinar interattivi, contenuti video on demand
DESTINATARI DIRETTI	Vicepresidenti, segretari regionali, dipendenti CNA Pensionati
DESTINATARI INDIRETTI	Tutte gli iscritti a CNA Pensionati che vengono raggiunti tramite le videopillole e la rivista VerdEtà.

INDICATORI

RISULTATI

I dipendenti Cna Pensionati hanno trovato i corsi online molto utili e interessanti. Le videopillole hanno riscosso un notevole successo tra le persone più anziane, che hanno ritenuto il format proposto coerente con le loro esigenze di apprendimento.

PRODOTTI

È partita a ottobre 2020 la rubrica "I consigli di Samuele": dieci brevi video, pubblicati periodicamente sulla pagina Facebook di CNA Pensionati, aiutano gli anziani a navigare in rete e a usare al meglio il proprio telefonino.

Online i primi 4 contenuti:

- Personalizza il tuo telefono con le impostazioni

www.youtube.com/watch?v=wPgyfS0kN4E

- La rete in tasca. Come connettersi a internet

www.youtube.com/watch?v=0Qx6KipcJBM&t=2s

- La cassetta degli attrezzi

www.youtube.com/watch?v=DD-uD3As5NE

- Il bazar digitale. Scegli, scarica e installa

https://www.youtube.com/watch?v=h4glolvkE_g

- La rubrica prosegue con appuntamenti periodici sulla rivista VerdEtà.

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI

PROTAGONISTI

I commenti della formatrice Nicoletta Vulpetti:

mondodigitale.org/en/node/41970

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Viral but Healthy
DURATA	31/10/2019 - 1/04/2020
TERRITORIO	Roma
SETTORE	Salute
FINANZIATORE	MSD Italia
BUDGET	42.000 €
PARTNER	
RETE	UCSC, Università di Genova, Università di Ginevra, Regione Lazio
COORDINATORE	Carlotta Di Filpo
VALUTATORE	
SITO INTERNET	

DESCRIZIONE

SINTESI	“Viral but Healthy” è un progetto della Fondazione Mondo Digitale, 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	<p>Il progetto si articola in quattro azioni:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.• 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.
OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">• 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

INDICATORI

RISULTATI

Il 2020 si è aperto con l'incontro "La salute in prima visione" organizzato con l'assessorato alla Sanità e Integrazione socio-sanitaria della Regione Lazio. In anteprima per 100 studenti la proiezione del docufilm di Elisabetta Sgarbi "Vaccini. 9 lezioni di scienza". Sono intervenuti anche la regista e l'amministratore delegato di MSD Italia, Nicoletta Luppi.

Nei primi mesi dell'anno si è conclusa anche l'ultima fase del progetto con 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 ha coinvolto gli studenti del Liceo scientifico Vito Volterra di Ciampino alle prese prima con lo sviluppo di un videogioco a tema salute e poi con l'ideazione e implementazione di una campagna di comunicazione e sensibilizzazione in cinque step.

PRODOTTI

Super Freddie 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.

VALUTAZIONE

**RACCONTO SULLA
STAMPA** La formatrice, Nicoletta Vulpetti, a Buongiorno Regione Lazio:
mondodigitale.org/it/news/le-notizie-attendibili

**INFORMAZIONI**

TITOLO	Vivi Internet, al meglio
DURATA	24 mesi
TERRITORIO	Italia
SETTORE	Cittadinanza digitale, sicurezza online
FINANZIATORE	Google
BUDGET	700.000 €
PARTNER	Altroconsumo
RETE	
COORDINATORE	Martina Lascialfari
VALUTATORE	Google, Mission Measurement
SITO INTERNET	beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/

