

Fondazione Mondo Digitale

per una società democratica della conoscenza



RAPPORTO SULLE ATTIVITÀ 2014
progetti eventi dati storie

INDICE

PREMESSA	3
IL PATRIMONIO DELLA FMD IN PROGETTI	7
LA RETE DELLA FMD ALL'ESTERO	8
IL 2014 MESE PER MESE	9
LE AREE DI INTERVENTO E I PROGETTI	22
EDUCAZIONE PER LA VITA	22
ROBOTICA EDUCATIVA, RETE MULTISETTORIALE, SMART SPECIALIZATION	34
INNOVAZIONE SOCIALE E IMPRENDITORIA GIOVANILE	41
INVECCHIAMENTO ATTIVO E SOLIDARIETÀ INTERGENERAZIONALE	46
INCLUSIONE DI IMMIGRATI E RIFUGIATI	60
LE STORIE	72
CAMPAGNE LOCALI	74
SPERIMENTAZIONE NUOVI FORMAT	75
SITI e AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	76
COMUNICAZIONE, PROGETTAZIONE E RICERCA	79
PRESIDENZA, DIREZIONE, CDA	83
LO STAFF OPERATIVO	84



PREMESSA

Obiettivo del documento è fornire un quadro sintetico delle attività della Fondazione Mondo Digitale (FMD), realizzate nel corso del 2014, declinate secondo **cinque macroaree di intervento** che insistono sulle **maggiori criticità del sistema Paese** e cercano di rispondere alle sfide di **Europa 2020**.

Le nuove aree di lavoro - **educazione per la vita, robotica educativa, innovazione sociale e imprenditoria giovanile, invecchiamento attivo e integrazione dei migranti** - hanno sostituito le sette aree storiche di intervento che hanno caratterizzato il primo decennio di lavoro con la trasformazione da Consorzio a Fondazione: ICT per l'accessibilità, ICT per studenti con bisogni speciali, ICT per la terza età, ICT per le pari opportunità, ICT per l'integrazione di immigrati e rifugiati, ICT per l'educazione del 21° secolo, ICT per l'istruzione globale e la e-inclusion, Ricerca e sviluppo per l'azione (AR&S).

Le nuove aree di intervento

1. EDUCAZIONE PER LA VITA

L'istruzione è fondamentale per l'inclusione di tutti i cittadini nella società della conoscenza e per trasmettere il sapere nel 21° secolo è cruciale la combinazione di conoscenze, competenze e valori. Abbiamo cominciato con un piccolo network di scuole romane e oggi siamo in grado di sostenere un programma di dimensione europea per investire sulle nuove generazioni, dall'educazione per la vita alla "creazione" di nuovi lavori, e per la crescita intelligente, sostenibile e solidale del territorio. L'educazione per la vita è un'area di intervento, un settore di ricerca e una metodologia. Abbiamo ideato, progettato e realizzato la Palestra dell'Innovazione (Phyrtual InnovationGym), un modello strategico per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Ora stanno nascendo Palestre, collegate in Rete, nelle scuole di ogni ordine e grado.

2. ROBOTICA EDUCATIVA, RETE MULTISETTORIALE, SMART SPECIALIZATION

Coordinando la ricerca Robodidactics tra 8 paesi per potenziare lo studio delle materie scientifiche, abbiamo intuito le potenzialità della robotica per la formazione e lo sviluppo del Paese. La robotica porta benefici trasversali in tutta la società e diventa un asse di sviluppo strategico per le politiche di smart specialization. Abbiamo organizzato 8 edizioni della "RomeCup, l'eccellenza della Robotica a Roma", manifestazione che propone 3 grandi eventi in uno: convegni, area dimostrativa e competizioni con premiazione in

CHI SIAMO

La Fondazione Mondo Digitale lavora per una società della conoscenza inclusiva coniugando innovazione, educazione, inclusione e valori fondamentali.

I benefici che provengono da conoscenze, nuove tecnologie e innovazione devono essere a vantaggio di tutte le persone senza alcun tipo di discriminazione.

*Per una società
democratica della
conoscenza*



Campidoglio. E sono già oltre 70 i firmatari del primo “Accordo di rete per la robotica educativa”.

3. INNOVAZIONE SOCIALE E IMPRENDITORIA GIOVANILE

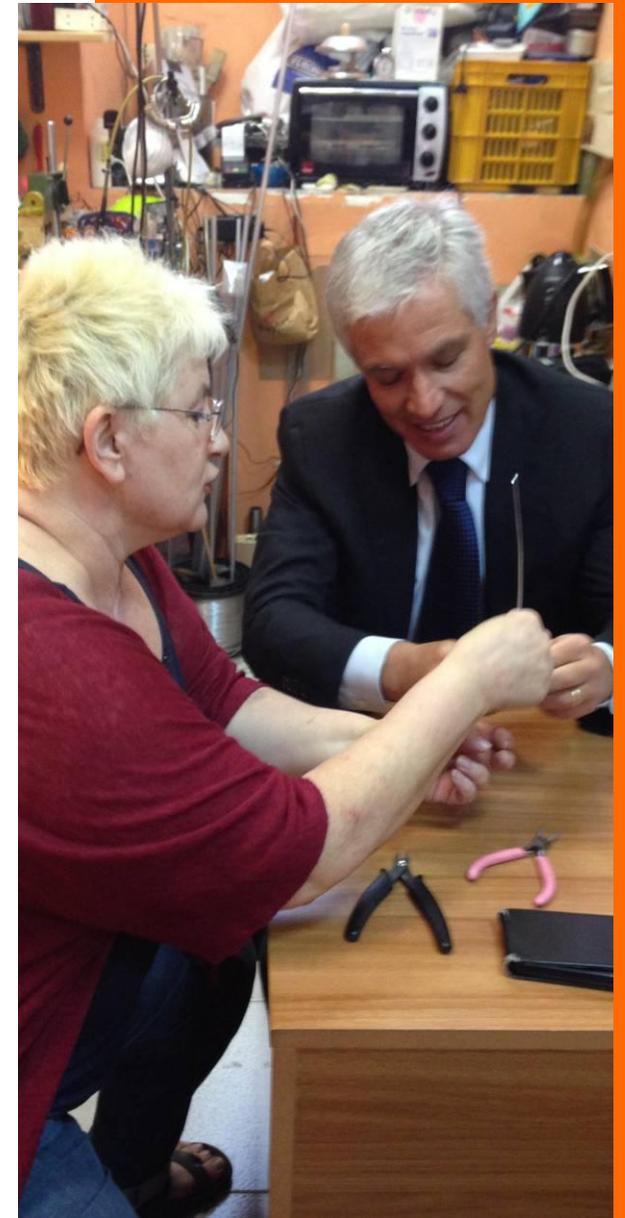
Da tempo lavoriamo a un programma ambizioso di educazione per la vita, imprenditoria giovanile, innovazione, nuove professioni, con diverse iniziative che coinvolgono partner di prestigio (Camera di Commercio, Inail, Google, Microsoft, Cna ecc.) Abbiamo già messo a punto quattro diversi interventi per il lavoro giovanile che trasformano il conflitto tra generazioni in alleanza formativa e opportunità occupazionale. Nelle azioni pilota di *The Italian Makers*, *Meet no Neet*, *E-Care family* e *Tra Generazioni*. L'Unione crea il lavoro sono coinvolti quasi 8.000 studenti.

4. INVECCHIAMENTO ATTIVO E SOLIDARIETÀ INTERGENERAZIONALE

Per combattere l'esclusione sociale degli over 60 abbiamo investito sui giovani con l'alleanza tra scuole e centri anziani. Con *Nonni su Internet* abbiamo combattuto l'analfabetismo di ritorno, migliorato la qualità di vita di migliaia di anziani e responsabilizzato i nativi digitali. Oggi la metodologia di apprendimento intergenerazionale è un modello di intervento transnazionale. In 12 edizioni in 18 regioni italiane e 11 Paesi, abbiamo coinvolto 22.200 anziani, 17.100 studenti, 1.620 docenti coordinatori. Sono oltre 40.000 i volti di ogni età e nazionalità che animano la Rete dei volontari della conoscenza.

5. INCLUSIONE DI IMMIGRATI E RIFUGIATI

A partire dal progetto Doppio Codice (2006) per i minori non accompagnati, l'integrazione dei migranti è diventata un'area di intervento specifica, con progetti finanziati da fondi europei. Dal Centro Enea al lavoro nei CTP e nelle scuole, abbiamo messo a punto una sorta di “formula della terza accoglienza” che coniuga nuove tecnologie, social learning e animazione territoriale per la piena integrazione. Un'esperienza all'avanguardia per qualità della formazione, servizi di supporto e strumenti didattici innovativi. Nel corso del 2014 sono 4 i progetti attuati con i fondi FEI.



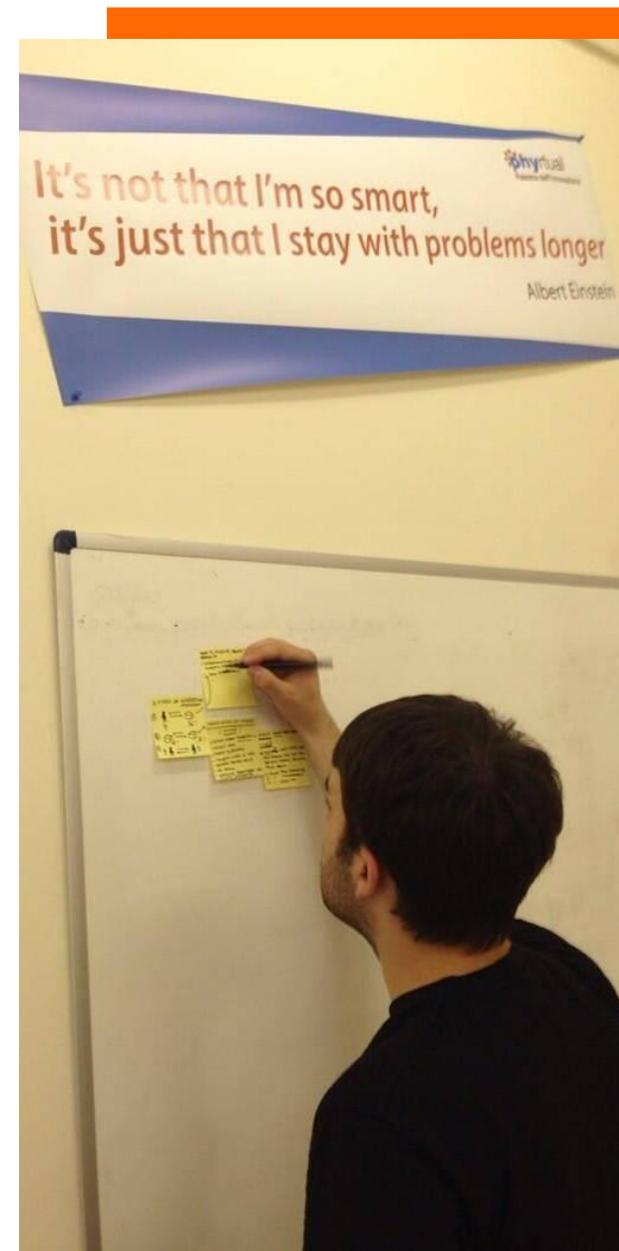
Nelle diverse aree le azioni sono attuate con le medesime scelte strategiche:

- sono pensate come **servizio pubblico** in risposta ai bisogni reali delle persone, delle comunità e dei territori, dalla dimensione locale a quella internazionale.
- 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.
- Per il monitoraggio e la valutazione si avvalgono della **Real Time Evaluation** e di altri modelli interpretativi elaborati da Alfonso Molina, docente di Strategie delle Tecnologie all’Università di Edimburgo e direttore scientifico della FMD.
- Reinterpretano 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.
- 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.

Per affrontare il difficile contesto economico e la costante riduzione di investimenti sia nel pubblico sia nel privato la FMD sperimenta nuovi mix di strategie innovative e, senza tradire la specificità di un’organizzazione non profit, cerca di accreditarsi sempre di più come **un’impresa di innovazione sociale**, cioè una struttura agile e competente in grado di attrarre finanziamenti, capitalizzare risorse e trasformarli in valore sociale per tutta la comunità. Significa quindi riuscire a coniugare la prospettiva di un’organizzazione orientata alla conoscenza (ONPOC) con quella di un’impresa a finalità sociale (IFS).

Il 2014 è stato per la FMD un anno particolarmente significativo per la **crescita dei progetti europei**. A livello nazionale sono da segnalare la partecipazione a diverse consultazioni pubbliche promosse dal governo Renzi e l’inserimento della FMD tra le esperienze più significative per accelerare l’attuazione dell’**Agenda digitale**. Sono stati fatti ulteriori passi importanti con l’avvio di partnership internazionali, l’estensione di attività locali a livello nazionale, la riqualificazione e crescita del personale interno, l’accreditamento e la promozione della FMD, la crescita della comunità coinvolta nei diversi progetti, l’allineamento delle azioni promosse alle priorità nazionali ed europee.

Nel corso dell’anno la FMD è stata invitata a numerosi eventi di rilevanza nazionale e internazionale per presentare i progetti ideati e realizzati, come esempi di buone pratiche da emulare in altri contesti territoriali. Le attività della FMD sono spesso “certificate” in archivi



digitali, anche istituzionali, che raccolgono e diffondono esperienze di successo. Ad esempio il contributo di Molina, dal titolo "Theories and Practice in an Emerging Physical/Virtual Environment for Social Innovation and Education for Life", tenuto al seminario Ecco a Bruxelles, è on line sul canale YouTube del Global Brain Institute (cfr. www.mondodigitale.org/news/2014/08/global-brain-institute).

Sempre di più la FMD intende muoversi in questa direzione, cercando partner di lavoro con la medesima visione strategica e scelte metodologiche e di sviluppo convergenti, forte della capacità di fare rete, mettere insieme scuole, università, istituzioni, aziende e centri di ricerca per unire le forze e affrontare nuove sfide, come la disoccupazione giovanile e il fenomeno dei *Neet*. Sono sempre di più, inoltre, le realtà che cercano il supporto della FMD per proporre idee creative, estensioni dei 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.

Il 2014 può essere definito anche l'anno della formazione: si sono moltiplicate, infatti, le iniziative rivolte a destinatari diversi di ogni età e condizione di vita (anziani, immigrati, casalinghe ecc.) con modalità diversificate (dal workshop al webinar). Nel luglio 2014 la FMD ha ottenuto dal Miur l'accreditamento come ente di formazione per il personale della scuola.

Il 2014 è stato un anno cruciale anche per l'attenzione ricevuta dai diversi media, dalla carta stampata ai programmi divulgativi. Al centro dei servizi le idee innovative lanciate dalla FMD, gli obiettivi raggiunti e le testimonianze dei protagonisti.

Le azioni portanti che hanno guidato il lavoro della direzione nel corso del 2014 sono:

1. consolidamento di progetti storici e sviluppo di metodologie e strategie
2. sperimentazione di nuovi modelli di intervento di innovazione sociale
3. realizzazione della prima Palestra dell'innovazione e lancio della Rete nazionale
4. esportazione di progetti pilota sul territorio nazionale e avvio di piani nazionali
5. potenziamento della progettazione in ambito europeo
6. nuove partnership e alleanze strategiche internazionali
7. costruzione di alleanze e reti "ibride"
8. codifica delle conoscenze e ricerca per l'azione
9. comunicazione trasparente di tutte le attività
10. certificazione di qualità ISO9001

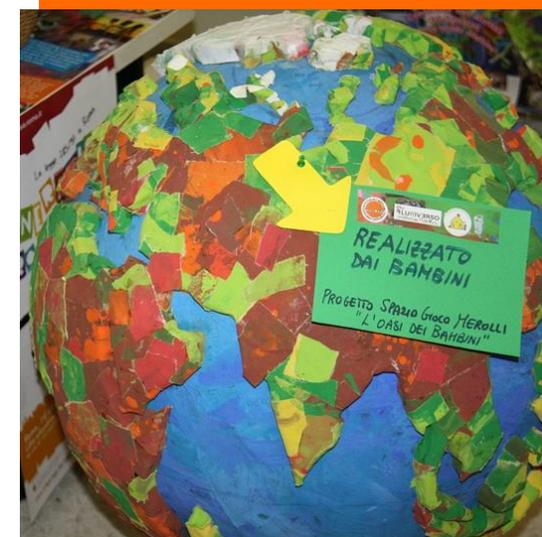


Le lettere L, N e T indicano progetti **locali**, **nazionali** e **transnazionali**. Nella 4ª colonna "A" le diverse icone distinguono le 5 aree. In grassetto i progetti attivi nel 2014.

PROGETTI	L	N	T	A
Accordo di rete per la robotica		●		
Acting			●	
A scuola con JumPc		●		
A2/A4 - La scuola formato...	●			
Apprendimento intergener.	●			
Auxilia			●	
Carta di credito formativa	●			
Centro Enea	●			
Centro di Pietralata	●			
Città Educativa	●	●	●	
CodingGirls Roma-Usa			●	
Come On!			●	
Connettività a banda larga	●			
Costruire le ali	●			
Digital Bridge			●	
Donne e nuove tecnologie	●			
Doppio codice	●			
E-Care	●			
E-Care Family	●			
E-Inclusiosite.org			●	
Enact			●	
European Resources Manager of			●	
Genitori su Internet	●			
Global e-Inclusion Movement			●	
Global Junior Challenge			●	

PROGETTI	L	N	T	A
Holding Hands			●	
Ict per l'Abruzzo	●			
Informatizzare Qualificando	●			
Internet Corner		●		
Inti			●	
Io ci sono. Giornata del	●			
Io, tu, noi. Percorsi...	●			
Iprit: Marocco / Tunisia			●	
Isis - Invecchiamento attivo e...		●		
LC2	●			
Leips			●	
Meet no Neet 1 e 2		●		
M-Learn			●	
Mondo immigrato	●		●	
Nonnet. Orti urbani digitali	●			
Nonni in Internet. Un click per...		●		
Nonni su Internet	●	●	●	
Nonni su Internet a Palermo	●			
Nonni su Internet nella Tuscia	●			
Nonni Sud Internet		●		
Palestra dell'Innovazione	●	●	●	
Pane e Internet per nonni e...	●			
Più Uffici per l'integrazione	●			
Phyrtual		●	●	
Punto Acqa	●			

PROGETTI	L	N	T	A
Rete dei volontari e concorso		●	●	
Riciclo pc dismessi		●		
Ricominciadatre	●			
Roberta	●			
Robotica contro l'isolamento	●			
Robodidactics			●	
Robotic Center	●			
RomeCup		●	●	
Schoolwebby	●			
Salerno Smart	●			
Scuole on line	●			
Settimane tematiche	●			
Si. Scuola di italiano 1 e 2	●			
Silver			●	
Small Funds Awards			●	
SonetBull			●	
Studiare è sostenibile	●			
Telemouse	●			
Teo: terza età online	●			
The Italian Makers	●			
The Knowledge Volunteers			●	
Tra generazioni 1 e 2		●		
Tutti su Internet		●		
Volontari del 21° secolo		●		
Women in Local Development			●	



Oltre l'Europa: Roma-Usa
 Nel 2014 sono nate nuove collaborazioni oltre oceano e si è consolidata la partnership storica con **Microsoft** (programma globale *YouthSpark*) e la più recente con **Google**. La FMD ha partecipato al Summit Youthspark a Seattle. Con l'**ambasciata Roma-Usa** e l'associazione americana **Girls who Code** è stato organizzato l'evento **CodingGirls Roma-Usa**. Dalle prime collaborazioni di successo con Google (es. Tra Generazioni) è nato il progetto di più largo respiro "L'Officina dei lavori", che prende il via nel 2015.

IL 2014 MESE PER MESE

Sul sito www.mondodigitale.org nella sezione NOTIZIE più di **500 news** raccontano giorno per giorno un anno di progetti, un vero e proprio diario di bordo. Di seguito un riepilogo sintetico del lavoro realizzato nel 2014 mese per mese.

GENNAIO

Subito dopo la pausa natalizia torna a pieno ritmo i progetti consolidati e partono le attività dei partenariati europei. Dietro le quinte comincia l'organizzazione della RomeCup.

- Rai Scuola dedica 4 puntate ad alcuni progetti della FMD
- Riprendono i laboratori quotidiani per le scuole presso il Robotic Center
- Parte il progetto di robotica sperimentale per bambini con bisogni speciali
- Riprendono i corsi delle diverse declinazioni del progetto Nonni su Internet
- Viene presentata da Idos la ricerca "La comunità marocchina in Italia" e il progetto Iprit in partnership con FMD
- Premiazione a Milano del concorso legato al progetto *Meet no Neet*, sostenuto da Microsoft Italia nell'ambito del programma *YouthSpark*: sono coinvolti 6.000 ragazzi tra i 15 e i 24 anni, 9 regioni italiane, 18 scuole e 2 università. Avvio di campagne di crowdfunding per i progetti di innovazione sociale sulla piattaforma Phyrtual.org
- La FMD partecipa alle consultazioni avviate dall'Agenzia per l'Italia digitale.
- Le imprese artigiane protagoniste del progetto The Italian Makers incontrano le scuole.
- Parte la formazione del progetto di integrazione culturale "Io, tu, noi" in Abruzzo.
- Parte il progetto europeo Enact per migliorare capacità di negoziazione
- Comincia la ricerca del progetto europeo "ComeON!"

FEBBRAIO

Sulla stampa non si ferma l'eco del progetto *Meet no Neet*, con gli studenti nel ruolo di *fundraiser*. Intanto anche le attività alla Città Educativa sono a pieno regime.