DESCRIZIONE

SINTESI	<p>“Vivi Internet, al meglio” è il programma creato da Google e promosso in collaborazione con Fondazione Mondo Digitale e Altroconsumo per educare docenti, genitori e studenti ai principi della cittadinanza digitale con l’obiettivo di fornire conoscenze e competenze utili per vivere il web e la tecnologia in modo sicuro e consapevole. Il progetto presenta 5 moduli tematici su benessere e consapevolezza digitale, fake news e phishing, dati e privacy, cyberbullismo e hate speech, dialogo giovani e adulti.</p>
ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppo di materiali e format per la formazione di docenti e genitori• Webinar formativi per docenti e genitori sui 5 moduli tematici del progetto• Corso online per docenti disponibile on demand con rilascio di attestato• Realizzazione di un video di sensibilizzazione sui temi del progetto diffuso attraverso una campagna online a livello nazionale rivolta a docenti e genitori• Ricerca sulla tema della Media Literacy• Gioco da tavolo. Trasposizione del videogame Interland in un gioco da tavolo per bambini e adolescenti nella fascia di età 6-14 anni• Interland Labs. Laboratori virtuali live guidati da un tutor per la sperimentazione del videogame Interland• Libro su sicurezza online. Realizzazione di un libro per bambini di età 6-10 anni, in collaborazione con Google, Scuola Holden, Wearesocial, Polizia Postale, da distribuire a docenti della scuola primaria. Prima tiratura 3.000 copie• Eventi. Partecipazione a Didattiche 2020 (Erickson) e alla Milano Digital Week
OBIETTIVI	<p>Sensibilizzare e formare docenti, genitori, giovani sui temi della cittadinanza digitale e della sicurezza online per imparare a vivere la tecnologia e il web in modo consapevole e responsabile.</p>

METODOLOGIA	Formazione online, learning by doing, peer to peer learning
DESTINATARI DIRETTI	Genitori e docenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado
DESTINATARI INDIRETTI	Studenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado, comunità educante
INDICATORI	<p>Numero di docenti e genitori formati</p> <p>Numero di studenti formati indirettamente</p> <p>Numero di materiali sviluppati per la formazione</p> <p>Numero di webinar erogati</p> <p>Acquisizione di conoscenze e competenze in materia di cittadinanza digitale e sicurezza online</p>
RISULTATI	<p>Nel corso del 2020 sono stati formati 7.242 docenti e 3.907 genitori. Oltre 144.840 gli studenti raggiunti dalle attività formative. Cinque i moduli formativi realizzati e 115 i webinar erogati. Otto Interland Labs sono stati organizzati per promuovere il gioco interattivo “Interland”. Più di 10.000 docenti e di 2.000 genitori sono stati raggiunti dalla campagna di sensibilizzazione online.</p> <p>La collaborazione con Google è stata lanciata a giugno 2020 con un video di presentazione a cui ha partecipato Lucia Azzolina, ministro dell’Istruzione. mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/vivi-internet-al-meglio-la-presentazione-con-la-ministra-azzolina</p> <p>A novembre 2020, alla presenza del Sottosegretario di Stato alla Presidenza del Consiglio dei Ministri (Editoria), Andrea Martella, sono stati presentati i risultati della ricerca sulla Media Literacy condotta dalla Fondazione Mondo Digitale.</p>
PRODOTTI	<p>Registrazioni dei webinar</p> <p>Presentazioni moduli formativi</p> <p>Gioco da tavolo (in distribuzione dal 2021)</p> <p>Video di sensibilizzazione</p> <p>Corso online</p> <p>Questionari di valutazione per docenti, genitori e studenti</p> <p>Curriculum per docenti da usare a scuola con Kids e Teens</p> <p>Guida per le famiglie</p> <p>Videogioco Interland (versione italiana)</p> <p>Ricerca sulla Media Literacy</p> <p>Libro sulla sicurezza in Rete (in distribuzione dal 2021)</p>

VALUTAZIONE

CRITICITÀ

I contenuti proposti a docenti e genitori devono essere periodicamente aggiornati e contestualizzati con nuovi dati e trend.

Non abbiamo inoltre evidenze dirette riguardo al raggiungimento dei destinatari ultimi, ovvero gli studenti.

APPROFONDIMENTI

VOCE DEI

Il video di progetto

PROTAGONISTI

www.youtube.com/watch?v=xes_ukEVhb4&t=2s

IL RACCONTO

La Repubblica:

SULLA STAMPA

www.repubblica.it/tecnologia/sicurezza/2020/06/16/news/google_lancia_interland_per_insegnare_la_sicurezza_online_ai_bambini_giocando-259370516/

Io Donna:

www.iodonna.it/benessere/salute-e-psicologia/2020/06/30/google-bambini-sicurezza-gioco-online/

La Tecnica della Scuola:

www.tecnicadellascuola.it/disinformazione-e-fake-news-giovani-e-adulti-a-confronto-in-una-ricerca-di-mondo-digitale

EXTRA

La "misura" del cambiamento

Il 91% dei docenti e genitori afferma che la loro consapevolezza riguardo ai rischi di Internet è aumentata dopo la formazione.