- Iscrizioni aperte per l'ottava edizione della *RomeCup*



- The Italian Makers: artigiani e studenti lavorano insieme su soluzioni innovative
- La stampa continua a parlare del progetto Meet no Neet
- Pubblicata on line la ricerca collaborativa sullo stato dell'arte del volontariato intergenerazionale in 5 paesi (Italia, Paesi Bassi, Romania, Spagna e Ungheria), paesi partner del progetto ComeON!
- Fuori programma per il progetto The Italian Makers: gli studenti incontrano lo start upper Jacopo Mele, *digital life coach*.
- Parte tra Generazioni. L'unione crea il lavoro con Google e Cna Pensionati
- Alfonso Molina incontra le scuole del Lazio per parlare di innovazione sociale.
- On line il rapporto che analizza 40 buone pratiche, tra cui Silver e TKV, realizzato per il progetto Network for the Market uptake of ICT for Ageing Well
- Proseguono le attività in classe del progetto "Io, tu, noi"
- La FMD a Riga per l'assemblea generale di Telecentre Europe
- Servizi, socialità e salute: la FMD a Milano per il seminario promosso da Cgil-Spi.
- Invecchiamento attivo: come si diventa agenti sociali per l'inclusione digitale. Focus group alla Palestra dell'Innovazione per il progetto europeo Acting
- Aspettando la RomeCup: news quotidiane raccontano le novità dell'ottava edizione e il lavoro delle scuole.

MARZO

È il mese della robotica... Come ogni primavera - è ormai l'ottava edizione - Roma, dal 20 al 22 marzo, si trasforma nella capitale della robotica con la *RomeCup* (gare, workshop, area dimostrativa e laboratori). La maggior parte delle news raccontano tutte le novità dell'evento anche interviste di approfondimento ai protagonisti. La *RomeCup* 2014 partecipa alla campagna europea Get On Line Week 2014.

- È on line il contributo di Molina al dibattito "Smart City: idee e progetti per Roma Capitale"
- Bandi FEI: approvato il progetto "Più. Uffici per l'integrazione" in Abruzzo
- Europa 2020: Alfonso Molina a Bruxelles per la Innovation Convention 2014
- La FMD partecipa al Microsoft Europe YouthSpark Advisor Convening a Bruxelles
- Smart Working: Alfonso Molina all'open talk promosso da Millepiani Coworking
- Progetto Enact: in corso la ricerca collaborativa sulle competenze di negoziazione
- Parte "Nonni su Internet in provincia di Palermo" a Castelbuono e Isnello
- La RomeCup2014 a Rai2: i progetti di robotica delle scuole in anteprima a "I fatti vostri"



- Per il progetto ComeON! la FMD presenta a Budapest il curriculum europeo per lo scambio intergenerazionale
- Sopralluogo degli artigiani digitali romani al Fab Lab InnovationGym
- Dal 19 al 21 marzo la RomeCup a Roma, in versione diffusa sul territorio, tra Città Educativa, Tempio di Adriano, Ipsia Cattaneo e Campidoglio. Focus sui lavori digitali. Record di presenze. Diretta streaming dei principali eventi sui video portali di Rai Educational www.scuola.rai.it e www.media.rai.it
- Inaugurazione della Palestra dell'Innovazione (Phyrtual InnovationGym), il servizio pubblico per l'innovazione
- Partono le attività del progetto pilota "Costruire le ali" (alunni con bisogni speciali), finanziato dalla Regione Lazio
- FMD è partner de "La nuvola rosa" promossa da Microsoft

APRILE

È il mese di *Tutti si Internet* con l'ottava Settimana dell'alfabetizzazione digitale e le scuole aperte al quartiere. Ma non solo.

- Pubblicata la ricerca MLearn: le tecnologie mobili nella didattica in Inghilterra, Grecia, Italia e Paesi Bassi
- Rapporto Oecd-Pisa 2012: l'intervista ad Alfonso Molina sullo speciale del quotidiano Corriere della Sera
- La FMD a Porta Futuro per "Giovani Digitali"
- La troupe dell'agenzia londinese New Moon a Scampia
- , per conto di Microsoft, per documentare il progetto "Puliamo portando innovazione" che ha vinto il concorso collegato a Meet no Neet
- Nona edizione della Settimana di alfabetizzazione digitale "Tutti su Internet", diffusa in tutta Italia
- Progetto Enact: prosegue la ricerca collaborativa sulle competenze di negoziazione.
- Space Apps Challenge: Alfonso Molina nella giuria che valuta le sfide locali proposte dalla Nasa
- Il quotidiano La Repubblica racconta la RomeCup
- "Io, Tu, Noi" in Abruzzo: nelle attività sono coinvolti quasi 1.200 alunni e 130 famiglie straniere
- InnovationGym: l'intervista ad Alfonso Molina sul magazine Roma Italia Lab
- Luoghi della memoria: a Città Educativa workshop per i docenti sul progetto "Ferramonti"



- Agenzia per l'Italia digitale: presentazione delle Linee guida. La FMD tra le esperienze più significative
- Le scuole della FMD partecipano con successo all'hackaton "The International Space Apps Challenge"
- "Sì, scuola di italiano" in Abruzzo: oltre 20 diversi Paesi in classe. Attivati anche corsi di prossimità
- Agid: la FMD partecipa alla consultazione pubblica sulle "Linee guida e indicazioni operative del Programma nazionale per la cultura, la formazione e le competenze digitali"
- Chiudono le iscrizioni alla quarta edizione del concorso "Volontari della conoscenza"
- Il laboratorio di fabbricazione digitale il sabato pomeriggio apre al pubblico
- La Nuvola Rosa a Roma con incontro in Campidoglio riservato a 200 studentesse
- La Palestra dell'Innovazione raccontata da Nova, inserto de Il Sole24 Ore
- YouthSpark Summit a Settle: Mirta Michilli porta l'esperienza di successo di Meet no Neet
- La FMD partecipa agli Open talk degli Stati generali dell'innovazione.

MAGGIO

È tempo di bilanci intermedi e dei primi eventi finali.

- YouthSpark Summit: il "primo maggio americano" di Mirta Michilli e Lorenzo Dente a Redmond per parlare di imprenditoria giovanile
- Go on Italia in Friuli: c'è anche Nonni su Internet tra le iniziative promosse da Wikitalia.
- The Italian Makers: come promuovere un'antica legatoria? L'IIS Orioli di Viterbo realizza un'insegna
- Acting: tre giorni di confronto a Madrid sulla metodologia di formazione per gli agenti sociali. Presentata la ricerca "Context Analysis Report"
- Cominciano nei weekend i workshop aperti al pubblico alla Palestra dell'Innovazione
- Open day a Città Educativa con Genitori per il talento
- A Uno mattina viene presentato in anteprima il video ufficiale che racconta la RomeCup
- Alla scoperta dei volontari della conoscenza, volti di tutte le età e nazionalità: una serie di news raccontano chi sono e cosa fanno
- Sono pronti i primi lavori realizzati dai maker con le macchine del fab lab
- Voci, suoni e immagini dall'8ª edizione della RomeCup. On line il video ufficiale dell'evento
- Alfonso Molina interviene alla conferenza internazionale sulla robotica bio-inspired, promossa dallo Iarp



- Per la prima volta anche la FMD partecipa all'evento mondiale Scratch Day con un appuntamento alla Palestra dell'Innovazione
- Alfonso Molina presenta la Palestra dell'Innovazione alla Regione Lazio, in occasione del roadshow per la XXII Edizione di Smart Education & Technology Days 2014
- Pubblicata anche la seconda ricerca prevista dal progetto M-Learn - Training Teachers to use mobile (hand held) technologies within mainstream school education: i bisogni dei docenti in Inghilterra, Grecia, Italia e Paesi Bassi.
- La FMD partecipa all'evento finale del progetto Pon fondi strutturali europei (Programma Operativo Nazionale 2007-2013, Competenze per lo sviluppo) all'IC G. Gonzaga di Eboli
- Si conclude la prima edizione del progetto Tra generazioni. L'unione crea il lavoro in Piemonte, Lazio e Campania
- The Italian Makers: sigla e intese tra scuole e artigiani per gli stage estivi in azienda
- Alfonso Molina interviene al convegno "Internet delle cose nell'era dei Makers" promosso Unint, alle 9.15, in via delle Sette Chiese
- In Campidoglio presentazione del progetto "Invecchiamento attivo e solidarietà tra generazioni attraverso l'apprendimento e l'innovazione sociale" e premiazione dei vincitori del concorso "Volontari della conoscenza"
- Il liceo Ludovico Pepe di Ostuni (Brindisi) vince un progetto FESR (Fondo Europeo di Sviluppo Regionale) di robotica
- La FMD partecipa al ForumPA dopo aver preso parte a diversi tavoli di lavoro preparatori
- Le voci dei volontari della conoscenza al Giornale Radio (GR1 Radio1 Rai)
- Il coworking nella Palestra dell'Innovazione. Confronto a Millepiani con Alfonso Molina
- Il progetto Meet no Neet vince il concorso "Azioni per la cultura digitale", promosso dall'Agenzia per l'Italia Digitale e Formez PA
- Mirta Michilli e Alfonso Molina partecipano ai lavori del gruppo The Future of Government Group FoGG, partire dalla Rivoluzione @governo.it, "la lettera di Matteo Renzi e Marianna Madia ai dipendenti pubblici"
- Gli studenti della provincia di Viterbo protagonisti di un weekend di conoscenza, tra arte, artigianato e robotica
- Si aprono le selezioni per 20 agenti sociali protagonisti del progetto ACTing

GIUGNO

L'anno scolastico volge al termine ma la scuola continua ad essere protagonista ovunque.



- A Celano evento finale del progetto Fei “Io, tu, noi. Percorsi autobiografici per l’integrazione”
- The Italian Makers: gli studenti al lavoro presso le imprese artigiane
- Al fab lab laboratori di saldatura sperimentale per bambini a partire da 6 anni con manuale a fumetti. Una troupe del Viração Magazine da San Paolo del Brasile, coordinata da Juliana Winkel, documenta le attività del laboratorio
- ComeOn! è pronto il programma del corso di 30 ore. Si parte poi a settembre.
- Alla Palestra dell’Innovazione arrivano i volontari della conoscenza
- Voucher formativi: primo bilancio della campagna promossa da Microsoft e Telecentre Europe, in collaborazione con la FMD e Tesi Automazione, per perfezionare e certificare le competenze dei giovani e agevolare il loro ingresso nel mondo del lavoro
- I corsi di Nonni su Internet si concludono con la consegna degli attestati
- Presentazione dei risultati conseguiti dalla seconda edizione del progetto SI. Scuola di italiano
- Il comitato di gestione del fab lab è al lavoro per programmare le nuove attività dopo la pausa estiva
- Lorenzo Dente, testimone del progetto “Ripuliamo portando innovazione”, vincitore del concorso Meet no Neet all’appuntamento annuale NGO Day 2014, promosso da Microsoft
- The Italian Makers: le studentesse del Diaz di Roma al fab lab per disegnare e cucire il vestito intelligente che partecipa alla Call for maker della Maker Faire
- Alfonso Molina interviene a Bruxelles al seminario ECCO. Il suo contributo è pubblicato sul canale YouTube del Global Brain Institute.
- “Io ci sono!” 4ª edizione della partita di calcio solidale per la Giornata mondiale del rifugiato.
- Weekend formativo alla Palestra dell’Innovazione con il metodo Canvas
- Inaugurazione dell’Oasi di pace e di bellezza, il progetto secondo classificato al concorso Meet no Neet
- Gli artigiani del progetto The Italian Makers cominciano a frequentare il fab lab
- La campagna voucher viene estesa a tutte le persone che frequentano la Palestra dell’Innovazione: studenti, docenti e personale della scuola, operatori e agenti sociali, maker, volontari della conoscenza. Esami gratis per le certificazioni MOS e MTA
- Parte la campagna di crowdfunding delle scuole “Il mio futuro? Dipende da me!” con l’hashtag #dipendedame
- Alfonso Molina a Bruxelles per la conferenza “Smart specialisation strategies: Implementing European Partnerships”, presso la sede del Comitato delle Regioni (CoR).
- MLearn: due giorni di meeting tra i sei partner a Wassenaar in Olanda
- Anthropolos e Technè: meeting del progetto Enact ad Agropoli (Salerno)



- Alfonso Molina a Ostuni (Brindisi) per inaugurare l'*Innovation Summer Camp*
- Il progetto "Io tu noi" tra i progetti in vetrine nella newsletter FEI del Ministero dell'Interno
- Alfonso Molina a Reggio Calabria per la presentazione del progetto Work Training.
- La FMD al webinar "Competenze digitali: la e-leadership", parte di un ciclo di seminari online promossi da FormezPA per presentare le Linee Guida sulle competenze digitali e le esperienze premiate, per condividere il progetto Meet no Neet, vincitore nella categoria Competenze digitali per l'impresa
- "Io Donna", il settimanale del Corriere della sera, racconta le campagne di crowdfunding delle scuole
- Alla Palestra dell'Innovazione due giorni di formazione per gli agenti sociali, i facilitatori dell'invecchiamento attivo
- Robotic Center: primo bilancio dei laboratori che hanno totalizzato 200 ore di coding
- Termina con successo la campagna voucher per conseguire le certificazioni Microsoft

LUGLIO

Le vacanze estive sono ancora lontane... tutte le attività sono ancora a pieno regime.

- Alfonso Molina a Bruxelles per Caps2014, primo evento internazionale sulle piattaforme di consapevolezza collettiva per la sostenibilità e l'innovazione sociale
- Il Ministero dell'Interno pubblica i dati sull'uso virtuoso dei fondi Fei: la FMD ha contribuito con 8 progetti di integrazione
- Non è ancora vacanza per i protagonisti del progetto The Italian Makers, che hanno cominciato a frequentare assiduamente la Palestra dell'Innovazione
- Microsoft intervista Mirta Michilli sulle sfide del semestre italiano in Europa (video on line in italiano e in inglese)
- Scampia? #dipendedame: è on line il video realizzato dalla troupe londinese per Microsoft. Quella di Scampia è l'unica storia italiana che compone il reportage video di YouthSpark.
- La FMD a Digital Venice, primo evento del semestre italiano
- È on line il bilancio della campagna Voucher
- MLearn: cinque giorni di formazione a Birmingham sulle tecnologie mobili per la didattica.
- YouthSpark Stars: la storia di Lorenzo tra i casi esemplari del programma globale di Microsoft, pubblicata sul sito ufficiale di Microsoft (Corporate Citizenship)
- Week end di formazione intensiva alla Palestra dell'Innovazione su storytelling e progettazione in rete



- In Abruzzo parte il nuovo progetto Più: Uffici per l'integrazione, cofinanziato dall'Unione europea (FEI, Azione 9 "Capacity building") / Annualità 2013)
- Al fab lab studio di fattibilità per costruire il primo drone "sostenibile"
- Il modello della Palestra dell'Innovazione inserito nel documento "Costruire un Lazio creativo. 20 proposte per un'economia regionale della creatività"
- La campagna #dipendedame a Scampia raccontata dalla rubrica Solidarietà de *La Repubblica*
- All'Aquila primo meeting di progetto per "Più: Uffici per l'integrazione".
- Cinque squadre selezionate alla RomeCup ai mondiali di robotica in Brasile. Tre squadre sono romane. Su siti e social media filo diretto con João Pessoa
- Tecnologie mobili: test della metodologia MLearn con formazione interna per lo staff FMD
- "Futuro umanoide": sul mensile Valori un dossier sulla robotica con l'intervista ad Alfonso Molina
- Tra gli oltre 400 progetti che hanno partecipato alla Call for makers, promossa dalla Maker Faire 2014, selezionate due proposte originali del Fab Lab, Soccer pitch e Maker fashion.
- L'Itis Galilei di Roma è campione del mondo di robotica. Importanti riconoscimenti anche per le altre squadre, "allenate" alla RomeCup. Diversi gli articoli sulla stampa locale e nazionale
- Importanti risultati delle scuole FMD nel contest Intel® Galileo
- La FMD ottiene dal Miur l'accreditamento come ente di formazione per il personale della scuola.

AGOSTO

Il "silenzio stampa" della FMD dura solo una settimana, a cavallo di Ferragosto. Il 18 agosto la rete di siti e canali social è di nuova attiva

- È on line il sito www.innovationgym.org
- Continua il racconto dei volontari della conoscenza, volti di tutte le età e nazionalità. On line le loro storie
- È on line il modulo per aderire alla 13^a edizione di Nonni su Internet
- Il caso: il polpo robotico, presentato in anteprima alla RomeCup2011, "nuota" fino alle pagine del quotidiano The New York Times.
- Sul canale YouTube del Global Brain Institute è on line il video integrale del seminario Ecco tenuto da Alfonso Molina a Bruxelles.



- Le scuole campioni del mondo di robotica non vanno in vacanza... Protagoniste per tutte le mese sulla stampa

SETTEMBRE

La vita scolastica, dopo la pausa estiva, riprende con la formazione intensiva dedicata alla metodologia di educazione per la vita, con workshop in presenza e webinar.

- A Milano la FMD partecipa al corso per facilitatori certificati Lego Serious Play
- Aperte le iscrizioni al workshop Lego Serious Play presso la Palestra dell'Innovazione con Giorgio Beltrami
- Al lavoro al fab lab per ultimare i progetti da presentare alla Maker Faire, Maker Fashion e Soccer Pitch
- Il Venerdì di Repubblica racconta il progetto Nonni su Internet
- Tre webinar sulla metodologia di Educazione per la vita
- MLearn: aperta la selezioni di candidature per partecipare alla formazione gratuita sulle tecnologie mobili
- Il ruolo dei serious game per imparare a gestire la complessità: workshop alla Palestra dell'Innovazione
- Pubblicata la ricerca “L’educazione per il 21° secolo”, realizzata da The European House-Ambrosetti per conto di HP Italia. Tra i 50 esperti intervistati per contributi e suggerimenti c’è Alfonso Molina.
- Ripartono le Settimane tematiche, dedicate all’alfabetizzazione digitale nel mondo della scuola.
- Dal coding al gaming: messi a punto i 18 laboratori per bambini e ragazzi nell’area Kids&Young della Maker Faire.
- Alfonso Molina tra i relatori della conferenza annuale Elig a Londra, unico italiano nel panel di esperti
- Al via la consultazione pubblica sul documento “La buona scuola” che riprende il modello della Palestra dell’Innovazione
- Nella provincia lombarda riparte la quinta edizione del progetto Nonni su Internet
- Riprendono le attività del Robotic Center dopo la pausa delle vacanze scolastiche
- Evento pubblico per la presentazione delle nuove attività della Palestra dell’Innovazione
- L’abito intelligente, disegnato e cucito al fab lab dalle studentesse del Diaz, in anteprima a Uno Mattina
- Cittadinanza attiva: due giornate di meeting a Madrid per il progetto Come On!



OTTOBRE

È il mese delle alleanze: prendono forma gli eventi costruiti dietro le quinte grazie a intese e accordi con istituzioni e imprese internazionali: Ambasciata Roma-Usa, Google, Microsoft...

- Enact: presentati a Plymouth interfaccia e demo del primo scenario di gioco
- Alla Maker Faire presenza diffusa della FMD: workshop tenuto da Alfonso Molina su imprenditoria, stand con i prototipi realizzati dalle scuole, laboratori nell'area Kids&Young. Nell'area Fab Lab i due progetti vincitori della Call for Makers e un originale Fab Lab al femminile, frutto dell'originale esperienza di alternanza Innovazione scuola lavoro realizzata per il progetto The Italian Makers, con Inail Lazio e Cna.
- La FMD nell'albo dei centri di ricerca della provincia di Roma pubblicato da Irfi
- Lego Serious Play: alla Palestra dell'Innovazione corso intensivo per manager, imprenditori e artigiani
- La FMD partecipa a EU Code Week 2014 con "CodingGirls Roma-Usa".
- La storia di Agnieszka, "certificata" grazie alla campagna voucher, selezionata per l'evento "e-Skills for Jobs High-Level Conference".
- "Strumenti didattici interattivi per una didattica inclusiva": formazione a Roma con Microsoft per docenti e dirigenti
- Intervista a Mirta Michilli nel video realizzato per l'evento 'Boosting' a creative start-up ecosystem, appuntamento internazionale promosso dalla Regione Lazio all'interno della Maker Faire e della Innovation Week
- La FMD alla Conferenza europea della Gioventù con il progetto Meet no Neet
- Prima edizione dell'evento CodingGirls Roma-Usa, nato dalla collaborazione con l'ambasciata Usa in Italia e l'organizzazione americana Girls who Code. Otto giorni di attività nelle scuole e hackathon finale nella Palestra dell'Innovazione. Conferenza stampa in ambasciata
- La FMD a "CodeIT in Rome", evento centrale della partecipazione italiana all'edizione 2014 dell'Europe CodeWeek
- "Makeymakey: let's create fun!": alla Palestra dell'Innovazione laboratorio di elettronica per i più piccoli che guida all'esplorazione e alla costruzione di circuiti morbidi
- Il fab lab della FMD allo Young International Forum nello spazio di Italia Lavoro
- Al fab lab workshop sulla stampante Sharebot 3D Printer



- A Smart City Exhibition un tavolo di lavoro moderato dalla FMD su “Maker e nuove professionalità”
- Creare e promuovere un brand di accessori moda sul web: laboratorio pratico al fab lab
- ACTing: terzo meeting di progetto a Roma
- Al fab lab corso di progettazione e stampa 3D
- In Abruzzo parte “SEI. Scuola di educazione civica e italiana” (fondi Fei)
- Alfonso Molina all’evento “Strengthening National and Local Coalitions for Digital Jobs”
- La FMD all’evento “e-Skills for Jobs High-Level Conference” con Agnieszka, 26 anni, storia di successo segnalata per la eSkills for Jobs Competition
- Su Radio 1 Rai intervista in diretta a Mirta Michilli sulle azioni di contrasto al divario digitale
- Mlearn: il progetto sulle tecnologie mobili per la didattica a Dubrovnik, in Croazia, alla conferenza annuale Esha, promossa dall’European School Heads Association, associazione europea dei direttori scolastici.
- Call for Youth: FMD e Google insieme per diffondere tra i giovani le competenze digitali
- Al fab lab corso di prototipazione rapida
- Agnieszka Galazka, 26 anni, vince il premio “eSkills for the job” come “Most active job seeker”, grazie alla campagna Voucher promossa da Microsoft e Telecentre Europe, in collaborazione con la FMD e Tesi Automazione. Premiazione all’evento “e-Skills for Jobs High-Level Conference”, organizzato dalla Commissione europea
- Partono gli inviti ai dirigenti scolastici per partecipare a un evento condiviso nella Palestra dell’Innovazione

NOVEMBRE

A pochi mesi dalla nascita della prima Palestra dell’Innovazione nasce la Rete nazionale delle Palestre dell’Innovazione per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo.

- Meet no Neet 2: le scuole entrano nella fase di progettazione sociale
- Alla Palestra dell’Innovazione mini corso per disegnare con Google Sketchup
- Il vestito intelligente realizzato al fab lab sfilava al salone dell’educazione ABCD di Genova
- Parte SonetBull, il progetto europeo per conoscere e affrontare il bullismo scolastico
- Università Roma Tre: Alfonso Molina al convegno su Lim e nuove tecnologie
- Nasce la Rete delle Palestre dell’Innovazione. On line video e booklet
- Al fab lab due ore di laboratorio per imparare a usare la laser cutter e workshop per auto costruire una radio



- I bambini che partecipano al progetto Costruire le ali cominciano ad allenarsi per la RomeCup2015
- Comincia la sperimentazione del percorso formativo ideato e realizzato nell'ambito del progetto europeo ComeON! "Promuovere l'innovazione sociale nelle comunità attraverso il volontariato intergenerazionale"
- L'offerta del fab lab nel weekend diventa "formato famiglia": laboratori per tutte le età
- Nella tappa conclusiva del tour "La buona scuola" del Miur collegamento in diretta da Matera con il fab lab della Palestra dell'Innovazione
- La stampa locale racconta la scelta delle scuole di ogni parte d'Italia che hanno scelto di aderire alla Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione
- Progetto "Più" in Abruzzo: partone le 60 ore di formazione.
- Alla Palestra dell'Innovazione workshop per i più piccoli per scoprire l'elettronica con i circuiti morbidi
- Matteo Troia, 21 anni, autore de "La trama del web" (Nonni su Internet nella provincia di Palermo), è uno dei primi cento digital champion
- EuRobotics Week: alla Palestra dell'Innovazione weekend robotico per bambini e ragazzi (7-14 anni)
- Settimana europea di robotica: la FMD in collegamento video con Catania
- L'evento "Interacting Real and Virtual Robots" al Democrito di Roma racconta la Palestra
- Riparte Nonni su Internet, tredicesima edizione in tutta Italia, da Agrigento a Gorizia
- ACTing: workshop a Città educativa con agenti sociali e anziani
- Fiera di Roma: l'esperienza della fabbricazione digitale al Salone dello studente
- Aperte le iscrizioni alla "Call for Youth", promossa con Google
- Meet no Neet 2: evento a Pesaro

DICEMBRE

La chiusura d'anno avviene in uno scenario internazionale, con la partenza di due nuovi progetti europei e l'evento finale di *Iprit* in Marocco.

- ComeON! Parte sperimentazione anche negli altri paesi. Evento a Castellón de la Plana.
- Meet no Neet 2: la storia di Imma Lazzaro diventa un caso di studio
- Chi sono gli agenti sociali? On line le prime storie
- Alfonso Molina interviene al convegno "Il futuro non si aspetta", promosso da Camera di Commercio e Cna di Roma con il supporto di diversi partner
- Enact: on line nuovi strumenti della metodologia innovativa per imparare a negoziare



- Meet no Neet 2: evento a Pontedera (Pisa)
- Da bottiglia a poltrona: laboratorio di design alla Palestra dell'Innovazione con il liceo Argan di Roma
- Una delegazione polacca in visita alla Palestra dell'Innovazione
- Partono le attività della seconda edizione del progetto "Tra generazioni. L'unione crea il lavoro"
- Il sostegno delle istituzioni al bando "Call4Youth" lanciato con Google
- Tecnologie mobili: due giorni di meeting ad Atene per il progetto MLearn
- Verso il Media Art Festival: al via i laboratori nelle scuole con gli artisti
- Cna Pensionati alla Palestra dell'Innovazione: lo staff della presidenza nazionale si cimenta con il metodo Lego Serious Play
- La "Settimana mondiale dell'ora del codice" alla Palestra dell'Innovazione
- Settimana tematica di alfabetizzazione digitale dedicata al coding alla Città Educativa di Roma
- Google Italia presenta Call for Youth alla conferenza stampa del Ministero del Lavoro
- A Roma presentazione del progetto "Tra generazioni"
- Progetto "Più" in Abruzzo: parte il secondo modulo formativo
- Tavoli di lavoro, coding, mostra fotografica ecc. FMD a Bari con le scuole per Restart Italy
- Primo PopUp Makers al fab lab con tre progetti da condividere (giochi a controllo mentale, Internet delle cose, geolocalizzazione stampanti 3D)
- Nao diventa counselor: laboratorio di orientamento universitario per i liceali con il robot umanoide
- CodingGirls Junior al Pacinotti di Roma: una mattina di coding con gli alunni delle terze medie
- Palestra dell'Innovazione: evento finale del progetto "Costruire le ali"
- Pagina99 racconta la Palestra dell'Innovazione. Intervista a Alfonso Molina
- Nonni su Internet: l'offerta formativa si amplia con i corsi avanzati
- Geek Party alla Sapienza con il fab lab al femminile. Alle vincitrici del progetto "Nerd?" un buono per la Palestra dell'Innovazione
- Illuminazione d'artista per la Città Educativa di Roma: bando di gara "Art & Light" d
- Rete delle Palestre dell'Innovazione: on line la mappa delle prime 80 scuole


PER APPROFONDIRE ON LINE
www.mondodigitale.org/news/2014



AREE DI INTERVENTO E PROGETTI

EDUCAZIONE PER LA VITA

Non è solo un'area trasversale di intervento, che può raggruppare i progetti nell'area dell'educazione e della formazione, ma è piuttosto una **metodologia** messa a punto dalla FMD che coniuga le più recenti elaborazioni concettuali, a partire dalle cinque menti di Howard Gardner, il primo studioso che ha teorizzato le intelligenze multiple. Tutti i progetti, dalle attività locali della Città Educativa di Roma al progetto europeo *MLearn*, sono sviluppati in modo da offrire concreti strumenti di educazione per la vita (*life skills, soft skills* ecc.). Il modello è stato inserito con successo anche nei progetti che, in modo più specifico, promuovono l'auto imprenditoria giovanile, come *The Italian Makers, Meet no Neet* ecc.

La nostra piattaforma di strumenti per l'educazione per la vita (conoscenze, competenze e valori) e per la crescita intelligente, sostenibile e solidale del territorio.



CITTÀ EDUCATIVA COME CENTRO PERMANENTE DI BUONE PRATICHE



ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E COMUNICAZIONE SOCIALE



ATTIVITÀ FORMATIVE "IMMERSIVE" PER LE NUOVE GENERAZIONI



RICERCA, CASI DI STUDIO, METODOLOGIE, VALUTAZIONE



WORKSHOP PER DOCENTI E FORMATORI IN AULA E A DISTANZA



PROGETTAZIONE E SVILUPPO TERRITORIALE



MATERIALI E STRUMENTI INNOVATIVI (TUTORIAL, BLOG, FORMAT ECC.)



CODIFICA DELLE CONOSCENZE STRUMENTI, PROCESSI ECC.



CONCORSI, GARE E COMPETIZIONI LOCALI E INTERNAZIONALI



RICERCA PARTNER, ALLEANZE IBRIDE E ACCORDI DI RETE



RETE DEI VOLONTARI DELLA CONOSCENZA



PHYRTUAL.ORG, IN RETE LA COMUNITÀ DI INNOVATORI SOCIALI



In questa area inseriamo la descrizione di sei progetti: uno locale, la **Città educativa di Roma**, tre europei, **M-Learn**, **Enact** e **SonetBull**, e due trasversali, collegati tra loro, **Phyrtual** e la **Palestra dell’Innovazione (Phyrtual InnovationGym)**. Tutti gli altri si trovano raggruppati nelle aree tematiche di riferimento, anche se usano comunque la metodologia di educazione per la vita.

CITTA EDUCATIVA DI ROMA

È una struttura polifunzionale in via del Quadraro 102. Fa parte della Rete internazionale delle Città Educative (Aice), che comprende oltre 300 governi locali. Il progetto è gestito dalla FMD grazie al contributo di Roma Capitale, Assessorato alla Famiglia, all’Educazione e ai Giovani - Dipartimento Servizi Educativi e Scolastici ed è parte degli interventi realizzati dall’ufficio Cabina di Regia Legge 285/97.

Dopo l’esperienza di successo delle quattro edizioni delle Settimane tematiche (2004-2008), le attività sono riprese in occasione della RomeCup 2012 e implementate nel 2013 e nel 2014 secondo il programma di “Educazione a una vita sana”, articolato in 4 percorsi azione e 6 aree tematiche per creare uno spazio permanente di confronto e scambio tra le scuole.

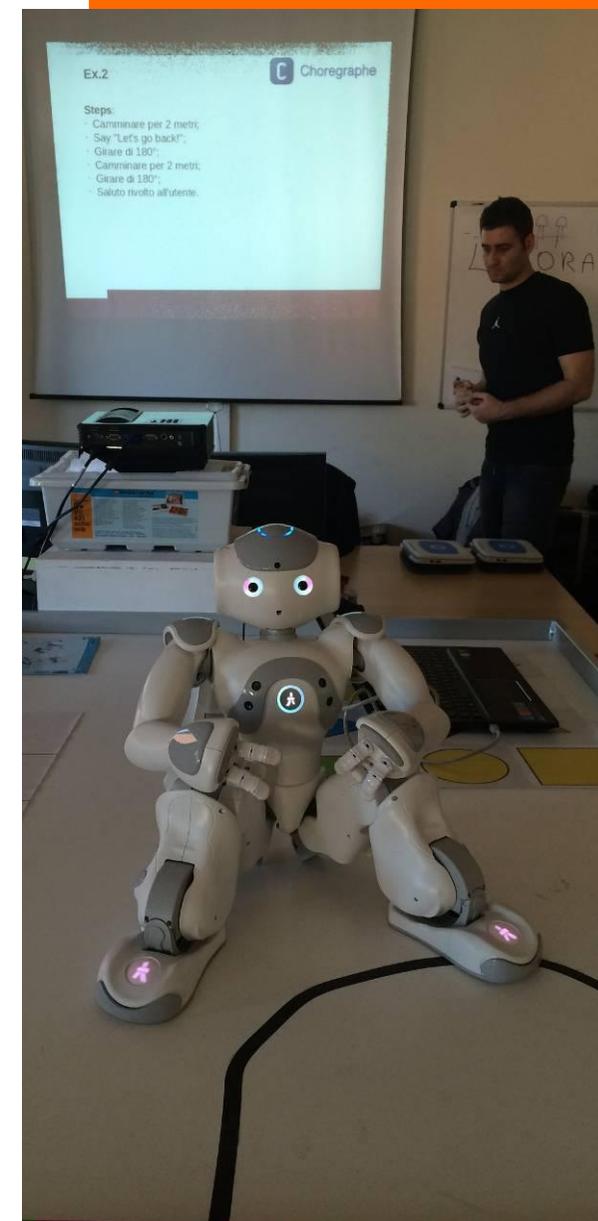
In particolare nel 2014 sono state realizzate le seguenti attività:

Robotica

- **Sviluppo dei curricula didattici:** Ape Bee Bot; costruisci il tuo primo robot (Lego Wedo); dai giochi alle competizioni con gli NXT; difendere l’ambiente è un gioco da robot!
- **86 laboratori** per studenti e docenti
- **Sviluppo e creazione del network** di attori coinvolti nella robotica educativa con la Rete multisettoriale
- **Sviluppo del Lego Education Innovation Studio** (primo Leis romano)
- Coinvolte **30 scuole** di Roma e provincia di ogni ordine e grado
- **RomeCup2014**, ottava edizione del Trofeo internazionale Città di Roma di robotica. Tre scuole romane partecipano alla RoboCup Junior, i mondiali di robotica in Brasile
- Conferenza **Local coalition for digital jobs** con oltre 60 esperti coinvolti
- Organizzazione dello **Scratch Day** presso la Palestra dell’Innovazione

Volontari del 21° secolo

- Coinvolte **20 scuole** di Roma e provincia



- Campagna volontari della conoscenza con concorso e cerimonia di premiazione in Campidoglio
- Sviluppo della Rete dei volontari della conoscenza
- 20 scuole realizzano progetti di innovazione sociale



I numeri

Tipologia di destinatari	numero
Bambine/i dai 6 ai 10 anni	350
Pre adolescenti da 11 a 13 anni	200
Adolescenti dai 14 ai 17 anni	1.420
Giovani dai 18 ai 25 anni	200
Docenti, educatori e formatori	303
Artisti	20
Totale	2.493

MLEARN

Il progetto **M-LEARN - Training Teachers to use mobile (hand held) technologies within mainstream school education** è attuato nell'ambito del programma per l'apprendimento permanente Comenius. Coinvolge 6 partner in quattro paesi.

Lo scopo del progetto, della durata di 30 mesi (ottobre 2013 - 30 marzo 2016) è integrare le tecnologie mobili per l'apprendimento (il cosiddetto *mobile learning* o *mlearning*) all'interno della formazione iniziale (*initial teacher training*), formazione in servizio (in *service teacher training*) e formazione continua (*continuous professional development programmes*) degli insegnanti dei quattro Paesi coinvolti (Inghilterra, Grecia, Italia, Paesi Bassi).

Gli obiettivi del progetto sono:

- integrare l'uso di tecnologie mobili come strumento di apprendimento riconosciuto e accettato nell'ambito dell'istruzione scolastica (scuole primarie, secondarie e speciali)
- realizzare una ricerca nazionale e un'analisi comparativa dei 4 paesi (bisogni formativi, nuove tecnologie, buone pratiche ecc.)
- realizzare un'analisi dei bisogni formativi degli insegnanti nei 4 paesi sulla conoscenza e l'uso delle tecnologie mobili dentro e fuori la classe



- inserire l'uso di tecnologie mobili all'interno dei programmi di formazione nazionali degli insegnanti, attraverso lo sviluppo di un corso di formazione *blended* rivolto agli insegnanti dei 5 paesi coinvolti
- sperimentare il programma di formazione pilota *M-Learn* con insegnanti delle scuole primarie, secondarie e speciali come parte della loro formazione iniziale/in servizio /continua, dei 5 paesi coinvolti (formazione di 1 insegnante esperto + 20 insegnanti coinvolti in ogni paese)
- Permettere agli insegnanti coinvolti di usare le nuove abilità e competenze sulle tecnologie mobili dentro e fuori la classe, attraverso un progetto scolastico su materie di insegnamento e attività a loro scelta, identificato come parte del proprio processo di apprendimento durante il loro programma di formazione
- Accreditare il programma *M-Learn* all'interno del Sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionali (ECVET), a livello nazionale nell'ambito della formazione iniziale e/o in servizio degli insegnanti e ulteriormente sviluppato come un programma Comenius formazione in servizio per insegnanti.

In particolare la FMD si occupa di:

- coordinare e realizzare le attività di ricerca sullo stato dell'arte della formazione sull'uso delle tecnologie mobili a scuola e sulle buone pratiche nei 4 paesi
- coordinare e realizzare le attività di ricerca sul campo "Analisi dei bisogni formativi degli insegnanti" sull'uso delle tecnologie mobili dentro e fuori la classe
- contribuire allo sviluppo dei contenuti del corso pilota per insegnanti
- 1° sperimentazione corso pilota "formazione iniziale degli insegnanti"
- 2° sperimentazione corso pilota "formazione in servizio e formazione continua degli insegnanti"

Partenariato

- Titan Partnership Ltd (UK) - (coordinatore)
- Action Synergy S.A. (Grecia)
- FMD - Fondazione Mondo Digitale (Italia)
- ESHA - European School Heads Association (Paesi Bassi)
- Hamstead Hall Community Learning Centre (UK)
- Bloemcampschool (Paesi Bassi)



I numeri delle attività 2014



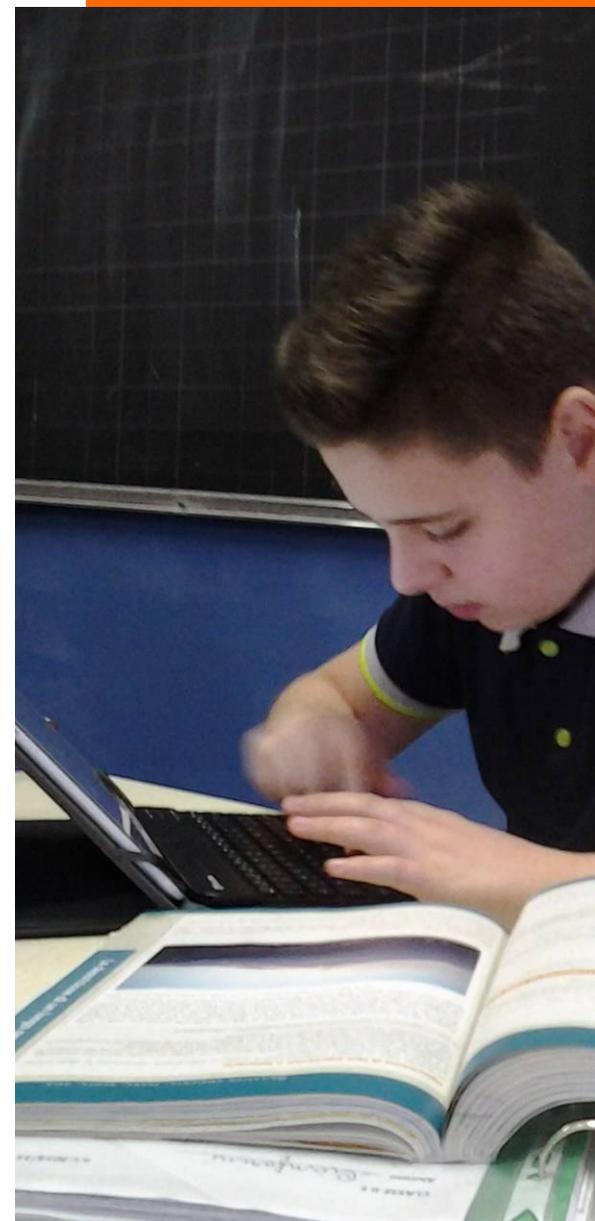
- Pubblicazione di due ricerche: *Research Report on Mobile learning and information and communication technology teacher training in MLEARN partner countries*; *Research Report on training needs analysis to support mobile learning and information and communication technology teacher training in MLEARN partner countries*
- Elaborazione del curriculum formativo sull'uso delle tecnologie mobile per l'insegnamento e l'apprendimento
- 30 ore di formazione rivolta a 22 docenti delle scuole di ogni ordine e grado
- Sperimentazione delle tecnologie mobili per lo svolgimento dei curricula scolastici in 22 classi di 6 scuole di diverso ordine e grado, che sono state dotate di attrezzature grazie al progetto.
- Report di valutazione degli obiettivi formativi della sperimentazione
- Sviluppo di un manuale di autoformazione per i docenti
- Sviluppo di una piattaforma per la formazione on line dei docenti
- 1 evento di disseminazione in Italia e partecipazione alle conferenze internazionali

ENACT

Il progetto “**ENACT - Enhancing negotiation skills through on-line Assessment of Competencies and interactive mobile Training**”, di durata biennale (gennaio 2014-dicembre 2015) coinvolge 6 partner in 4 paesi ed è attuato nell'ambito del programma trasversale del Lifelong Learning Programme Key Activity 3 - Sviluppo dei contenuti e dei servizi ICT - Based.

Lo scopo di ENACT è sviluppare e testare una metodologia didattica e di valutazione innovativa per migliorare le capacità di negoziazione e di comunicazione in contesti educativi formali e informali. L'obiettivo del progetto è duplice:

- progettare e realizzare una metodologia di formazione innovativa nella forma di un gioco on line da utilizzare sia come strumento per l'auto-apprendimento, sia in contesti di apprendimento collaborativo contestualmente alle metodologie di formazione tradizionale. ENACT sfrutta una tecnologia che utilizza gli agenti intelligenti come interlocutori virtuali per l'utente;
- sviluppare una metodologia di valutazione, nella forma di un tutor intelligente, in grado di fornire un'analisi attendibile delle competenze negoziali e dello stile di comunicazione dell'utente. Tale feedback può essere utile per lo stesso utente come uno strumento di



auto-valutazione per la ricerca di un lavoro, o in contesti formativi formali e informali e di reclutamento per la valutazione della capacità di negoziazione (ad esempio contesti aziendali, di imprese sociali ecc.).

Il progetto è basato su

- sviluppo di un gioco online di simulazione al computer che implementa un modello psicologico di negoziazione
- sviluppo di un tutor intelligente per la valutazione automatica delle competenze negoziali
- raccolta di informazioni sui bisogni e le aspettative dei gruppi target
- test del sistema con gruppi target, per l'aggiustamento e adattamento del software e la valutazione complessiva della sua qualità, usabilità ed efficacia.

Partenariato

- Plymouth University (Regno Unito) - capofila
- Aidvanced (Italia)
- UNINA Università degli Studi di Napoli Federico II
- FMD - Fondazione Mondo Digitale (Italia)
- The Turkish Ministry of Youth and Sport (Turchia)
- Fundetec (Spagna)

La FMD in particolare si occupa di

- Coordinare e realizzare le attività di ricerca e analisi dei bisogni per acquisire informazioni sui bisogni formativi e le aspettative dei beneficiari, relativi alla formazione e alla valutazione di competenze di negoziazione.
- Testare il software (gioco) nelle scuole secondarie per valutare le sue funzionalità tecniche, la sua usabilità e l'efficacia del percorso formativo.
- Realizzare attività di comunicazione e disseminazione.