Il 93% dei docenti e il 90% dei genitori afferma che la loro capacità di educare i bambini sui temi della sicurezza online è aumentata dopo la formazione.

Il 95% dei docenti e il 96% dei genitori intende affrontare gli argomenti sulla sicurezza online trattati durante la formazione con i propri studenti e figli.



I NOSTRI CONTI

CONTO GESTIONALE SINTETICO

	2019	2020
STATO PATRIMONIALE		
Attivo	4.706.669	6.269.496
Passivo	4.706.669	6.269.496
CONTO ECONOMICO		
Valore della produzione	1.964.425	2.494.009
Costo della produzione	1.910.928	2.447.083
Proventi e oneri finanziari e straordinari	19.486	5.743
Imposte	49.917	44.944
Avanzo / disavanzo esercizio	23.066	7.725

Per il bilancio completo al 31.12.2020 si rimanda alla sezione <amministrazione trasparente> del sito mondodigitale.org alla voce <bilanci>.

"Le attività di controllo contabile svolte nel corso dell'anno 2020 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. [...] Non sono stati rilevati significativi mutamenti nell'assetto organizzativo, amministrativo e contabile che comportassero cambiamenti di giudizio rispetto a quanto espresso nei passati esercizi.

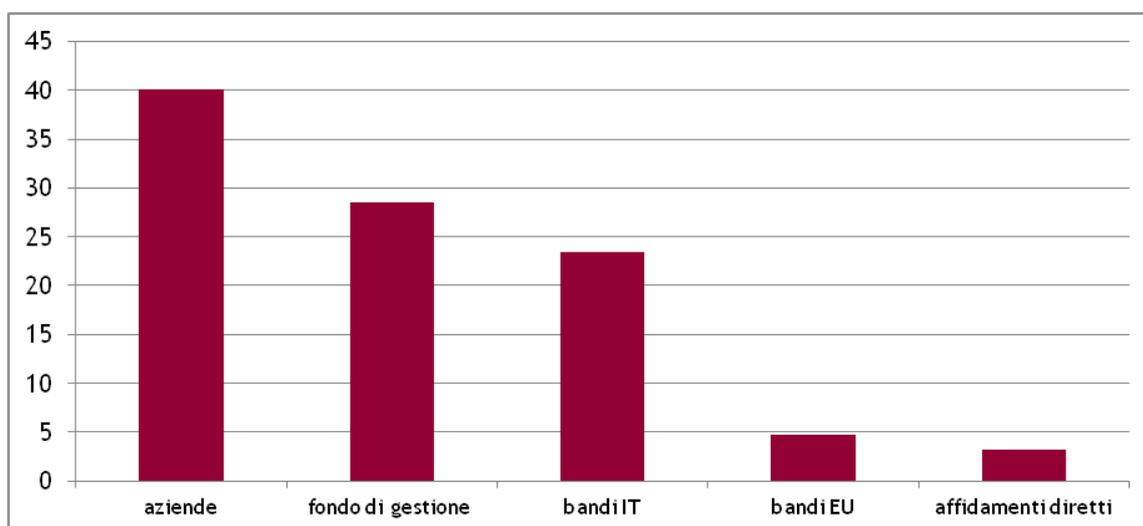
[...] La significativa crescita dei volumi dei proventi, in rapporto al precedente esercizio, e le prudenti svalutazioni, così come motivate in nota integrativa, hanno permesso di gestire le risorse in modo da garantire la partecipazione positiva della gestione operativa all'autofinanziamento. Deve quindi essere valutata positivamente l'attività svolta nel corso del 2020 che ha visto coniugare il perseguimento degli obiettivi strategici con i principi di funzionamento della Fondazione.

In merito alla crisi derivante dalla pandemia Covid-19, dalle informazioni riportate nella Relazione sulle attività e da quelle assunte dalla Direzione, in un contesto di inevitabile incertezza su una lettura prospettica degli andamenti aziendali in corso, il Comitato ha potuto prendere atto che l'Organo di amministrazione sta monitorando con attenzione costante l'evoluzione della condizione economica e finanziaria della Fondazione, al fine di garantire la tempestiva adozione di ogni iniziativa utile e/o necessaria a sostenere la continuità aziendale. [...] Si esprime parere favorevole all'approvazione del bilancio dell'esercizio chiuso al 31 dicembre 2020".