I numeri delle attività 2014

- Need analysis Report (competenze di negoziazione)
- Sviluppo di una metodologia innovativa di apprendimento, in forma di gioco on line, dedicata alla capacità di negoziazione
- 60 studenti delle scuole secondarie di secondo grado coinvolti nella sperimentazione del gioco
- 1 evento di disseminazione in Italia



SONETBULL

Il progetto Sonet-Bull - 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 si propone di combinare gli approcci pedagogici moderni (e-learning e peer learning) con i mezzi tecnologici ampiamente usati (internet, social network, cellulari), al fine di fornire un sostegno tempestivo e continuato a tutta la comunità di attori interessati al fenomeno del bullismo scolastico.

Il progetto biennale, iniziato a settembre 2014, è attuato nell'ambito del programma Erasmus Plus, Azione Chiave 2 "Partenariati Strategici" Settore Scuola, Agenzia Nazionale Greca.

Il consorzio del progetto è composto da 5 partner provenienti da 4 paesi europei (Grecia, Belgio, Italia e Irlanda):

- Hellenic Open University (HOU), Grecia (Coordinatore)
- INFOREF, Belgio
- Computer Technology Institute & Press Diophantus (CTI), Grecia
- Fondazione Mondo Digitale (FMD), Italia
- Dublin Centre University (DCU), Anty Bullying Centre (ABC), Irlanda

Obiettivi

L'obiettivo principale del progetto è quello di progettare, creare, attuare e valutare una piattaforma di formazione in grado di fornire agli insegnanti, formatori degli insegnanti e tutti gli altri soggetti interessati, l'accesso a materiale di formazione accreditato sul bullismo scolastico, così come i mezzi e gli strumenti per pubblicare le loro esperienze e commentare l'esperienza dei loro coetanei. I corsi di formazione si basano su tecniche di peer learning e crowdsourcing.

Risultati attesi

- Una metodologia di peer learning per affrontare il bullismo scolastico (che includerà i bisogni formativi, le metodologie, i criteri di valutazione e i risultati di apprendimento).
- Un report sulle pratiche e le competenze per affrontare il bullismo nelle comunità scolastiche (contenente una raccolta di buone pratiche su bullismo, cyber-bullismo, quadro giuridico e casi di studio).
- Oggetti di apprendimento per utilizzare il Crowdsourcing (con oggetti di apprendimento digitali sul bullismo scolastico, la metodologia di peer learning, una tassonomia di termini e concetti relativi al bullismo, tag cloud)

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



- Una piattaforma di social networking e peer learning (piattaforma prototipo e la piattaforma versione finale che offrirà almeno i seguenti strumenti: Blog, Forum, Wiki, Tag cloud).
- La Guida SONET-BULL (che presenterà i risultati e le conclusioni del progetto) a cura di FMD

Destinatari

In ognuno dei quattro paesi europei il progetto coinvolge un minimo di cinque utilizzatori di base e 50 utilizzatori finali tra insegnanti, direttori scolastici, formatori di insegnanti, genitori e rappresentanti di associazioni di genitori che contribuiscono allo sviluppo dei contenuti di apprendimento sul bullismo in maniera collaborativa e testano l'innovativa piattaforma di social networking e peer learning Sonet-Bull.

PHYRTUAL

La piattaforma Phyrtual.org è un ambiente interattivo on line per la condivisione dei progetti e della conoscenza, la socializzazione e la crescita delle esperienze di innovazione sociale.

Phyrtual permette a organizzazioni e persone che si occupano di innovazione sociale di interagire, collaborare e apprendere gli uni dagli altri, in un contesto appassionante, e di sviluppare approcci strategici che integrano fin dall'inizio dimensione fisica e virtuale nei processi di cambiamento.

Gli utenti possono condividere conoscenze con vari livelli di approfondimento: progetti, notizie, sogni, piani di sviluppo, idee artistiche e creative. Phyrtual.org oltre ad essere un'agorà dei processi di innovazione sociale, un ambiente aperto, dove organizzazioni e persone possono incontrarsi per sviluppare idee e sperimentare pratiche di coprogettazione, è anche una piattaforma integrata di *crowdsourcing* e *crowdfunding*, che si può definire innovation-oriented.

Phyrtual è integrato con il *Solidarity Cloud*, un ambiente di supporto dove si trovano moduli didattici, app, oggetti di conoscenza e di apprendimento per la formazione e la pratica del problem-solving, l'innovazione e l'imprenditoria. Il *Solidarity Cloud* è anche uno spazio per lo sviluppo di comunità di persone che vogliono contribuire alle esperienze formative dei giovani (es. artigiani e altri imprenditori che desiderano essere mentori o coaches) e alle esperienze di miglioramento della comunità. Completano il *Solidarity Cloud* due strumenti:

- *Open Community/Problem Store* è uno spazio virtuale dedicato ai problemi e le opportunità provenienti dalla comunità di utenti (una sorta di "market pull"). Un esempio



può essere un cittadino che pone un problema del territorio in cui vive e la community di phyrtual lo aiuta affrontando il problema come una sfida d'innovazione sociale.

- *Open Knowledge/Skills Store* è uno spazio virtuale dove sono descritte le conoscenze/competenze di persone che offrono alla comunità di utenti la loro disponibilità a contribuire come consulenti, mentor o come potenziali partecipanti ai progetti.

L'innovazione sociale ci mostra una nuova strada per il cambiamento basata su una moltitudine di iniziative dal basso, di esperimenti quotidiani. Phyrtual è un ambiente aperto e collettivo, dove ogni progetto di innovazione sociale accetta la sfida di trasformarsi in un movimento e ogni partecipante quella di diventare un innovatore. Così Phyrtual, progetto tra i progetti, accetta la sfida di diventare la piattaforma di servizio al movimento di innovazione sociale globale.

Si tratta di un progetto complesso, in continuo sviluppo e aggiornamento. Nell'estate del 2013 sono state avviate le procedure per integrare una piattaforma di *crowdfunding*. Nel 2014 sono state lanciate **8 campagne di raccolta fondi promosse da 6 scuole**, selezionate dal concorso Meet no Neet. Per supportare le esperienze pilota delle scuole è stata lanciata anche la campagna stampa "Il mio futuro? Dipende da me!" con l'hashtag #dipendedame e i ragazzi nel ruolo di testimoni.

Le otto campagne di crowdfunding

- Up Calabria (E. Fermi di Catanzaro)
- Ripuliamo portando innovazione (G. Ferraris di Scampia, Napoli)
- Corte Argan (C.G. Argan di Roma)
- Messagge in a bottle (C.G. Argan di Roma)
- Peer Counseling (P. Gobetti i Genova)
- La casa mobile (E. Mattei di Isernia)
- Fab Lab Mattei (E. Mattei di Isernia)
- Oasi di pace e di bellezza (C. Cavalieri di Parabiago, Milano)

PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

Il progetto della Palestra dell'Innovazione ha preso forma dopo il successo della prima Maker Faire europea (ottobre 2013), che ha visto la FMD protagonista dell'Educational Day, e si è concretizzato solo alla fine dell'anno. La Palestra è stata inaugurata nella primavera 2014 in occasione della RomeCup.

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org

Stai pensando... A STORIE POSITIVE?

START UP
Progetti giovanili: 5 selfie, 5 idee da sostenere Io Guardo

Ripulire Scampia dall'immondizia, recuperare un parco abbandonato, far conoscere la Calabria. Cinque studenti vincitori di un concorso per i progetti più innovativi, ci hanno mandato i loro autoritratti e i video. Con una richiesta: ci date una mano a realizzare i nostri sogni?

di Cristina Lacava - 24 giugno 2014



Rapporto sulle attività 2014

Phyrtual InnovationGym (Palestra dell'Innovazione) è un luogo di incontro tra vecchie e nuove professioni aperto al territorio, al mondo della scuola, alle imprese, alle università. 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.

È un ambiente fisico e virtuale ("Phyrtuale") per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e individuale.

Nell'InnovationGym (via del Quadraro 102) sono presenti i seguenti spazi:

- **FAB LAB:** spazio dedicato alla fabbricazione tradizionale e digitale, animato dai nuovi artigiani (i maker) aperto al territorio e al mondo della scuola. Nel primo FabLab a Roma costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms si trovano: stampante 3D Sharebot, stampante 3D PowerWASP, laser cutter, plotter, fresa, pantografo, levigatrice, tornio, trapano a colonna, saldatore. Tra le attività laboratori e workshop aperti alle scuole e al pubblico e corsi professionalizzanti.
- **ROBOTIC CENTER:** centro in cui si elaborano nuove metodologie didattiche per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni scientifico-tecnologiche. Nel Robotic Center si trovano kit didattici con Ape Robot, We Do Lego, NXT Mindstorm, EV3, kit Energia Rinnovabile, saldatori da banco, Arduino, componenti elettronici. Tra le attività proposte laboratori di robotica e competizioni per scuole di ogni ordine e grado.
- **IDEATION ROOM:** spazio didattico per favorire la creatività, l'innovazione a tutto campo e l'imprenditorialità attraverso l'esercizio dell'autoconsapevolezza, del problem solving, del decision-making, del business modelling, del disegno e del coding. Nell'Ideation Gym si trovano Lego Serious Play, lavagna interattiva WII Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, micro moduli didattici, software e app design challenges.
- **ACTIVITY SPACE:** spazio di edutainment dedicato alla leadership, al team building, alla motivazione. Esercizi fisici e mentali, giochi e molto altro per apprendere e mettere in pratica le competenze del 21° secolo. Nell'Activity space si trovano ZoomeTool, Toobeez, palle, corde ecc.

A completare la Palestra dell'Innovazione altri tre spazi per la condivisione: conference room, workshop room e phyrtual.org. Grazie a phyrtual.org il progetto della Palestra dell'innovazione potrà connettersi con il resto del mondo e auto sostenersi grazie al crowdfunding.

Tutte le mattine sono attivi laboratori di robotica dedicati alle scuole, per imparare a progettare, costruire e programmare robot: si parte da bee-boot, l'ape robot per i bambini



della scuola primaria, per arrivare alle gare tra robot soccorritori, che intervengono in auto dell'uomo nelle emergenze.

Con ZoomeTool e Toobeez si mettono alla prova agenti sociali, educatori, formatori, ma anche manager, per imparare a risolvere i problemi in modo innovativo e collaborativo, con workshop anche nel weekend. Una linea di bigiotteria, un vestito intelligente, un drone, un campo di calcio per robot, ausili per disabili... non c'è nulla che non si possa fabbricare in un fab lab grazie a macchine innovative e versatili. Il fab lab, animato dai maker, è frequentato da studenti, artigiani, inventori e anche da bambini giovanissimi che, con laboratori su misura, imparano i principi dell'elettronica. Il sabato pomeriggio è aperto a tutti.

Ci sono workshop ugualmente indispensabili per esecutori e decisori, come business unit, vertici aziendali, team di progetto, unità operative ecc. Con il metodo Lego Serious Play imprenditori, manager, dirigenti imparano a negoziare e a prendere decisioni condivise. Corsi anche a richiesta.

A settembre è stata presentata la nuova offerta formativa. Nel mese di ottobre FMD e Google uniscono le forze per diffondere le competenze digitali, combattere la dispersione scolastica e realizzare attività mirate di formazione, inserimento professionale per giovani "dispersi", ai margini del sistema formativo e lavorativo italiano. L'iniziativa è promossa in collaborazione con Miur, Regione Lazio e Roma Capitale.

A partire dal 2015 i giovani potranno prendere parte a decine di corsi e centinaia di attività elaborate da FMD e Google, in partnership con le istituzioni locali e nazionali. L'accordo con Google prevede anche una riorganizzazione e un ampliamento dei laboratori per renderne ancora più articolata e mirata l'offerta formativa, che propone dieci attività trasversali: Autoconsapevolezza / Team building & leadership / Problem solving & decision making / Creatività, innovazione, imprenditoria / Digital manufacturing / Robotica / Coding, gaming e gamification / Realtà virtuale e realtà immersiva / Animazione, produzione video e visual effects.

A novembre è stata lanciata, con il supporto del Miur, la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione, per promuovere una **cultura diffusa dell'educazione per la vita**. Le palestre possono nascere in ogni scuola, aperte a territorio e cittadini, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Sono configurabili, evolutive, inclusive e dal basso.

Hanno aderito 90 scuole in 17 regioni italiane, piccoli comuni come Santo Stefano Belbo (Cuneo) o Castel Frentano (Chieti), con poco più di 4.000 abitanti, e città metropolitane, come Roma o Napoli.



Alla Palestra dell'Innovazione e alla Rete è dedicato il sito www.innovationgym.org (reindirizzato anche da www.palestrainnovazione.org) che raccoglie tutti i materiali per realizzare nuove palestre sul modello esistente (booklet, video, offerta didattica, strumenti e materiali).



I numeri delle attività 2014

- 67 firmatari dell'Accordo di rete sulla robotica educativa
- 120 laboratori di robotica (quattro tipologie) per le scuole di diverse ordine e grado
- più di 30 soci iscritti al fab lab (a partire da 15 anni)
- 50 workshop e laboratori che hanno coinvolto maker di tutte età, a partire dai 5 anni: es. coding, elettronica, saldatura, stampa 3D, makey makey, dispositivi indossabili, software (es. sketch up)
- Incontri con startupper, artigiani, creativi, innovatori
- organizzazione del primo PopUp Makers (pochi minuti per condividere l'idea e mostrare il prototipo, poi spazio al confronto)
- 5.000 persone coinvolte

 **PER APPROFONDIRE ON LINE**
www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/educazione-vita
www.innovationgym.org

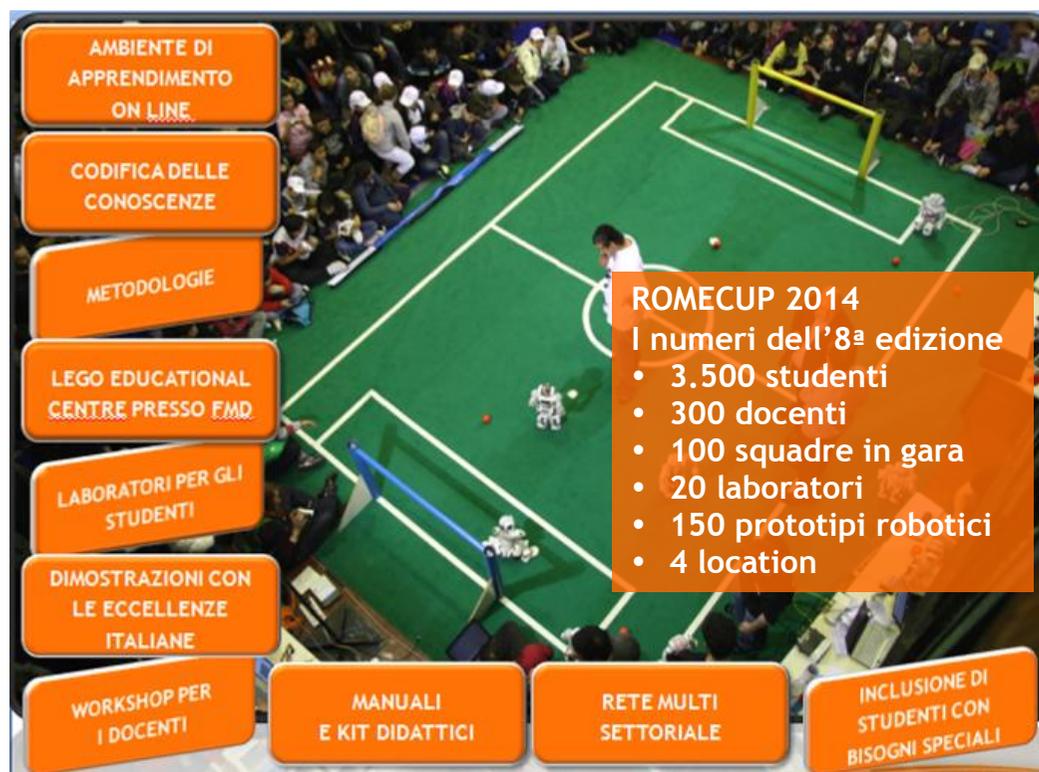


AREE DI INTERVENTO E PROGETTI

ROBOTICA EDUCATIVA, RETE MULTISETTORIALE, SMART SPECIALIZATION

Abbiamo iniziato a occuparci di robotica coordinando una ricerca cooperativa tra 8 Paesi (*Robodidactics*, Programma *Socrates/Minerva*) per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento delle materie scientifiche e informatiche e le competenze per la vita. Abbiamo intuito da subito le straordinarie potenzialità della robotica non solo per la formazione dei giovani ma anche per lo sviluppo del Paese. La robotica, ricca di eccellenze italiane, porta benefici trasversali in tutta la società e diventa un asse di sviluppo strategico per le politiche di *smart specialization*.

L'approccio sistemico della FMD: gli strumenti in campo



ROME CUP 2014
I numeri dell'8ª edizione

- 3.500 studenti
- 300 docenti
- 100 squadre in gara
- 20 laboratori
- 150 prototipi robotici
- 4 location

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO ON LINE

CODIFICA DELLE CONOSCENZE

METODOLOGIE

LEGO EDUCATIONAL CENTRE PRESSO FMD

LABORATORI PER GLI STUDENTI

DIMOSTRAZIONI CON LE ECCELLENZE ITALIANE

WORKSHOP PER I DOCENTI

MANUALI E KIT DIDATTICI

RETE MULTI SETTORIALE

INCLUSIONE DI STUDENTI CON BISOGNI SPECIALI



I benefici della robotica educativa

- educazione del 21° secolo e competenze per la vita
- stimolo dell'interesse per la scienza e la tecnologia
- inclusione di studenti con bisogni speciali
- sistema di orientamento dalla scuola verso il lavoro
- riduzione dello *skill gap* e lavoro di qualità
- strategie di *smart specialization* per lo sviluppo territoriale usando la rete multi-settoriale
- posizionamento per programmi europei (fondi strutturali)

LA SFIDA DELLA RETE MULTISETTORIALE

L'obiettivo del Protocollo d'intesa per la creazione di una strategia nazionale di lungo termine per la robotica educativa, siglato ad oggi da **67 organizzazioni**, è stimolare e facilitare un processo lungimirante del Sistema Paese unendo tutti gli attori della robotica italiana: industria, servizi, università, centri di ricerca, scuola, terzo settore ecc. Così si acquisisce una conoscenza chiara e definita dei percorsi multipli che offre la robotica, dalla scuola primaria all'industria. Si rinforza l'orientamento degli studenti verso le carriere scientifiche e tecnologiche. L'industria e i servizi della robotica indirizzano le offerte educative, formative e di ricerca, in accordo con le tendenze della robotica.

LA "ROMECUP. L'ECCELLENZA DELLA ROBOTICA A ROMA"

È un multi evento (gare, convegni, laboratori ecc.) che dal 2007 diffonde l'innovazione collegando scuole, centri di ricerca, università, aziende e istituzioni. Avvicina le nuove generazioni allo studio delle materie scientifiche e sviluppa competenze e profili professionali per l'occupazione. Ma non solo: la robotica è anche un asse di sviluppo strategico per le politiche di *smart specialization*. Con il tempo la RomeCup è diventata una piattaforma unica per lo sviluppo: per aggregare competenza e creatività, soluzioni innovative, best practices, nuove modalità di collaborazione e di volontariato d'impresa.

Nell'8ª edizione del 2014 aumentano le location, la partecipazione ai laboratori, le squadre in gara, i prototipi, e anche i tavoli di confronto sulle emergenze del paese, a cominciare dal lavoro... In 20 laboratori interattivi studenti di tutte le età hanno scoperto la robotica e le sue numerose applicazioni. Per i più piccoli gli studenti della Sapienza Università di Roma hanno organizzato una sfida ai calci di rigore con Nao in porta. Oltre 100 team provenienti da 13 regioni italiane si sono contesa anche la partecipazione ai mondiali di robotica in Brasile.

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



Finali e cerimonia di premiazione si sono svolti nella prestigiosa cornice della sala della Protomoteca in Campidoglio. La protagonista assoluta è stata la Rete multisetoriale di robotica educativa che ha animato tutti i tavoli di confronto con un dialogo serrato tra i diversi interlocutori: istituzioni, scuole, aziende, atenei, centri di ricerca ecc. Tre le sessioni di confronto con oltre 60 testimonianze di successo, dalle start up ai colossi ICT, che hanno affrontato il tema del lavoro giovanile e soprattutto la sfida dei digital jobs. È stato presentato il primo “Sistema di orientamento multisetoriale”, il portale reteroboticaeducativa.org, uno strumento concreto per facilitare l’incontro tra domanda e offerta di lavoro, ed è stato inaugurato il primo Fab Lab romano, costruito secondo le indicazioni del MIT’s Center for Bits and Atoms.



I numeri della RomeCup 2014

Descrizione	numero
studenti che hanno partecipato ai laboratori (da scuola infanzia a corsi serali)	3.500
docenti coinvolti	300
Team in gara	100
regioni di provenienza delle squadre	13
relatori nelle diverse sessioni di confronto	60
diverse categorie di soggetti che aderiscono all’alleanza multisetoriale	20
studenti (IIS V.Gioberti di Roma) nel ruolo di hostess e steward per accoglienza	100
laboratori didattici per le diversa età, da 6 a 19 anni, e indirizzi di istruzione	20
prototipi robotici nei 50 stand dell’area dimostrativa	150
categorie delle diverse competizioni + robot umanoidi in esibizione	9
premi assegnati (assegno da 1.000 euro) + premi speciali	9
location (Campidoglio, Tempio di Adriano, Ipsia Cattaneo, Città Educativa)	4

Dalla RomeCup alla RoboCup

Ai mondiali di robotica in Brasile (João Pessoa, 19-25 luglio 2014) le squadre italiane conquistano 5 titoli mondiali e vari riconoscimenti. Sono cinque i team delle scuole italiane sul podio nella cerimonia finale del 24 luglio:

- Itis Monaco di Cosenza (Dance)
- Itis Chilesotti di Thiene (Vicenza) (Rescue)



- Liceo Democrito di Roma (Co-space)
- IIS Manetti di Grosseto (Superteam)
- IIS Galileo Galilei di Roma (Soccer)

Tre titoli mondiali su cinque vanno a squadre cresciute alla RomeCup: SPQR Team, Manetti Soccer Team e Democrito Team.

Poi ci sono una serie di riconoscimenti importanti che promuovono il lavoro di scuole storiche, come il Cardano Robotix di Piazza della Resistenza a Monterotondo, che nel 2006 era già presente con i suoi robot a “SconfinaMente”, il primo Festival delle Scienze a Roma. Strategici anche i successi del Democrito Team che porta in dote alla comunità scolastica due titoli mondiali e una capacità sempre più matura di comunicare la robotica anche al grande pubblico.

Ecco i titoli conseguiti in Brasile dalle "squadre della RomeCup"

- Light Weight Secondary
World Champions, 1° posto: SPQR Team
- Best Interview
1° posto (Certificate): Marconi New Football Team
- Best Superteam Communication
Riconoscimento per Marconi New Football Team
- Best Poster
2° posto (Certificate): Cardano Robotix
- Superteam World Champions
Riconoscimento al Manetti Soccer Team
- Spirit of RoboCup Award (Certificate)
Riconoscimento al Manetti Soccer Team

Nella categoria Dance il Democrito Team ha ricevuto il "Best virtual and real robots communication" award, presentando una nuova piattaforma per il CoSpace "Blender based", e il Technical Award per il dance Superteam.

Questi successi sono importanti, perché sottolineano l'efficacia del modello della RomeCup, che non propone alle scuole solo gare, ma le sostiene con un percorso formativo articolato e le inserisce all'interno della Rete multisetoriale della Robotica educativa, promossa da Alfonso Molina.



IL ROBOTIC CENTER

Il primo Leis romano, *Lego Education Innovation Studio*, realizzato alla Città Educativa è stato lanciato dalla FMD in occasione della RomeCup 2013. I docenti si formano con il modello *Train the trainers*, per diffondere l'innovazione su tutto il territorio cittadino, regionale e nazionale. I laboratori per le scuole sono attivi tutti i giorni ad eccezione del mercoledì, con quattro diverse proposte, secondo l'età degli aspiranti progettisti

- **Ape Robot** per le classi 1^a e 2^a della scuola primaria
- **Bee-bot** (ape robot) è un giocattolo-robot progettato per la scuola dell'infanzia e per i primi anni della scuola primaria. Consente al bambino ad avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica e ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione, lo aiuta a visualizzare i percorsi nello spazio, a sviluppare la logica, a contare, e a muoversi nello spazio
- **WeDo Lab** per le classi 3^a, 4^a e 5^a della scuola primaria
Si usa il set di costruzione WeDo per la realizzazione e programmazione di semplici modelli Lego collegati a un computer, che permette agli studenti di fare esperienze didattiche manuali, trovare soluzioni creative alternative, lavorare in gruppo
- **NXT** per la scuola secondaria di primo grado
Consiste in costruzioni e tecnologia all'avanguardia con un mattoncino intelligente programmabile e un software di programmazione intuitivo e facile da usare, che stimola la creatività.
- **Energia rinnovabile** per la scuola secondaria di primo e secondo grado
Con il kit energie rinnovabili di *Lego Education* le classi scoprono le potenzialità della robotica applicate alle nuove forme di energia.



L'attività

- **120 laboratori di robotica** (quattro tipologie) per le scuole di diverse ordine e grado

Orientamento universitario con il robot umanoide Nao

A dicembre viene inaugurata una nuova tipologia di laboratorio per invogliare anche i liceali verso percorsi universitari di taglio tecnologico e scientifico. Sono realizzati con la collaborazione del dipartimento di Ingegneria Informatica, Automatica e Gestionale "A. Ruberti" della Sapienza di Roma, in collaborazione con Media Direct.



COSTRUIRE LE ALI

Il progetto "Costruire le ali: inclusione di bambini con disagi della comunicazione attraverso la robotica educativa", finanziato dalla Regione Lazio, prevede il coinvolgimento di almeno tre classi dell'Istituto comprensivo Viale dei Consoli, nel quartiere Tuscolano della capitale. La scuola diventa protagonista di un progetto sperimentale di robotica educativa dedicato ai bambini con disturbi specifici di apprendimento (DSA). Grazie allo stile di lavoro cooperativo, secondo la metodologia costruttivista e inclusiva, ovvero "imparare facendo" (learning by doing), anche gli alunni più fragili sperimentano soluzioni insieme ai compagni e, coordinati dal docente facilitatore, esperto di robotica educativa, si confrontano, scambiano idee e opinioni, provano e verificano.

Oltre ai manuali specifici per le diverse classi la didattica si avvale di veri e propri robot:

- Bee-bot (ape robot) è un giocattolo-robot progettato per la scuola dell'infanzia e per i primi anni della scuola primaria. Consente al bambino ad avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica e ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione, lo aiuta a visualizzare i percorsi nello spazio, a sviluppare la logica, a contare, e a muoversi nello spazio
- Set di costruzione WeDo per la realizzazione e programmazione di semplici modelli LEGO collegati a un computer, che permette agli studenti di fare esperienze didattiche manuali, trovare soluzioni creative alternative, lavorare in gruppo;
- Lego Mindstorm consiste in costruzioni e tecnologia all'avanguardia con un mattoncino intelligente programmabile e un software di programmazione intuitivo e facile da usare, che stimola la creatività.

Nei casi di bambini e bambine con disturbi pervasivi dello sviluppo, l'obiettivo è quello di trasformare un robot mobile in giocattolo intelligente capace di catturare la loro attenzione attraverso interazioni coordinate e sincronizzate con l'ambiente. I robot diventano in questo caso mediatori sociali interattivi.



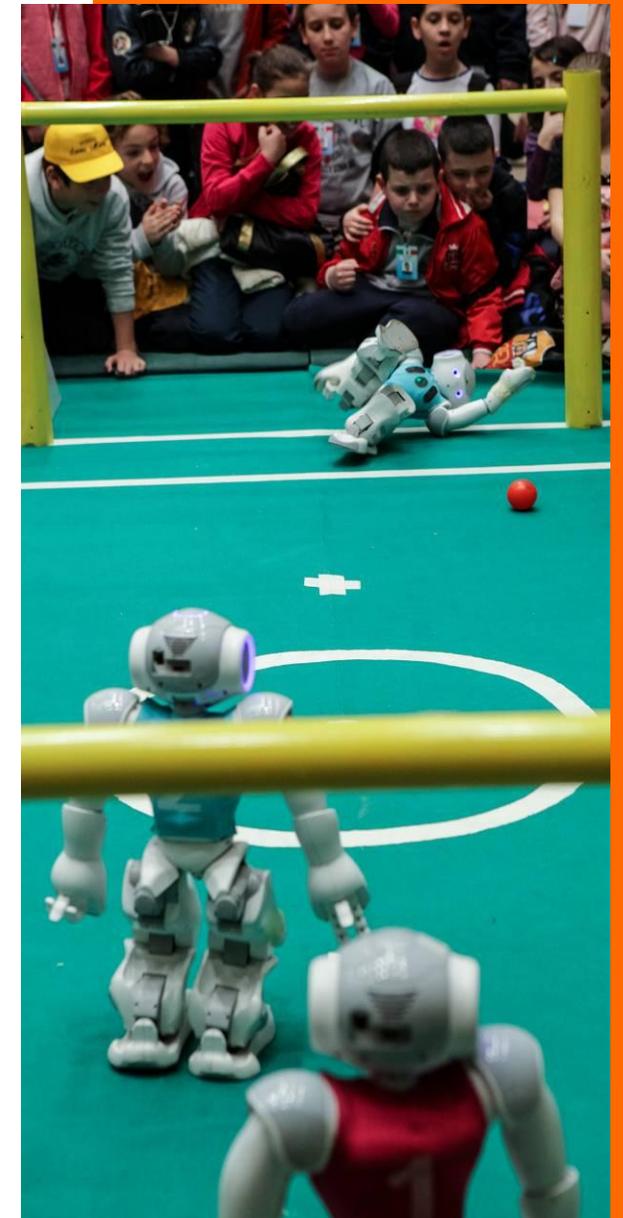
Risultati quantitativi e qualitativi

- Coinvolgimento di 3 classi dell'Istituto comprensivo, circa 75 alunni, di cui tra il 2 e il 5% con DSA e deficit della comunicazione
- realizzazione di 3 percorsi sperimentali di robotica educativa
- attivazione di 1 gemellaggio tra l'IC Viale dei Consoli 16 e una scuola già esperta in robotica



- formalizzazione di percorsi di successo, individuali e di gruppo, nell'uso della robotica educativa per l'integrazione di alunni con bisogni speciali
- validazione di strumenti didattici innovativi e trasferibili
- formazione di 6 docenti mediante workshop e sensibilizzazione di 20 docenti attraverso corsi di formazione, eventi e gemellaggio tra scuole
- diffusione della conoscenza e dei benefici della robotica educativa a livello regionale attraverso eventi e manuali *creative commons*.

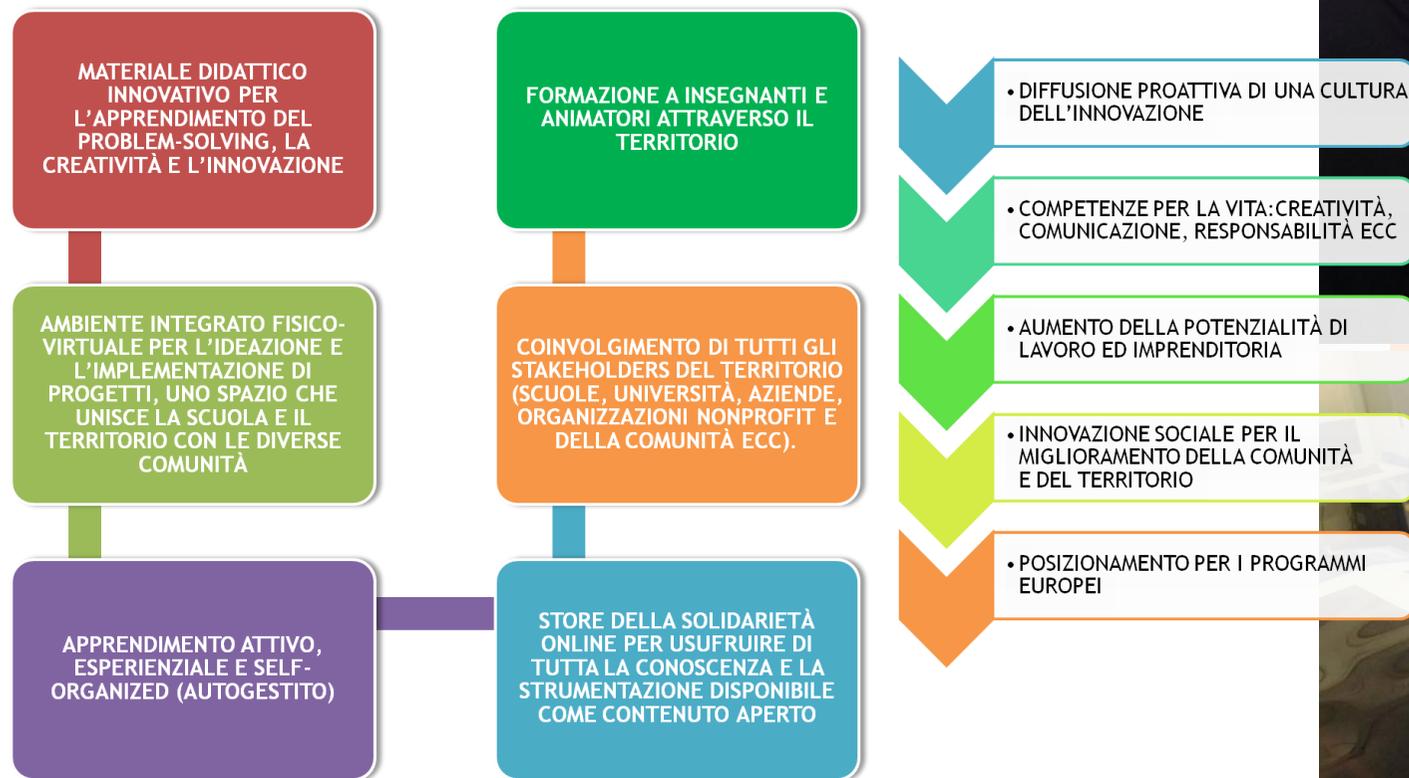

PER APPROFONDIRE ON LINE
www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/robotica-educativa



AREE DI INTERVENTO E PROGETTI

INNOVAZIONE SOCIALE E IMPRENDITORIA GIOVANILE

Per dare il nostro contributo a una delle più gravi emergenze del Paese abbiamo messo a punto diverse iniziative che coinvolgono partner di prestigio, pubblici e privati: Presidenza del Consiglio dei Ministri, Camera di Commercio, Inail, Google, Microsoft, Cna ecc. Oggi siamo in grado di sostenere un programma strategico di dimensione europea per investire sulle nuove generazioni, dall'educazione per la vita alla "creazione" di nuovi lavori, per rispondere in modo efficace alle sfide di Europa 2020. La nostra proposta di educazione per la vita (conoscenze, competenze e valori), formazione al lavoro e crescita intelligente, sostenibile e solidale del territorio e delle comunità, è un **approccio sistemico che porta benefici concreti**:



THE ITALIAN MAKERS

Il progetto di comunità, promosso da FMD e Inail (Direzione regionale del Lazio) in collaborazione con CNA, promuove la valorizzazione e il rilancio dell'artigianato nella Regione Lazio con l'obiettivo di creare nuove opportunità di lavoro per i giovani, permettere lo sviluppo della comunità e arricchire il capitale sociale del territorio.

Coinvolge **10 scuole** nelle diverse provincie del Lazio con un target iniziale di **400 giovani**, esperti di Inail e del Cna-Asq di Roma (Confederazione Nazionale dell'Artigianato e della Piccola e Media Impresa - Ambiente, Sicurezza, Qualità), innovatori sociali e artigiani del territorio.

L'iniziativa prevede un percorso di formazione dei giovani articolato in più fasi (conoscenza del lavoro artigiano, sicurezza e prevenzione, competenze per la vita, capacità imprenditoriale), una campagna di promozione dell'artigianato e la costruzione di una rete multisettoriale a supporto dei giovani.

- **Conoscenza codificata:** training nelle scuole sulle competenze necessarie per avviare un'attività artigiana coordinato dalla FMD e a cura degli esperti dell'Inail Lazio e del Cna - Asq. Tra gli argomenti trattati: i settori di impiego nell'artigianato, sicurezza e salute nei luoghi di lavoro, tempistica e norme di riferimento, iscrizione all'Inail ecc.
- **Competenze per la vita:** laboratori sulle competenze per la vita supportati da micro moduli digitali di apprendimento per l'individuazione e realizzazione dell'idea progettuale. Per vivere e lavorare come artigiani nel 21° secolo è infatti necessario sviluppare competenze come la creatività, il *problem solving*, la capacità di comunicare e relazionarsi.. e anche di usare le nuove tecnologie. Partecipano anche gli artigiani del territorio per uno scambio di conoscenze con i giovani attraverso il modello di apprendimento intergenerazionale sperimentato con successo dalla FMD.
- **Formazione del carattere e costruzione della comunità:** scuole, enti locali, artigiani del territorio insieme per costruire una rete multisettoriale a supporto dei giovani con l'obiettivo di individuare luoghi non utilizzati in cui poter avviare nuove attività artigiane e avviare accordi di apprendistato per "andare a bottega". Il processo culmina con la possibilità per i giovani di formare il proprio carattere attraverso valori e virtù come la responsabilità sociale e la solidarietà.
- **Campagna di sensibilizzazione** per rilanciare l'immagine e l'appeal dei lavori manuali che spesso non esercitano nessun fascino agli occhi dei giovani. Dagli eventi sul territorio alla community on line per diventare artigiani di se stessi e pensare al "si può fare".





I numeri dell'edizione 2014

Il progetto ha coinvolto 10 scuole nelle diverse provincie del Lazio con un target di **400 giovani**, esperti di Inail e del Cna-ASQ di Roma, innovatori sociali e **24 artigiani** del territorio. La diffusione capillare del progetto ha permesso di raggiungere tantissimi altri giovani e artigiani che hanno già espresso interesse a partecipare in una prossima edizione.

MEET NO NEET

In Italia i giovani Neet (Not in Education, Employment or Training) sono oltre due milioni, il 23% per cento della popolazione nazionale di riferimento: un esercito immobile di nuovi analfabeti lavorativi, che rischia di rimanere ai margini, fuori dai percorsi formativi e che contemporaneamente non riesce a entrare nel mondo del lavoro.

Il progetto *Meet no Meet*, nato da una partnership tra Microsoft Italia, Fondazione Mondo Digitale, Roma Capitale e le scuole del territorio nazionale, parte da questo presupposto e si rivolge a giovani studenti per fornire loro strumenti innovativi e competenze necessarie per entrare nel mondo del lavoro dalla porta dell'impegno sociale. Le parole chiave sono competenze per la vita e innovazione sociale.

I destinatari sono **6.000 giovani dai 18 ai 24 anni**, coinvolti attraverso la partecipazione al progetto di **18 scuole secondarie di 2° grado** e di due università distribuite su tutto il territorio nazionale. L'intero processo formativo è articolato in tre fasi da febbraio a dicembre 2013.

La formazione è stata pensata in modo moderno e flessibile, attraverso strumenti innovativi quali micromoduli, video lezioni e video tutorial, formazione in presenza e in e-learning, una didattica che si basa sull'utilizzo delle nuove tecnologie.

Formazione sull'uso dei software e delle tecnologie Microsoft, introduzione al programma Microsoft Citizenship, formazione sull'innovazione sociale attraverso la metodologia del *learning by doing*: un percorso di *empowerment* che, anche grazie alla guida indispensabile degli insegnanti, offre ai giovani partecipanti tutti gli strumenti necessari per elaborare un proprio progetto di innovazione sociale.

Obiettivo di *Meet No Neet* è quello di fornire gli strumenti concettuali e operativi per l'elaborazione di progetti di innovazione sociale, ovvero progetti concreti che cercano di dare soluzione a bisogni sociali non ancora soddisfatti. In altre parole, i partecipanti - singolarmente o in gruppo - devono individuare un problema presente nel proprio contesto di vita quotidiana - scuola, quartiere, città - e proporre una soluzione definendo anche le possibili sinergie con attori sul territorio - enti, associazioni, aziende - per contribuire insieme alla soluzione del problema.



A sostenere i ragazzi nella progettazione, oltre che gli insegnanti formati alla metodologia del progetto, ci sono esperti di innovazione sociale che li guidano attraverso tutto il percorso. I giovani entrano in contatto con il mondo del lavoro, con associazioni, enti, aziende e istituzioni del territorio con l'obiettivo di generare interesse e cercare possibili partner e finanziatori.

Al termine del percorso sono stati selezionati i **20 progetti migliori**, premiati nel corso di un evento finale a Milano nel gennaio 2014 (sede di Microsoft a Peschiera Borromeo).

I progetti vincitori:

- *Ripuliamo portando innovazione*, G. Ferraris, Scampia, NA
- *Oasi di pace e bellezza*, F. Cavalleri, Parabiago, MI
- *Bottle*, Argan, Roma
- *Easy banking*, Astolfo Lunardi, Brescia
- *Peer Counselling*, Piero Gobetti, Genova
- *Mani tese nella storia*, E. Lussu, Sant'Antioco, CI
- *Spettacolare per il sociale*, V. Cosentino, Rende, CS
- *Fab Lab Mattei*, E. Mattei, Isernia, CB
- *Japps Tech*, G. Ferraris, San Giovanni La Punta, CT
- *Up Calabria*, E. Fermi, Catanzaro Lido, CZ
- *Abc un bagaglio per la vita*, F. Cavalleri, Parabiago, MI
- *Farmamia*, F. Cavalleri, Parabiago, MI
- *Recycle*, G.C. Argan, Roma
- *La Casa Mobile*, E. Mattei, Isernia, CB
- *Teatro del Popolo*, G. Ferraris, Scampia, NA
- *News Channel*, F. Cavalleri, Parabiago, MI
- *Let's play with info*, Majorana, Palermo
- *Antichi attrezzi da lavoro*, E. Mattei, Isernia, CB
- *Un tetto in rosa*, F. S. Nitti, Napoli
- *Sfacciatamente*, L. Pirelli, Roma

Grazie a Phyrtual.org, un ambiente interattivo on line "innovation-oriented" per condividere conoscenze, progetti ed esperienze di innovazione sociale, integrato con una piattaforma di *crowdfunding*, per la prima volta le scuole si cimentano anche nella raccolta fondi on line.



TRA GENERAZIONI: L'UNIONE CREA IL LAVORO

FMD e Google insieme per la formazione intergenerazionale e la creazione di nuove opportunità di lavoro. In collaborazione con CNA Pensionati.

Da un lato la disoccupazione, i cervelli in fuga, le nuove generazioni che si affacciano sul mondo del lavoro e faticano a trovare una propria collocazione. Dall'altro la popolazione over spesso esclusa dalla rivoluzione sociale e digitale. Il progetto *Tra generazioni: l'unione crea il lavoro* vuole superare questa separazione, nella convinzione che lo scambio intergenerazionale di competenze tra giovani e adulti possa determinare un reciproco arricchimento dei rispettivi saperi al fine di un inserimento nel mondo del lavoro.