[dalla Relazione del comitato di vigilanza, 22 febbraio 2021]

Nel 2020 le attività sono state finanziate da

CATEGORIA	%
aziende	40,11
fondo di gestione	28,51
bandi IT (enti pubblici e privati)	23,46
bandi EU	4,71
affidamenti diretti	3,21
	100,0



I fondi sono stati usati per

Formazione	96,59%
Ricerca e sviluppo	3,41%

DESTINATARI	%
cittadini	35,99
giovani	33,98
docenti e genitori	14,92
donne	3,99
stranieri	2,04
misti	1,84
professionisti	1,71
cittadini europei	1,54
intergenerazionale	0,57

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. Le donne nello staff operativo superano l'80 per cento. 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.

Comunque politiche inclusive e per la parità di genere sono ora inserite all'interno del Codice etico approvato dal CDA.

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: 3 riunioni del Consiglio di amministrazione.

- 27/04/20. Presenti: presidente, 3 consiglieri comune, 3 soci fondatori, direttore generale, 2 sindaci. Odg: Approvazione Bilancio Consuntivo 2019. Sicurezza nei luoghi di lavoro: conferma della nomina del consulente per la sicurezza nei luoghi di lavoro; approvazione del DVR; Delega al direttore generale per tutti gli altri adempimenti previsti dal d.lgs 81/2008; adeguamento al Regolamento UE679/2016 (GDPR Privacy). Nomina del Responsabile della Protezione dei Dati (DPO); Presa visione dei documenti relativi al GDPR approvazione aggiornamento del Modello di Organizzazione e Gestione (MOG) previsto dal D.lgs. n. 231/2001 c.d. “Modello 231”; Approvazione del sistema delle deleghe; Nomina dell'Organismo di Vigilanza (ex D.lgs 231/2001), approvazione aggiornamento del “Piano Triennale di prevenzione della corruzione e per la Trasparenza”; nomina del “Responsabile per la trasparenza” (RPCT) e nomina del “Referente per la Trasparenza”; Costituzione Ente Terzo Settore: Autorizzazione al Presidente e al Direttore Generale a predisporre tutti i documenti necessari alla costituzione dell’ente del terzo settore: forma giuridica, governance, statuto ecc.
- 26/05/20. Presenti: presidente, 3 consiglieri comune, 3 soci fondatori, direttore generale, 2 sindaci. Odg: Relazione Urgente della Presidente sulle interlocuzioni con Roma Capitale e trasformazione della FMD in Ente del terzo settore.
- 18/11/20. Presenti: presidente, 3 consiglieri comune, 1 socio fondatore, 3 sindaci, direttore generale. Odg: Dimissioni della Consigliera e nomina del nuovo consigliere; approvazione bilancio previsionale 2021-2023; approvazione documento aggiornato del Modello di Organizzazione e Gestione (MOG) previsto dal D.lgs. n. 231/2001 c.d. “Modello 231”; Nomina del membro monocratico dell’Organismo di Vigilanza (ex D.lgs 231/2001), approvazione del documento aggiornato relativo al “Piano Triennale di prevenzione della corruzione e per la Trasparenza”; nomina del “Responsabile per la trasparenza” (RPCT) e nomina del “Referente per la Trasparenza”; definizione data prossima assemblea dei soci proposta 21 dicembre 2020 ore 15.00.

L’assemblea dei soci nel corso del 2020 è stata deliberata ma non convocata.

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 dirittura di arrivo.

È stato nominato il membro monocratico dell'Organismo di Vigilanza (ex D.lgs 231/2001) con delibera del CDA del 18 novembre 2020.

In particolare è stato approvato il piano di prevenzione della corruzione e trasparenza e la nomina del responsabile prevenzione corruzione e trasparenza; approvata la revisione del Modello di organizzazione e gestione (MOG). Nominate Mirta Michilli nel ruolo di responsabile e Manuela Martina di referente.

È stato nominato con delibera del CDA del 27 aprile 2020 il DPO della Fondazione Mondo Digitale.

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 2021)
- medico del lavoro Sergio Fantini (rinnovato dal cda anche per 2021)

Sono avvenuti 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. Con audit di sorveglianza in data 27 maggio 2020 è stato conseguito l'aggiornamento della certificazione, con particolare attenzione alle procedure di selezione delle cariche dirigenziali e alle 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.

Con audit di sorveglianza in data 26 maggio 2020 è stato ottenuto il rinnovo del certificato.