L'iniziativa, promossa dalla FMD in collaborazione con Google e il CNA Pensionati, coinvolge **300 studenti di 9 scuole** italiane di Piemonte, Lazio e Campania, affiancati dai docenti coordinatori e **150 anziani**, iscritti al CNA Pensionati. Lo scambio di conoscenza tra giovani e adulti: i primi possono introdurre gli anziani ai segreti del web e delle tecnologie; i secondi mettono a disposizione dei ragazzi la loro esperienza professionale: consigli e suggerimenti utili per orientare le proprie idee progettuali su nuove attività imprenditoriali o su iniziative già esistenti da rilanciare. Si viene così a creare un'alleanza formativa e professionale, che permette di far acquisire ai giovani le competenze utili per vivere e lavorare nel 21° secolo e di valorizzare la conoscenza degli anziani, a favore delle nuove generazioni.

Il progetto prevede

- incontri intergenerazionali nelle scuole su ICT, arti e mestieri e nuove idee imprenditoriali
- seminari a cura di esperti Google sulle potenzialità del web per lo sviluppo di imprese e sull'uso delle Google Apps
- visite guidate in azienda
- piattaforma on line phyrtual.org per avviare iniziative di *crowdfunding*
- insieme di valori, culture e storie degli artigiani che rappresentano il *made in Italy*
- kit didattico, pillole digitali e reportage

 PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/imprenditoria-giovanile



AREE DI INTERVENTO E PROGETTI



INVECCHIAMENTO ATTIVO E SOLIDARIETÀ INTERGENERAZIONALE

La metodologia di apprendimento intergenerazionale è ormai un modello di intervento nazionale e transnazionale. Alla fine del 2014 il bilancio del progetto conta 12 edizioni realizzate in 18 regioni italiane e 11 paesi che hanno coinvolto 22.200 anziani diplomati, 17.100 studenti tutor, 1.620 docenti coordinatori.

Con il tempo *Nonni su Internet* si è trasformato dapprima in una rete di progetti collegati (dalle office di recupero alla rete dei volontari) e poi in una vera e propria piattaforma integrata di strumenti (da manuali ad alta leggibilità a video virali) per accelerare il processo di realizzazione di una società della conoscenza per tutti.



CORSI DI PC PER ANZIANI BASE (DA WORD AL WEB) E AVANZATI



ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E COMUNICAZIONE SOCIALE



DECLINAZIONE TEMATICA DI CORSI E MATERIALI (ES. SALUTE, SICUREZZA)



PROGETTAZIONE, RICERCA E CASI DI STUDIO



WORKSHOP PER DOCENTI IN AULA E A DISTANZA



MANUALI, VIDEO LEZIONI, TUTORIAL, BLOG, FORMAT TV



INTERNET CORNER NEI CENTRI ANZIANI



CODIFICA DELLE CONOSCENZE METODOLOGIE (RTE-SI), PROCESSI



RETE DI VOLONTARI DELLA CONOSCENZA



RICERCA PARTNER, ALLEANZE IBRIDE E ACCORDI DI RETE



CAMPAGNA DEL RICICLO OFFICINE DEL RECUPERO



PHYRTUAL.ORG , LA COMUNITÀ DI INNOVATORI SOCIALI



Formiamo gli over 60 con la formula dello scambio generazionale: gli studenti delle scuole, insegnano pc, web e tecnologia agli anziani con l'aiuto di docenti esperti. Una vera e propria scuola di welfare.

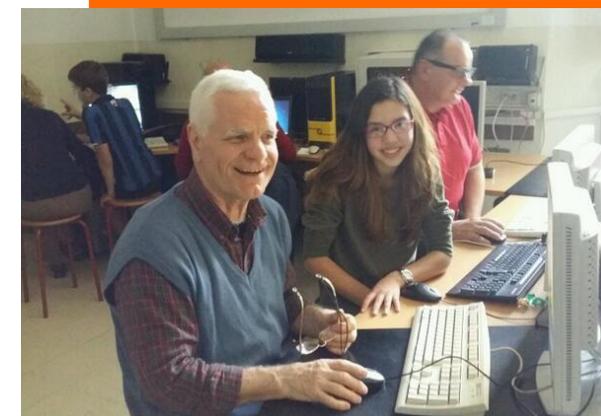
Il modello si basa una metodologia didattica collaborativa, cooperativa e personalizzata. Un modello vincente soprattutto in contesti formativi che includono tra gli obiettivi anche la trasmissione di valori, il dialogo e l'appartenenza alla comunità. In sintonia con questa scelta metodologica, anche il kit formativo prevede istruzioni d'uso diversificate per i protagonisti del progetto (*Linee guide per nonni*, *Linee guide per tutor*, *Linee guida per docenti*). Inoltre il progetto potenzia in modo naturale tutti gli "ingredienti" fondamentali per l'educazione del 21° secolo.

Ad oggi coesistono varie formulazioni del progetto, attuate con partner locali e presenti con diverse denominazioni in diverse regioni, tutte ispirate al modello iniziale: i docenti sono i ragazzi delle scuole coordinati da un insegnante esperto nelle tecnologie informatiche e telematiche.



I numeri conseguiti dal progetto a fine 2014

12	le edizioni realizzate
16	le diverse declinazioni territoriali del progetto (da <i>Nonni SUD Internet</i> a <i>The Knowledge Volunteers</i>) più 3 "estensioni" (ACTing, Come On! e Isis)
22.200	le nonne e i nonni diplomati
1.620	i docenti coordinatori
17.100	le ragazze e i ragazzi tutor delle scuole di ogni ordine e grado
767	i corsi di alfabetizzazione digitale realizzati
351	le scuole che hanno attivato i corsi



18	le regioni italiane che hanno realizzato il progetto
11	i paesi coinvolti oltre l'Italia: Belgio, Grecia, Irlanda, Paesi Bassi, Repubblica Ceca, Romania, Spagna, Svizzera, Regno Unito (valutazione), Turchia, Ungheria
50	e oltre i partner delle azioni progettuali in Italia e all'estero coinvolti in "alleanze ibride"
9	le edizioni di <i>Tutti su Internet</i> , la Settimana dell'alfabetizzazione digitale
40.000	i primi nodi della "Rete dei volontari della conoscenza", volti di tutte le età e nazionalità
537	i candidati al concorso "Volontari della conoscenza" in quattro edizioni
10	i volumi del kit formativo, 20 le video lezioni on line, 4 gli opuscoli sulla sicurezza, 6 le "pillole digitali", 20 i video tutorial
900	i computer dismessi dalle aziende e raccolti dalle scuole
15	le officine per il recupero di pc dismessi attive in 7 regioni
170	gli Internet Corner (postazioni multimediali in rete) realizzati nei centri sociali anziani o presso i circoli per la terza età
90	anni l'età dei navigatori più audaci, fino a 10 volte più grandi dei tutor più giovani
65	per cento e oltre la percentuale delle donne



LA DIFFUSIONE DEL MODELLO NONNI SU INTERNET E GLI ALTRI PROGETTI DEDICATI ALL'INVECCHIAMENTO ATTIVO IN ITALIA E ALL'ESTERO

ACTING - Progetto biennale che coinvolge 5 partner in 4 Paesi nell'ambito del programma Leonardo Da Vinci (Progetti multilaterali di trasferimento dell'innovazione) per mettere a punto una metodologia di lavoro per gli agenti sociali.

COME ON! - Il volontariato intergenerazionale per la cittadinanza attiva. Il progetto biennale è finanziato nell'ambito del programma LLP - Grundtvig Multilateral Project.

CONCORSO VOLONTARI DELLA CONOSCENZA - Promuove il ruolo del volontariato per la formazione di una cittadinanza attiva tra le generazioni. Diffonde lo scambio gratuito di esperienze, saperi e competenze, in particolar modo della conoscenza digitale.

E-CARE FAMILY - Giovani, adulti e assistiti Inail diventano esperti di sicurezza in 4 settori (agrario, domestico, industriale e ceramico): 12 corsi in 4 comuni laziali (Civita Castellana, Rieti, Tivoli e Viterbo). Opuscoli tematici e video lezioni nel kit didattico.



INFORMATIZZARE QUALIFICANDO - Progetto cittadino realizzato con il Comune di Aprilia.

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



Le scuole sono gemellate con i centri anziani del territorio. Tra i protagonisti anche il gruppo scout di Campoleone (Latina).

INTERNET CORNER - Luoghi accoglienti e familiari dove gli anziani possono mettere in pratica le competenze acquisite e, grazie all'esperienza delle prime figure di nonni-tutor, avvicinare altri coetanei alle nuove tecnologie.

ISIS - Il volontariato intergenerazionale per la cittadinanza attiva. Il progetto biennale è finanziato nell'ambito del programma LLP - Grundtvig Multilateral Project.

NONNET: ORTI URBANI DIGITALI - Ideato con Legambiente, è un piano regionale di formazione ambientale che prevede l'uso del pc negli orti urbani della Campania: i pensionati insegnano agli studenti la coltivazione biologica e i ragazzi informatica e tecnologia.

NONNI IN INTERNET: UN CLICK PER STARE INSIEME - Piano nazionale di alfabetizzazione digitale degli anziani avviato nel 2009 con la sigla dell'accordo tra FMD, Spi Cgil e Auser. Sono stati avviati corsi in Piemonte, Lombardia, Lazio e Abruzzo.

NONNI SU INTERNET - È la denominazione storica del progetto giunto alla 12^a edizione nell'a.s. 2013-14.

NONNI SU INTERNET NELLA TUSCIA - Coinvolge sei scuole di Viterbo, Civita Castellana e Vetralla per raggiungere oltre 500 cittadini over 60 che partecipano ai corsi di formazione in aula e a Medioera.

NONNI SUD INTERNET - Finanziato da Fondazione con il Sud e realizzato con Auser e Anteas in Basilicata, Calabria, Campania, Puglia, Sardegna e Sicilia. Interviene in modo specifico anche sul tema della salute e del benessere.

PANE E INTERNET PER NONNI E NIPOTI (PINN) - L'Emilia Romagna sperimenta la formazione digitale degli anziani con il modello di Nonni su Internet in 18 scuole pilota della regione. Il piano prevede anche la realizzazione di una guida ai siti più utili sul web, suddivisa per categorie.

RICICLO DI COMPUTER DISMESSI - I computer, dimessi dalle aziende e rigenerati dagli studenti, vengono donati ai centri anziani.



SILVER - STIMULATING ICT LEARNING FOR ACTIVE EU ELDERS - Nell'ambito del programma Grundtvig (2008-2010) sperimentazione in Italia, Spagna, Romania e Belgio, in collaborazione con (Ferpa) Università di Edimburgo (valutazione).

TELEMOUSE - Piano pluriennale, avviato nella Capitale in collaborazione con Telecom Italia (2009-2011). Sono stati realizzati 50 Internet Corner nei centri anziani e pubblicato il nuovo "Manuale di e-Government".

TEO: TERZA ETÀ ONLINE - In collaborazione con la Provincia di Roma. I ragazzi insegnano, i più grandi imparano. Il progetto di alfabetizzazione digitale degli over 65 di Roma e provincia coinvolge 10 scuole e 36 centri sociali anziani.

THE KNOWLEDGE VOLUNTEERS - Programma biennale Grundtvig progetti multilaterali (2011-13) in 7 Paesi: Italia, Regno Unito, Grecia, Romania, Spagna, Repubblica Ceca e Svizzera. Apprendimento intergenerazionale e formazione alla pari per l'invecchiamento attivo.

TRA GENERAZIONI. L'UNIONE CREA IL LAVORO - FMD e Google insieme per la formazione intergenerazionale e la creazione di nuove opportunità di lavoro. In collaborazione con CNA Pensionati.

TUTTI SU INTERNET - Settimana di alfabetizzazione digitale aperta ai cittadini del quartiere (9ª edizione nel 2014). Conclude i corsi dell'anno con la consegna degli attestati ai partecipanti (credito formativo per gli studenti).

VOLONTARI DELLA CONOSCENZA - Dall'esperienza maturata con il modello di apprendimento intergenerazionale nasce la Rete dei Volontari della conoscenza: persone di ogni età e cittadinanza impegnate nello scambio di conoscenze e competenze, in progetti di innovazione sociale. A supporto della campagna è stato lanciato il video "La conoscenza è una ricchezza, condividila!".

In Italia, regione per regione

Piemonte

Nonni in Internet. Un click per stare insieme
Nonni su Internet
Tra generazioni. L'unione crea il lavoro



Lombardia	<i>Nonni su Internet Nonni su Internet nella Provincia di Como</i>
Emilia Romagna	<i>PINN - Pane e Internet per Nonni e Nipoti Nonni su Internet</i>
Marche	<i>Nonni su Internet @mico web</i>
Umbria	<i>Nonni su Internet Nonni in Internet. Un click per stare insieme</i>
Lazio	<i>Nonni in Internet. Un click per stare insieme Nonni su Internet / TeleMouse a Roma Nonni su Internet nella Tuscia Teo-Terza età online e-Care Family Informatizzare Qualificando Tra generazioni. L'unione crea il lavoro Come On! Acting</i>
Abruzzo	<i>Nonni in Internet. Un click per stare insieme Nonni su Internet</i>
Campania	<i>Nonnet: Orti urbani digitali Nonni SUD Internet Nonni su Internet Tra generazioni. L'unione crea il lavoro</i>
Basilicata	<i>Nonni SUD Internet Nonni su Internet</i>
Puglia	<i>Nonni SUD Internet Nonni su Internet</i>
Calabria	<i>Nonni SUD Internet</i>



	<i>Nonni su Internet</i>
Sicilia	<i>Nonni SUD Internet</i> <i>Nonni su Internet</i> <i>Nonni su Internet nella provincia di Palermo</i>
Sardegna	<i>Nonni SUD Internet</i> <i>Nonni su Internet</i>
Trentino Alto Adige	<i>Nonni su Internet</i>
Molise	<i>Nonni su Internet</i>
Veneto	<i>Nonni su Internet</i>
Liguria	<i>Nonni su Internet</i>
Toscana	<i>Nonni su Internet</i>

In Europa e nel mondo

Italia	<i>Silver</i> <i>The Knowledge Volunteers</i>
Irlanda	<i>Log On, Learn</i>
Spagna	<i>Silver</i> <i>The Knowledge Volunteers</i>
Belgio	<i>Silver</i>
Regno Unito	<i>Silver</i> <i>The Knowledge Volunteers</i>
Romania	<i>Silver</i> <i>The Knowledge Volunteers</i>
Grecia	<i>The Knowledge Volunteers</i>



Svizzera

The Knowledge Volunteers

Repubblica Ceca

The Knowledge Volunteers

UN “MANUALE D’AUTORE” PER L’ALFABETIZZAZIONE DIGITALE DEGLI ADULTI

La prima guida all’alfabetizzazione digitale degli adulti, realizzata per il progetto *Nonni su Internet*, è attualmente costituita da diversi manuali, opuscoli tematici, video lezioni, tutorial e vari strumenti didattici (test, questionari ecc.). Sono in progettazione anche altri moduli, secondo le varie declinazioni territoriali del progetto. L’intero kit didattico è on line all’indirizzo www.mondodigitale.org/risorse/materiali-didattici/nonni-su-internet



I PROGETTI EUROPEI IN CORSO NEL 2014

ACTING

Il progetto biennale (ottobre 2013 - settembre 2015) “Acting: Social Agents Promoting Active Ageing through ICT” coinvolge 5 partner in 4 Paesi ed è attuato nell’ambito del Programma Leonardo Da Vinci (Progetti multilaterali di trasferimento dell’innovazione), con il finanziamento dalla Commissione europea (Agenzia Nazionale Spagnola del Programma di Apprendimento Permanente).

L’obiettivo generale del progetto è il trasferimento di una metodologia formativa rivolta agli “agenti sociali” che lavorano nell’ambito dell’invecchiamento attivo come facilitatori per l’acquisizione di competenze ICT e il supporto nel divario digitale degli anziani.

La metodologia “Mayores con Iniciativa”, sviluppata e implementata dal capofila Fundetec (Spagna), viene trasferita e testata in 4 Paesi europei (Spagna, Italia, Romania e Svizzera).

I partner

- FUNDETEC - capofila (Spagna)
- AEPMR - Asociatia pentru Educatie permanenta in Mediul Rural (Romania)
- FMD - Fondazione Mondo Digitale (Italia)
- ESPLAI - Coordinatore del progetto (Spagna)
- IC Volunteers (Svizzera)

Obiettivi specifici:

- Fornire agli agenti sociali le competenze e gli strumenti necessari per diventare dei facilitatori per l’inclusione digitale degli anziani in differenti contesti locali.
- Realizzare delle iniziative "fuori catalogo", non basate su argomenti stabiliti o seminari, ma "on-demand" dai centri per anziani di interesse, guidati e supportati dagli agenti sociali formati nell’ambito del progetto.
- Dare visibilità alle singole iniziative realizzate a livello locale, mettendo in evidenza il valore delle competenze (ICT e altre), abilità e capacità acquisite, nonché la loro applicazione pratica per le attività quotidiane e consuete. L’idea è di usare queste iniziative di successo come motivazione per gli altri anziani attraverso la creazione di un “catalogo delle buone pratiche” sviluppate nell’ambito del progetto ACTing.

La FMD in particolare si occupa di

- Coordinare e realizzare le attività di ricerca e analisi del contesto
- Formare gli agenti sociali (workshop, corsi on line, tutoraggio e assistenza)
- Coordinare e monitorare le attività degli agenti sociali italiani nel ruolo di facilitatori

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



- Elaborare e applicare la metodologia di valutazione, compresa la redazione dei report finali

COME ON!

Obiettivo del progetto *ComeOn! - COMMunity projEcts for social innovatiON through intergenerational volunteering experiences* è la promozione della cittadinanza attiva di giovani e anziani attraverso il **volontariato intergenerazionale**. I ragazzi, i docenti e gli over 60 coinvolti sono i destinatari, in 5 paesi europei, di un corso pilota di micro-progettazione e innovazione sociale per individuare e risolvere problemi reali del territorio e della comunità in cui vivono. Grazie allo scambio intergenerazionale e a una didattica collaborativa peer to peer gli anziani affrontano la sfida dell'invecchiamento attivo e dell'inclusione digitale e sociale e i ragazzi acquisiranno le competenze per la vita, indispensabili per vivere e lavorare nel 21° secolo. Il progetto si rivolge alle scuole secondarie. Il progetto biennale (da ottobre 2013 a settembre 2015) coinvolge 7 organizzazioni di sei paesi.

Le principali attività della FMD

- Ricerca collaborativa e rapporto finale sullo stato dell'arte del volontariato intergenerazionale nei paesi partner.
- Produzione del curriculum e dei contenuti multimediali del corso pilota della durata di 30 ore (video e audio lezioni, pillole formative, manuali per insegnanti, studenti e anziani) e pubblicazione sulla piattaforma www.phyrtual.org
- Realizzazione del corso pilota e di almeno un progetto di innovazione sociale sviluppato dagli anziani e dai ragazzi coinvolti, supportati dai loro insegnanti.

Partenariato

FMD - Fondazione Mondo Digitale, Italia (capofila)

UEDIN - University of Edinburgh, Regno Unito

FUNDETEC Foundation, Spagna

LUNARIA, Italia

ISJI - School Inspectorate of Iasi County, Romania

BCC - Budapest Cultural Centre, Ungheria

ICDI - International Child Development Initiatives, Paesi Bassi

ISIS

Invecchiamento attivo e solidarietà tra generazioni attraverso l'apprendimento e

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia

P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



L'innovazione sociale (ISIS) è un progetto biennale (2013-2015) sostenuto dal Premio per l'Anno europeo dell'invecchiamento attivo e della solidarietà tra le generazioni (Governo italiano/Politiche per la famiglia), coinvolge 30 scuole superiori e 30 centri anziani delle 6 regioni del Sud Italia.

ISIS sostiene l'invecchiamento attivo della popolazione over 60 attraverso l'educazione digitale e il volontariato in un contesto di azioni sperimentali di innovazione sociale sul territorio.

Anziani e giovani vengono coinvolti in attività di volontariato formativo per l'acquisizione di competenze per la vita, attraverso un rapporto virtuoso di collaborazione e scambio intergenerazionale.

In particolare il progetto prevede formazione esperienziale e intergenerazionale su:

- computer, Internet e nuove tecnologie
- social network
- progettazione sociale.

Le idee progettuali vengono analizzate e, con l'accompagnamento e il sostegno della FMD, realizzate azioni pilota. A conclusione delle attività, una giuria composta da esperti della Fondazione seleziona, per ognuna delle 6 regioni coinvolte, il progetto che meglio interpreta il concetto di innovazione sociale, che ottiene il "Premio dell'eccellenza per l'innovazione sociale".

Una comunità che impara ad elaborare nuove idee e a usarle per cambiare la realtà del territorio, sviluppa un prezioso capitale sociale per uscire dal circolo vizioso dell'assistenzialismo e diventa capace di progettare in modo autonomo e indipendente il proprio sviluppo.

LA RETE DEI VOLONTARI DELLA CONOSCENZA

Sono più di **40.000** i volti di tutte le età e nazionalità che animano la Rete dei volontari della conoscenza. Sono persone che decidono di dedicare parte del loro tempo all'alfabetizzazione digitale degli anziani e ad attività di progettazione sociale per conoscere e migliorare il territorio e la comunità in cui vivono

- per combattere l'esclusione sociale, l'isolamento e il digital divide
- per sostenere lo scambio gratuito di esperienze, saperi e competenze
- per promuovere stili di vita attivi e la piena partecipazione anche attraverso gli strumenti di e-Gov
- per combattere il fenomeno dei Neet e creare insieme nuove opportunità di lavoro

Cosa fanno i volontari

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



se sono studenti

- sono i tutor dei corsi di alfabetizzazione digitale che si svolgono nelle aule multimediali delle scuole secondo le varie declinazioni del progetto Nonni su Internet
- sono i facilitatori e gli animatori digitali degli Internet Corner nati nei centri anziani
- nelle officine del recupero rigenerano i computer dismessi dalle aziende per donarli ai centri anziani
- sono gli animatori virtuali delle comunità di apprendimento e di innovazione (www.phyrtual.org)

se sono docenti

- coordinano le attività in aula, personalizzando i percorsi di apprendimento secondo le competenze degli anziani
- formano i tutor in collaborazione con gli esperti della FMD
- si specializzano nella didattica per l'innovazione sociale e la terza età
- se sono adulti o anziani
- sono i tutor alla pari presso i centri sociali anziani o i circoli delle associazioni di volontariato
- mettono a disposizione competenze e professionalità per affiancare e sostenere i più giovani nell'orientamento al lavoro e nella scelta imprenditoriale

se sono adulti o anziani

- sono i tutor alla pari presso i centri sociali anziani o i circoli delle associazioni di volontariato
- mettono a disposizione competenze e professionalità per affiancare e sostenere i più giovani nell'orientamento al lavoro e nella scelta imprenditoriale

La **Rete dei volontari** è stata presentata nel settembre 2013 con un evento in Campidoglio.

In 4 edizioni del concorso Volontari della Conoscenza sono arrivate 537 candidature.

Nell'edizione 2014 i vincitori sono scelti tra 62 candidati eccellenti segnalati da scuole, centri anziani, associazioni e provengono da 11 regioni: Calabria, Campania, Emilia Romagna, Lazio, Lombardia, Marche, Piemonte, Puglia, Sicilia, Toscana e Veneto.

I secondi e terzi classificati ricevono un attestato. I primi un premio.

Miglior Volontario Junior

- 3° classificato: Lorenzo Palazzese, 16 anni - Liceo Lorenzo Rocci di Fara in Sabina
- 2° classificato: Elena Marafatto, 14 anni- Istituto Comprensivo Antonio Gramsci, Casale Sul Sile (Treviso)



- 1° classificato - Borsa di studio di 500 euro
Studenti delle Classi II A e II B dell'Istituto Comprensivo Rodari - Soveria Mannelli (Catanzaro).
Motivazione: "Per lo spirito di iniziativa, l'entusiasmo, la capacità di mettersi in gioco, di fare squadra, di essere empatici, di divertirsi, di apprendere e scambiare. Per aver espresso, attraverso il progetto, tutte le profonde sfaccettature del concetto di educazione per la vita.

Migliore docente volontario innovatore nella didattica

- 3° classificato: Chiara Torchia, docente dell'Istituto Comprensivo G. Rodari- Soveria Mannelli (CZ)
- 2° classificato: Maria Catia Sampaolesi, docente dell'Istituto Comprensivo Paolo Soprani, Castelfidardo (Ancona)
- 1° classificato - vince un tablet Samsung Galaxy Tab 3
Maria Stella Perrone, 53 anni, Istituto di Istruzione Superiore Alberto Castigliano, Asti
Motivazione: per la sua capacità di sperimentare la didattica, di innovare, di essere lungimirante, ottimista, professionale, per l'entusiasmo, la serietà e bravura nel coinvolgere tutti gli attori di un percorso formativo, per saper mediare, e per aver gestito magistralmente la regia del progetto.

Migliore volontario senior

- 3° classificato: Giulia Cannavò, 70 anni, Auser Cerveteri
- 2° classificato: Salvatore Ercolino, 63 anni volontario presso Istituto Comprensivo Paolo Soprani- Castelfidardo (Ancona)
- 1° classificato - vince un tablet Samsung Galaxy Tab 3
Riccardo Pasquarelli, 80 anni, presidente del Centro Sociale Anziani Primo Maggio, Roma
Motivazione: Interprete del significato profondo di Volontario senior della Conoscenza. Ha appreso con umiltà dai giovani tutor le conoscenze informatiche valorizzando sempre il loro ruolo di docenti, con generosità ha ritrasmesso e condiviso con i suoi coetanei quanto appreso. Successivamente è stato motore di una rete di relazioni e scambi intergenerazionali, trasformando il suo centro anziani in un luogo di aggregazione e punto di riferimento anche per i giovanissimi tutor.



PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/invecchiamento-attivo



AREE DI INTERVENTO E PROGETTI



INCLUSIONE DI IMMIGRATI E RIFUGIATI

Abbiamo cominciato a occuparci del fenomeno migratorio nel 2006 con il progetto *Doppio Codice* per i minori non accompagnati. Poi l'integrazione di immigrati e rifugiati è diventata un'area di intervento specifica, con progetti locali, nazionali e transnazionali, finanziati anche da fondi europei. Siamo convinti che le nuove tecnologie possono accelerare il processo di inserimento nel Paese di accoglienza. E con ottimi risultati.

La piattaforma di strumenti per l'integrazione



GESTIONE DI INTERNET CAFÉ NELLE STRUTTURE DI ACCOGLIENZA



FORMAZIONE INTEGRATA CON CERTIFICAZIONI UFFICIALI



MODELLO DI APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE



MANUALI DI CORSO, VIDEO LEZIONI, TUTORIAL, BLOG, FORMAT TV



METODOLOGIA DELLA VALUTAZIONE IN TEMPO REALE



ANIMAZIONE TERRITORIALE CON LE SCUOLE



COOPERAZIONE E PIANI DI SVILUPPO NEI PAESI DI ORIGINE



ORGANIZZAZIONE DI EVENTI E COMUNICAZIONE SOCIALE



PROGETTAZIONE, RICERCA E CASI DI STUDIO



CODIFICA DELLE CONOSCENZE (MODELLI, PROCESSI ECC.)



RICERCA PARTNER, COLLABORAZIONI E ACCORDI DI RETE



PHYRTUAL, LA COMUNITÀ DI INNOVATORI SOCIALI



IO CI SONO

In occasione della Giornata Mondiale del Rifugiato, l'appuntamento annuale (20 giugno) voluto dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite, da alcuni anni la FMD organizza un evento che ogni anno ha un taglio diverso, ma un punto fermo, la partita di calcio solidale "Io ci sono". L'iniziativa è rivolta ai giovani rifugiati, ospiti dei centri di accoglienza romani, agli istituti scolastici e alle scuole calcio.

Tra i supporter della giornata, che ha ottenuto il patrocinio dell'Ambasciata degli Stati Uniti d'America, anche Centro studi e ricerche IDOS, Liberi Nantes Football Club, la prima squadra di calcio composta da giocatori vittime di migrazione forzata e Shoot For Change, una piattaforma che unisce iniziative di fotografi, artisti e designer per contribuire a migliorare la vita di ognuno. Ha inaugurato l'incontro Carlotta Sami, portavoce dell'Unhcr per il Sud Europa.

L'evento è iniziato con il triangolare di calcio dei più piccoli per il "Trofeo Io ci sono" seguito dall'incontro tra giovani rifugiati dei centri di accoglienza di Roma e studenti romani.

I piccoli amici della Scuola di Calcio Santa Maria-Visnova, dell'Arsenal Football Club e della Spes Mentana hanno aperto la giornata con un triangolare per avvicinare i più giovani alla sfida dell'integrazione con lo sport senza frontiere. A seguire la partita di calcio tra studenti romani e giovani rifugiati ospiti di vari centri di accoglienza SPRAR di Roma. A scendere in campo anche i maker che frequentano la Palestra dell'Innovazione della FMD. Arbitraggio ufficiale curato dall'Associazione Italiana Arbitri (AIA) - Federazione Italiana Gioco Calcio (FIGC).

IPRIT - IMMIGRAZIONE PERCORSI DI REGOLARITÀ IN ITALIA

La FMD, in partnership con Anolf Italia, ha collaborato al progetto "Immigrazione Percorsi di Regolarità in Italia", in acronimo IPRIT, promosso dal Centro studi e ricerche Idos e finanziato dal Ministero dell'Interno - Dipartimento per le Libertà Civili e l'Immigrazione (Capitolo 2371/2013 "Collaborazioni internazionali e cooperazione ed assistenza ai paesi terzi in materia di immigrazione ed asilo, anche attraverso la partecipazione a programmi europei").

L'importanza di una collaborazione efficace in termini di gestione dei flussi con questo Paese è diventata prioritaria soprattutto in vista della creazione di uno spazio di mobilità integrato tra le due sponde del Mediterraneo. L'obiettivo del progetto è favorire un'immigrazione informata e consapevole dei cittadini marocchini, perché il Marocco è il principale paese non comunitario di origine degli immigrati in Italia con oltre mezzo milione di soggiornanti.



In particolare, la FMD si è occupata della diffusione e comunicazione attraverso i social media e dell'elaborazione di materiali multimediali, per una comprensione immediata, delle parti giuridiche della Guida.

Il progetto si rivolge a

- strutture pubbliche (Ministero incaricato delle Comunità marocchine all'estero e Consiglio delle Comunità marocchine all'estere)
- ong marocchine operanti nel settore della mobilità umana e, in particolare, alla sede di Casablanca dell'Associazione Nazionale Oltre La Frontiera (Anolf)
- cittadini marocchini tra 18 e 45 anni che navigano nel web
- opinione pubblica marocchina nel suo complesso.

Le attività principali

- predisposizione di un sussidio specifico, una vera e propria guida, che consenta di fornire le notizie sulla normativa italiana in materia di immigrazione, in una lingua accessibile in Marocco alle strutture pubbliche e alle associazioni che concorrono alla loro tutela (in lingua francese)
- diffusione in Marocco di alcune pubblicazioni, come il Glossario in lingua araba dei termini in materia di immigrazione e asilo, già realizzate in Italia e disponibili anche in lingua francese, che presentino la situazione della collettività marocchina in Italia nelle sue opportunità e nei suoi pericoli
- forte sinergia tra strutture pubbliche e associazionismo che operano in Marocco
- uso dei social media come strumento di interconnessione tra le due sponde, per informare in modo consapevole abbattendo i costi.

Le sei fasi di lavoro

- attivazione dell'equipe organizzativa e scientifica di IDOS, avvio dei contatti con il Marocco e organizzazione partnership
- organizzazione di strumenti e pubblicazioni da usare negli incontri formativi in Marocco
- pianificazione delle attività formative
- disseminazione e comunicazione sul territorio e attraverso i social network
- chiusura del progetto con un convegno a Rabat o Casablanca
- valutazione dell'andamento e dei risultati e relazione finale.

Alla fine del 2014 è partita la seconda edizione che estende il progetto anche alla Tunisia.



IO, TU, NOI. PERCORSI AUTOBIOGRAFICI PER L'INTEGRAZIONE

Il progetto, cofinanziato dall'Unione europea (FEI, Azione 3/Annualità 2012), ha promosso l'integrazione scolastica e sociale dei minori di Paesi terzi che frequentano le scuole primarie e dell'infanzia abruzzesi, attraverso la qualificazione dell'offerta didattica in chiave interculturale e plurilingue. Gli insegnanti ricevono un'alta formazione sulla didattica interculturale e il plurilinguismo, conducono nelle classi laboratori che, grazie all'uso delle nuove tecnologie e alla tecnica del digital storytelling, permettono agli alunni stranieri di migliorare l'apprendimento dell'italiano e di far conoscere ai compagni le loro lingue e culture d'origine. Le famiglie straniere vengono coinvolte a partecipare alle attività laboratoriali al termine delle quali viene elaborato un curriculum per la didattica plurilingue e interculturale, che potrà essere diffuso in tutte le scuole.

A chi si rivolge il progetto

- I destinatari diretti dell'intervento sono circa 100 minori originari di Paesi terzi, soprattutto albanesi, marocchini e cinesi, che frequentano l'ultimo anno della scuola dell'infanzia (5 anni) e le classi prime della scuola primaria (6 anni) degli 11 istituti comprensivi abruzzesi partner del progetto.
- Beneficiano dell'intervento anche i 300 alunni italiani che partecipando con i compagni stranieri alla realizzazione delle attività progettuali
- Sono destinatari indiretti 30 docenti, che ricevono una formazione specifica sulla didattica interculturale e il plurilinguismo e le famiglie degli alunni stranieri.

Gli obiettivi specifici

- Favorire l'apprendimento della lingua italiana da parte dei minori stranieri, in particolare di quelli di recente immigrazione
- Stimolare nei minori di seconda generazione e nei minori italiani fin dall'infanzia l'elaborazione della propria appartenenza culturale in chiave di neocittadinanza
- Diffondere la conoscenza e valorizzare le culture di cui i giovani sono portatori
- Diffondere e valorizzare il plurilinguismo
- Promuovere l'adozione di una nuova didattica interculturale
- Avvicinare le famiglie straniere alle istituzioni scolastiche
- Stimolare il dialogo interculturale attraverso l'educazione alla diversità e la valorizzazione dei diversi patrimoni culturali
- Rafforzare le azioni previste dall'accordo di rete sul plurilinguismo e mettere le istituzioni scolastiche in relazione con il territorio.

Le attività

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



- Formazione per i docenti sulla didattica interculturale, tecnologie digitali e *digital storytelling*
- Laboratori nelle classi con il *digital storytelling* aperti alle famiglie
- Rielaborazione e sistemazione del materiale prodotto
- Elaborazione di un curriculum plurilingue e interculturale

La metodologia

Le nuove tecnologie vengono messe al servizio della didattica, attraverso la tecnica della narrazione digitale o *digital storytelling*, favorendo l'apprendimento degli studenti su più livelli: dalle capacità di ricerca e scrittura alle competenze fondamentali per la vita (digitali, civiche e sociali, culturali), passando per le conoscenze linguistiche.

L'apprendimento è collaborativo e basato sul *learning by doing* con attività laboratoriali.

È centrale il *social learning*, che trasforma la didattica dalla tipologia “uno vs molti” a quella “molti vs molti”: l'insegnante diventa tutor e facilitatore, animatore di rete e non solo trasmettitore di nozioni e conoscenze.

Partner

- Direzione Didattica Statale di Celano (capofila)
- Istituto Comprensivo Alba Adriatica
- Istituto Comprensivo Statale Bucchianico
- Convitto Nazionale "G.B.Vico" - Chieti
- Istituto Comprensivo n. 3 Chieti
- Istituto Comprensivo Pescara 9
- Istituto Comprensivo "G. Tedeschi";
- Istituto Comprensivo "U. Postiglione" Raiano
- Istituto Comprensivo n. 1 "Mazzini-Capograssi"
- Istituto Comprensivo n° 2 "G. Lombardo Radice - Ovidio"
- Istituto Comprensivo Campli
- Comunità Montana Sirentina
- Comunità Montana Peligna - Zona F
- Fondazione Mondo Digitale



I numeri del progetto

Al 30 giugno 2014, data di conclusione dell'intervento, sono stati realizzati 57 laboratori di *digital storytelling* (in luogo dei 15 previsti da progetto).

La fase di organizzazione, promozione e sensibilizzazione sui laboratori ha coinvolto complessivamente 13 sezioni dell'infanzia e 59 classi della scuola primaria, per un totale di



1.342 alunni, di cui 1.172 italiani e 170 stranieri o di origine straniera; nella fase di svolgimento dei laboratori gli alunni stranieri o di origine straniera sono aumentati a 183. Parallelamente, il numero di famiglie straniere coinvolte è stato di 133, rispetto alle 80 attese.

Tutte le scuole hanno realizzato materiali audio e video, che sono stati caricati sulla pagina di progetto, creata sulla piattaforma di innovazione sociale phyrtual.org; alla pagina sono iscritte 47 persone, prevalentemente docenti e referenti partner di progetto. L'attività di formazione degli insegnanti ha coinvolto ben 52 docenti, strutturandosi come un'azione di formazione e accompagnamento permanente. Infine, grazie al materiale utilizzato e prodotto nei laboratori e fornito dall'Università per Stranieri di Siena si è svolta l'attività di elaborazione del curriculum plurilingue e interculturale.

SI - SCUOLA DI ITALIANO 2

Progetto cofinanziato dall'Unione Europea (Fondo per l'integrazione di cittadini di paesi terzi), per fornire ai migranti di paesi terzi, regolarmente soggiornanti sul territorio abruzzese, strumenti concreti di integrazione, anche digitali, utili anche per conseguire gli obiettivi dell'Accordo di integrazione. Dopo il successo della prima edizione, conclusa nel 2013, la seconda edizione ha arricchito l'offerta formativa con servizi complementari (corsi di prossimità, babysitting ecc.).

La seconda edizione del progetto è promossa dalla Regione Abruzzo (ente capofila), in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale, l'Ufficio scolastico Regionale per l'Abruzzo, i Centri Territoriali Permanenti di Avezzano, Nereto, Pescara, Pescasseroli, Popoli, Silvi, Sulmona e l'Università degli studi "G.D'Annunzio" di Chieti.

Il progetto interviene sullo sviluppo di competenze, linguistiche e di cittadinanza, per favorire l'integrazione sociale dei cittadini stranieri. L'intervento, infatti, si propone di costituire un modello regionale per l'istruzione dei migranti e promuovere gli adempimenti agli obblighi normativi previsti dall'Accordo di Integrazione e dalle norme sul permesso di soggiorno CE per lungo soggiornanti.

Quando e dove

I corsi si svolgono da ottobre 2013 a giugno 2014, presso i Centri Territoriali Permanenti (CTP) di Avezzano, Nereto, Pescara, Pescasseroli, Popoli, Silvi, Sulmona..

L'offerta formativa

- 20 ore di accoglienza e orientamento, comprensive della formazione civica (10 ore)

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



- Alfabetizzazione primaria della lingua italiana (moduli di 40 ore) per allievi stranieri analfabeti o poco alfabetizzati
- Corsi di lingua italiana livello A1 (100 ore)
- Corsi di lingua italiana livello A2 (80 ore)
- Percorsi di aggiornamento didattico per i docenti

Servizi mirati e complementari

- Apertura della scuola in orari serali
- Babysitting
- Rimborso delle spese di viaggio dei corsisti dislocati in zone remote
- Corsi di prossimità
- Affiancamento individualizzato per corsisti appartenenti a target debole
- Distant learning: elaborazione di percorsi accessibili e fruibili in auto-apprendimento
- Azioni di approfondimento sul mercato del lavoro

Metodologia di intervento

Il progetto prevede l'uso di una metodologia partecipativa e di strumenti di ricerca, innovazione, formazione, sviluppo e realizzazione di interventi sperimentali, oltre che attività di disseminazione dei risultati raggiunti.

- Ricerca: analisi di contesto e dei bisogni formativi dei migranti a livello regionale da parte dell'Università di Chieti-Pescara
- Innovazione e realizzazione di interventi e servizi mirati di accompagnamento alla formazione civico - linguistica
- Creazione di un modello di intervento che istituisca regole e forme riproducibili
- Consolidamento della rete di governance istituita con l'Accordo di rete interistituzionale promosso dalla Regione Abruzzo

Lo spazio web

All'interno della piattaforma Phyrtual è presente uno spazio dedicato al progetto per mettere in rete i protagonisti del progetto e condividere materiali didattici e multimediali, buone pratiche e risultati raggiunti.

I partner

- Regione Abruzzo (capofila)
- Fondazione Mondo Digitale
- Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo
- IC n. 4 "C.Collodi-L.Marini" - CTP di Avezzano



- IC di Nereto - Sant’Omero - CTP di Nereto
- IC Pescara1 - CTP di Pescara
- IC “B.Croce” - CTP di Pescasseroli
- ISIS “A.Di Savoia” - CTP di Popoli
- IC Silvi “G.Pascoli” - CTP di Silvi
- IC “Radice - Ovidio” - CTP di Sulmona
- Università degli Studi “G.D’Annunzio” di Chieti - Pescara

Soggetti aderenti

- UTG - Prefetture di L’Aquila, Chieti, Pescara, Teramo



Il progetto in numeri

Alla data del 30 giugno 2014 sono stati realizzati 26 corsi di integrazione linguistica e sociale (livello pre A1, A1 e A2, comprensivi dei moduli di accoglienza e formazione civica) in luogo dei 22 previsti e 4 corsi di prossimità nei comuni di Castiglione Messer Raimondo, Cermignano, Crognaleto e Isola del Gran Sasso (TE). L’offerta formativa ha coinvolto complessivamente 404 cittadini di Paesi terzi, attraverso oltre 2.500 ore di formazione erogate. Molto ampia la partecipazione di donne (250 corsiste), e significativo il numero di analfabeti (26), che hanno seguito dei corsi specifici di alfabetizzazione di base. Da gennaio 2014, come previsto dall’Accordo-quadro del 7/08/2012, si sono svolte 19 sessioni di formazione civica e informazione nei CTP partner di progetto e in altri CTP soggetti attuatori, sulla base dei calendari delle Prefetture. A gennaio 2014 l’Università per Stranieri di Perugia ha tenuto un corso per i docenti di preparazione alla certificazione DILS. Nel mese di giugno è stata ultimata la ricerca sul mercato del lavoro, sono stati raccolti i materiali didattici fruibili in auto-apprendimento e l’Università ha realizzato il rapporto di valutazione del progetto. Molto ampia la rete di attori sociali e istituzionali coinvolti (48 in luogo dei 20 attesi) e la percentuale di successo dei corsi (oltre il 75% di esiti positivi).

SEI - SCUOLA DI EDUCAZIONE CIVICA E ITALIANO

Il progetto è finanziato dal Fondo europeo per l’integrazione dei cittadini di paesi terzi e promosso dalla Regione Abruzzo (ente capofila), in collaborazione con Fondazione Mondo Digitale, Ufficio scolastico regionale per l’Abruzzo e Centri territoriali permanenti di Avezzano, Nereto, Pescara, Pescasseroli, Popoli, Silvi, Teramo, Pizzoli, Lanciano e Vasto.