Nel 2021 la FMD sarà sottoposta all'audit di sorveglianza per la ISO e per la UNI e intende adottare la prassi di riferimento UNI/PDR 42:2018 "prevenzione e contrasto del bullismo".



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
Ambizione Italia per i giovani
Ambizione Italia per la scuola
Apprendimento intergenerazionale
Atelier ABC
Auxilia
BiblioMakers
Biomaking Summer School
Media Art Festival (4 edizioni)
BYE: Build Your Experience
BYOC - Build YourOwn Cloud
Canale formativo
CAnVASS+
Carbon Footprint
Carta di credito formativa
Centro di Pietralata
Centro Enea
Città Educativa
CO.ME - COde&FraME
Code Your Future
Coding e creazione di app
Coding e robotica
Coding Girls
Coding Girls a Torino
Co-Host
Collegamenti digitali
Collezione di classe
ComeOn!
Computer Science First (2 edizioni)
Computer Science First Mapping (2 edizioni)
Connettività a banda larga per le scuole
Corso per formatori da 0 a 6 anni
Costruire le ali
Crack the Code
Didattiche.2020
Digital Bridge

PROGETTI ED EVENTI IN ORDINE ALFABETICO

Digital Made
Digital Strategy Workout
Digitali si diventa
DisAbuse
Docenti della scuola del noi
Donne e nuove tecnologie
Doppio codice
E-Care
E-Care Family
Edu4AI
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
Give Campaign
Global e-Inclusion Movement
Global Junior Challenge (9 edizioni)
Gold Age
Health4U
Holding Hands
Holomakers
I docenti della scuola del noi
Ict per l'Abruzzo
Ideal
Il Centro a casa
Immaginare Crescere Sviluppare
Immersive Summer Camp
Immersive Weese
In contatto
In estate si imparano le Stem
Informatizzare Qualificando
Insieme si riparte
Interconnessioni
Internet Corner
Inti

PROGETTI ED EVENTI IN ORDINE ALFABETICO

Io ci sono. Giornata del rifugiato
Io, tu, noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione
IoT Acceleration
IoT alla Palestra dell'Innovazione
Iprit - Immigrazione Percorsi di regolarità in Italia
ISEV
Isis - Invecchiamento attivo e solidarietà...
Job Digital Lab
knightS of the EuroPean Grail
La scuola di internet per tutti
La trasformazione digitale nella salute pubblica
Lavori d'artista
LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze...
Le molte facce del territorio
Le radici auree
Leips
L'officina dei nuovi lavori
Maestri d'Italia
Make: Learn: Share: Europe
Maker Faire Rome
MaTHiSiS
Meet no Neet (3 edizioni)
Milano Digital Week
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 (18 edizioni)
Nonni su Internet a Como
Nonni su Internet nella Toscana
Nonni Sud Internet
Notte europea dei ricercatori
Nuvola Rosa
Officina del recupero
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
PCTO
Phyrtual
Phyrtual Factory

PROGETTI ED EVENTI IN ORDINE ALFABETICO

Phyrtual Innovation Environment & Research
Più: uffici per l'integrazione
Primaria Live
Projecting the Future
Punto Acca
Punto Roma Facile
RealD Educational Campaign
RedFest
RefugiS
Rete dei volontari e concorso
Riciclo pc dismessi
Ricominciadatre
Roberta
Robodidactics
Robotic Center
Robotica contro l'isolamento
Ro-Lab
RomeCup (13 edizioni)
Salerno Smart
School Accelerator
Schoolwebby
Scouting the Future
Scuola di fisica con Arduino e smartphone (quattro edizioni)
Scuola di Internet per tutti
Scuole on line
Sei. Scuola di educazione civica e italiano
Settimane tematiche
Share School
She Means Business
SI Forma
Sì. Scuola di italiano (2 edizioni)
Silver
Small Funds Awards
Social Hosting Hub
SoftBot
Sonetbull
Sportello digitale per la terza età
Studiare è sostenibile
Summer Camp
Summer school Microsoft
Supporto tecnico PNSD
Talent's Tour
Telemouse
Teo: terza età online
The Italian Makers
The Knowledge Volunteers
Tra generazioni: l'unione crea il lavoro

PROGETTI ED EVENTI IN ORDINE ALFABETICO

Tribes
Tutti a scuola
Tutti su internet
Un'app per il nuovo anno
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

info@mondodigitale.org

tel. 06 42014109

www.mondodigitale.org

Roma, via del Quadraro 102