Il progetto - nato in continuità con le precedenti esperienze di “SI - Scuola di italiano” prima e seconda edizione - interviene sullo sviluppo di competenze, linguistiche e di cittadinanza, per favorire l’integrazione sociale dei cittadini stranieri. La nuova esperienza, in particolare, si caratterizza per l’ampliamento della rete dei CTP e dei territori coinvolti, e punta a consolidare il modello regionale per l’istruzione ai migranti e a perfezionare le prassi didattiche e le procedure tra i diversi attori (Regione, Prefetture, USR, CTP, enti del Terzo settore). L’intervento, infatti, si propone di costituire un modello regionale per l’istruzione dei migranti e promuovere gli adempimenti agli obblighi normativi previsti dall’Accordo di Integrazione e dalle norme sul permesso di soggiorno CE per lungo soggiornanti.

Quando e dove

I corsi si svolgono, da novembre 2014 a giugno 2015, presso i Centri territoriali permanenti (CTP) di Avezzano, Nereto, Pescara, Pescasseroli, Popoli, Silvi, Teramo, Pizzoli (l’Aquila 1), Lanciano e Vasto.

L’offerta formativa

20 ore di accoglienza e orientamento, comprensive della formazione civica (10 ore)

Alfabetizzazione primaria della lingua italiana (moduli di 40 ore) per allievi stranieri analfabeti o poco alfabetizzati

- Corsi di lingua italiana livello A1 (100 ore)
- Corsi di lingua italiana livello A2 (80 ore)
- Corsi di prossimità nelle aree montane (30 ore)

Servizi mirati e complementari

- Apertura della scuola in orari serali
- Baby-sitting
- Rimborso delle spese di viaggio dei corsisti dislocati in zone remote
- Affiancamento individualizzato per corsisti appartenenti a target debole
- Disponibilità di mediatori culturali per l’inserimento e l’accompagnamento dei corsisti
- Servizi di informazione, supporto e orientamento al territorio
- Servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento

Percorsi di aggiornamento

- Percorsi di aggiornamento didattico per docenti sulla prova di verifica dell’Accordo Integrazione



- Percorsi di formazione per docenti sull'interculturalità

Sessioni di formazione civica e informazione

Come previsto dall'Accordo-quadro del 7 agosto 2012 è previsto lo svolgimento di sessioni di formazione civica e informazione (di cui all'art. 3 del D.P.R. n. 179/2011) presso i CTP partner di progetto sulla base delle previsioni fornite dalle Prefetture competenti.

Metodologia di intervento

Il progetto prevede l'uso di una metodologia partecipativa e di strumenti di ricerca, innovazione, formazione, sviluppo e realizzazione di interventi sperimentali, oltre che attività di disseminazione dei risultati raggiunti.

- Consolidamento del modello sperimentato nelle annualità precedenti: rafforzamento e ampliamento attraverso il coinvolgimento di altri soggetti e definizione di procedure condivise da tutti gli enti istituzionali coinvolti.
- Innovazione e realizzazione di interventi e servizi mirati di accompagnamento alla formazione civico-linguistica, per facilitare l'accesso a discenti appartenenti a fasce svantaggiate e/o residenti in aree remote del territorio regionale.
- Consolidamento della rete di governance istituita con l'Accordo di rete interistituzionale promosso dalla Regione Abruzzo.

Lo spazio web

La piattaforma on line www.phyrtual.org, ideata dalla FMD, permette di mettere in rete i protagonisti del progetto e condividere materiali didattici e multimediali, buone pratiche e risultati raggiunti, creando una community degli insegnanti di L2 e garantendo un'adeguata diffusione dei risultati e dei prodotti didattici del progetto a livello nazionale.

Partner

- Regione Abruzzo (capofila)
- Fondazione Mondo Digitale
- Ufficio Scolastico Regionale per l'Abruzzo
- IC n. 4 "C.Collodi-L.Marini" - CTP di Avezzano
- IC di Nereto-Sant'Omero - CTP di Nereto
- IC Pescara 1 - CTP di Pescara
- IC "B.Croce" - CTP di Pescasseroli
- I.S.I.S. "A.Di Savoia" - CTP di Popoli
- IC "G.Pascoli" - CTP di Silvi



- IC “Zippilli Noè Lucidi” - CTP di Teramo
- IC “G. Rossetti” - CTP di Vasto
- IC “Umberto I” - CTP di Lanciano
- IC “Don L. Milani” - CTP di Pizzoli (L’Aquila 1)

Soggetti aderenti

- UTG - Prefetture di L’Aquila, Chieti, Pescara, Teramo

I numeri attesi

- 400 cittadini di Paesi terzi beneficiari degli interventi
- 42 corsi di formazione attivati (livello pre-A1, A1 e A2) tra cui 4 corsi di prossimità in aree montane del teramano
- 3640 ore di formazione erogate ai cittadini stranieri
- 200 cittadini di Paesi terzi formati ad un livello A2
- 160 cittadini di Paesi terzi formati ad un livello A1
- 40 cittadini di Paesi terzi analfabeti formati
- 25 docenti beneficiari dei percorsi di aggiornamento

PIÙ: UFFICI PER L’INTEGRAZIONE

Il progetto, cofinanziato dall’Unione europea (FEI, Azione 9 “Capacity building”) / Annualità 2013), nasce per rafforzare la *governance* a livello locale e provinciale, attivando una rete interistituzionale tra enti che erogano servizi, al fine di potenziare le procedure di accoglienza e integrazione dei cittadini di Paesi terzi.

Il progetto è promosso dal Comune dell’Aquila e attuato sul territorio con la collaborazione dei seguenti partner:

- Fondazione Mondo Digitale
- Comunità Montana Sirentina
- Comunità Montana Montagna di L’Aquila
- Comune di Castelvecchio Subequo
- Comune di Fontecchio
- Comune di Goriano Sicoli
- Comune di Molina Aterno
- Comune di Montereale
- Comune di Ovindoli
- Comune di San Demetrio ne’ Vestini

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
 P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



- Comune di Pizzoli

Obiettivi specifici

- Rafforzare il raccordo interistituzionale tra gli enti al fine di creare collegamenti efficaci tra i diversi servizi e tra i territori
- Approfondire la conoscenza dei gruppi migranti e dei loro bisogni per orientare le scelte nell'organizzazione dei servizi secondo le necessità
- Formare e aggiornare il personale degli enti pubblici e privati impegnato nell'erogazione dei servizi agli utenti immigrati
- Fornire competenze utili per monitorare il fenomeno e valutare gli interventi attivati
- Attivare portale web con l'obiettivo di canalizzare tutte le informazioni rilevanti per la governance locale del fenomeno migratorio e quale strumento per la formazione online degli operatori target di progetto
- Sperimentare l'attivazione di servizi innovativi per il territorio coinvolto nel progetto.

Destinatari

Sono destinatari diretti gli enti pubblici e privati direttamente coinvolti nel progetto in qualità di enti capofila e partner, che beneficeranno dei risultati delle attività progettuali in termini di formazione alla gestione del fenomeno migratorio e rafforzamento delle reti territoriali. Nelle attività formative sarà coinvolto il personale dei comuni dell'Aquila, dei comuni partner e in generale di quelli di competenza delle Comunità Montane Sirentina e Montagna di l'Aquila, partner di progetto.

Il ruolo della FMD

Grazie alla vasta rete di soggetti con i quali collabora abitualmente, la FMD garantisce un'ampia partecipazione alla rete e alle azioni di capacity building da parte di enti pubblici e organizzazioni del terzo settore e contribuisce, grazie alla sua expertise, alla gestione procedurale e alla valutazione dell'intervento, nonché alle attività di comunicazione e disseminazione dei risultati.



PER APPROFONDIRE ON LINE

www.mondodigitale.org/cosa-facciamo/aree-intervento/inclusione-migranti



Imma inventa i brillanti low cost

“Al Fab Lab ho realizzato alcune delle mie cose più belle, come una linea di anelli in plexiglass che è finita sulle pagine di Vanity Fair”. Lo racconta con soddisfazione Imma, 32 anni, giornalista, esperta in comunicazione e artigiana digitale. Con coraggio ha superato lo scetticismo degli amici e ha creato l'azienda di successo Creattiva, che realizza accessori originali, innovativi, low cost e personalizzati, usando anche le macchine della fabbricazione digitale. E sono di successo anche i suoi workshop che insegnano a creare un brand che lasci il segno...

**Carlo e la sua famiglia maker**

Papà Carlo è un maker "volontario della conoscenza", appassionato di elettronica. Anima divertenti laboratori di saldatura a partire dai 6 anni. È autore del simpatico manuale a fumetti “Saldare è semplice! Si fa così... è divertente!”, che ha come protagonista la super formichina saldatrice. Per il primo Scratch Day della Palestra il ruolo di coach è stato ricoperto dal figlio maggiore, Emanuele, 11 anni. Intanto anche la più piccola, Ginevra di 7 anni, ha costruito il suo primo robodrillo con kit Lego WeDo. E chissà quali app usa mamma Laura...

**Il drone etico di Nicola**

Si ispira ai disegni di Leonardo il drone “Prodigy”, progettato e brevettato da una start up romana, AirMovie lab, laboratorio di ricerca e sviluppo nel campo delle riprese aeree supportate da aeromodelli e multi rotori elettrici radiocomandati. La struttura prevalentemente in legno rende il drone unico dal punto di vista etico ed ecologico. Sicurezza, precisione di volo e maneggevolezza sono le altre caratteristiche. Nel fab lab della Palestra dell'Innovazione Nicola, 30 anni, ha coordinato le varie fasi della lavorazione e del taglio con la laser cut.

**Alice nella Palestra delle meraviglie**

Alla Maker Faire non passava inosservata mentre percorreva gli ampi spazi del Parco della Musica. Eppure Alice non è una diva! È una giovane donna di 28 anni che si è prestata con generosità a indossare il primo abito intelligente cucito in un fab lab. Le stiliste frequentano l'istituto d'istruzione superiore Armando Diaz di Roma, Susanna, 18 anni, e Giada, 17 anni, supportate da Marco Borghetti, artigiano di alta sartoria. Emanuele, 17 anni, e Alessio, 18 anni, sono gli autori delle luci a led controllate dalla scheda Arduino.



Lorenzo "YouthSpark Star"

La storia di Scampia è diventata un caso esemplare anche nel programma globale di Microsoft. È l'unica italiana tra le nove storie che compongono il collage video. Lorenzo, 19 anni, si definisce "un normale ragazzo di Scampia" eppure...



È stato chiamato da Microsoft a raccontare il progetto "Ripuliamo portando innovazione" a Redmond, nella sede centrale a Seattle, per l'evento YouthSpark Summit. Lorenzo, diplomato e "certificato", ha deciso di non lasciare Napoli, per cercare fortuna in Germania, come ha fatto il fratello, ma si è iscritto alla Facoltà di Ingegneria informatica.

La ricerca di Agnieszka

Agnieszka, 26 anni, al Centro per l'impiego, setaccia la bacheca alla ricerca di un lavoro qualsiasi, e rimane colpita dall'annuncio della FMD che permette di sostenere gratis gli esami per le certificazioni Microsoft.



Scopre che le certificazioni Mos sono riconosciute ovunque e ben valutate soprattutto all'estero.

Supera gli esami e si mette alla ricerca del "suo" lavoro, non più di uno qualsiasi. Segnalata per la eSkills for Jobs Competition, Agnieszka viene selezionata e vince il premio "eSkills for the job" come "Most active job seeker", grazie alla campagna Voucher.

Campioni del mondo!

Il team romano Spqr vince i mondiali di robotica in Brasile. I campioni del mondo nella programmazione dei robot calciatori sono tre diciottenni romani. Una grandissima soddisfazione per i loro coach: i docenti Paolo Torda, Giampaolo Pucci e Beniamina Rauch.



Davide Aloisi, Lorenzo Di Donato e Simone Petrangeli, neo diplomati all'Itis Galilei di Roma, vincono la RoboCup Junior nella categoria *Soccer Open Weight Secondary*. I due robot, Mida e Gordio, sono stati costruiti nel 2012, ma modificati in continuazione, per migliorare le prestazioni in campo.

Digital champion

Matteo Troia, 21 anni, è uno dei primi cento ambasciatori dell'innovazione, nominati da Riccardo Luna, il *digital champion* italiano. È nato e vive a Casarsa della Delizia, a Pordenone, e studia informatica all'Università di Udine.



È uno dei giovani più attivi della Rete dei volontari della conoscenza. Per il progetto "Nonni su Internet in provincia di Palermo", Matteo ha scritto il manuale "La trama del web", una guida alla navigazione on line dedicata agli over 60, e sta completando la guida "Tablet e smartphone".

LE PARTNERSHIP

La FMD in collaborazione con partner pubblici e privati sostiene azioni e campagne di respiro nazionale e internazionale.

- **RETE NAZIONALE DELLE PALESTRE DELL'INNOVAZIONE**
Lanciata con il Miur diffonde spazi di innovazione nelle scuole per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo.
- **CALL4YOUTH**
Bando promosso con Google per rafforzare le competenze utili per vivere e lavorare nel 21° secolo. Non solo digitali. Laboratori c/o Palestra dell'Innovazione.
- **CAMPAGNA VOUCHER**
Con Microsoft e Telecentre per incrementare e certificare le competenze dei giovani.
- **VOLONTARI DELLA CONOSCENZA**
Campagna "La conoscenza è una ricchezza condividila!" con concorso e premiazione annuale
- **IL MIO FUTURO? DIPENDE DA ME**
Sostegno alle iniziative dei giovani, dall'auto imprenditoria alla progettazione sociale, grazie alla piattaforma di crowdfunding integrata a Phyrtual.org
- **GRAND COALITION FOR DIGITAL JOBS**
Campagna europea per sostenere l'occupazione nel settore digitale.
- **LOCAL COALITION FOR DIGITAL JOBS**
FMD referente italiano con l'accordo di Rete multisettoriale sulla robotica educativa.
- **GET ONLINE WEEK (GOW)**
Organizzata da Telecentre Europe per aiutare i giovani europei disoccupati a sviluppare le competenze *digitali*.



L'HACKATON DI CODINGGIRLS ROMA-USA

Nell'ambito del semestre italiano di presidenza del Consiglio dell'Unione europea e in occasione della Settimana europea della programmazione, **Fondazione Mondo Digitale e Ambasciata Usa in Italia**, con la collaborazione dell'associazione americana **Girls Who Code**, hanno promosso **CodingGirls Roma-Usa**, otto giorni di eventi, dal 12 al 19 ottobre 2014, interamente dedicati a bambine e ragazze, dalla primaria alla secondaria superiore. L'iniziativa è stata sostenuta anche da Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Roma Capitale, Dipartimento di Informatica dell'Università Sapienza di Roma e Microsoft.

Il programma dell'evento ha previsto una staffetta formativa tra le scuole romane, un'esperienza immersiva tra fabbricazione digitale e robotica nella Palestra dell'Innovazione, e maratona finale per creare applicazioni e prodotti educativi. A motivare e guidare le ragazze sono state le coach di Girls Who Code, le giovanissime maker del Fab Lab e studentesse e ricercatrici della Sapienza di Roma.

Dal 12 al 17 ottobre le scuole romane hanno ospitato laboratori di coding tenuti dalle coach di Girls Who Code e dalle tutor, studentesse universitarie e ricercatrici. Mentre nel week end l'evento si è spostato negli spazi della Palestra dell'Innovazione (Phyrtual InnovationGym), in via del Quadraro 102, per un'esperienza unica di immersione nelle nuove tecnologie, dal laboratorio di fabbricazione digitale (fab lab) al Robotic center, dall'Ideation room all'Activity space.

Il week end, infatti, è stato dedicato all'hackathon per elaborare applicazioni e prodotti innovativi che rispondano alle sfide dell'educazione per la vita e ai laboratori di family coding che hanno coinvolto anche le famiglie. La lingua di lavoro è stata ovunque l'inglese. I computer utilizzati per la sfida di programmazione sono stati donati da Microsoft.

Piccole e grandi hanno lavorato con Scratch, il linguaggio di programmazione gratuito sviluppato da Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del Massachusetts Institute of Technology (Mit). Scratch, infatti, rende semplice e divertente la creazione di storie interattive, giochi e animazioni e la condivisione sul web.

Dopo la fase di sviluppo e confronto sono state premiate le tre idee più originali, efficaci e innovative. Sono stati assegnati tre premi (Best Overall Project, Best Design e Best User Interactivity) e tre menzioni speciali (Honorable Mention).

I NUMERI

- **400** ragazze hanno partecipato ai laboratori di coding
- **100** ragazze si sono sfidate nell'hackathon
- **2 le coach americane**, Ashley ed Elizabeth, entrambe di 27 anni
- **8 le tutor italiane**, dai 23 ai 33 anni, universitarie e ricercatrici della Sapienza Università di Roma



I SITI E L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il sito www.mondodigitale.org, on line dal marzo 2008, è stato realizzato sulla piattaforma Drupal, un gestore di contenuti open source, modulare, particolarmente funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali (news, blog, gallerie di immagini, video, audio, pubblicazioni ecc.).

Nell'estate 2013 il sito è stato rivisto sia graficamente sia nei contenuti per facilitarne la navigazione. Dal 2014 è on line la versione definitiva bilingue, italiano e inglese.

Il sito www.mondodigitale.org viene aggiornato quotidianamente e documenta i progetti della FMD (sezione COSA FACCIAMO), comprese le attività di valutazione. Oltre 500 le news pubblicate da gennaio a dicembre 2014, in italiano e in inglese.

I visitatori unici del sito nel 2014 sono **46.893**, il 30 per cento in più rispetto all'anno precedente (dati Google Analytics).

È l'unico esempio tra i siti gestiti da organizzazioni non profit che informa quotidianamente 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 ecc. Viene inviata in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento.

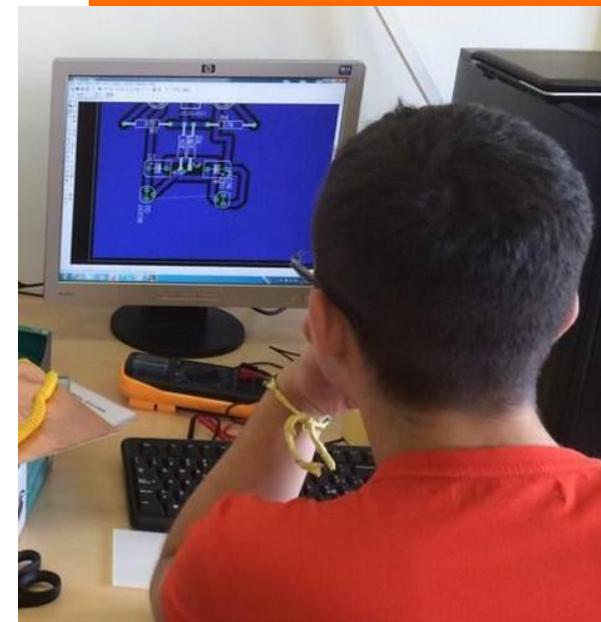
Continua a svilupparsi la sezione RISORSE che raccoglie e rende disponibili:

45	documenti istituzionali (protocolli, intese ecc.)
210	pubblicazioni (tra libri, manuali di corso, articoli e discorsi)
200	audio
380	video
3.316	ritagli stampa

All'interno è particolarmente ricca la sezione dedicata ai materiali didattici che rende disponibili diversi supporti per l'attività in aula. Non solo manuali, ebook, tutorial ecc. ma anche test, questionari ecc.

Il materiale didattico del progetto *SI - Scuola di Italiano* è on line anche sul sito di Rai

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



Educational nella sezione italiano per stranieri.

Viene archiviato evento dopo evento e rimane on line come documentazione di progetto pure tutto il materiale comunicativo (brochure, spot, poster, locandine).

Attualmente sono alimentati e aggiornati i seguenti siti web, realizzati con CMS open source:

- www.mondodigitale.org (Drupal)
- www.mondodigitale.org/blog (Wordpress)
- www.palestrainnovazione.org / www.innovationgym.org (Wordpress)
- www.phyrtual.org (in sviluppo) (Drupal)
- www.cittaeducativa.roma.it (Drupal)
- www.gjc.it (Drupal)
- www.nonnisuinternet.it (Drupal)
- www.romecup.org (Drupal)

Prosegue anche l'aggiornamento e il rafforzamento dei canali sociali YouTube, Facebook, Twitter, Google+ e Slideshare.

Continua lo sviluppo di alcune funzionalità di Phyrtual.org, l'ambiente innovativo dedicato alla condivisione di progetti di innovazione sociale, per dare la possibilità anche alle scuole di avviare campagne di *crowdfunding*. Per ogni progetto pubblicato la filosofia del sito prevede due livelli di conoscenza, uno veloce (video, galleria di immagini, news ecc.) e uno approfondito (piano di sviluppo, materiali didattici, casi di studio ecc.). Phyrtual può essere considerato il primo social network virtuale, che integra cioè progetti reali realizzati sul territorio con risorse virtuali.

Alla fine del 2013 è stata avviata la progettazione di un blog di servizio [mondodigitale.org/blog], per mettere in comune notizie importanti per il mondo della scuola e non solo, aggregando informazioni dalla rassegna stampa quotidiana, dagli eventi sul territorio, dalla presentazione di rapporti e ricerche ecc. Il blog **Voice Over** fornisce strumenti per interpretare correttamente i fatti (parole chiave, espressioni ecc.) e approfondire questioni centrali. Il blog ha anche un obiettivo ambizioso, quello di fare "massa critica" su temi cruciali, come la formazione e l'educazione per la vita, per accelerare la realizzazione di una società democratica della conoscenza. Nel 2014, nel suo primo anno di vita, il blog è stato visitato da **35.633 utenti unici**.

Nel 2014 è stato progettato e pubblicato il sito della Palestra dell'Innovazione che ospita uno

Fondazione Mondo Digitale, via del Quadraro 102, 00174 Roma, Italia
P. IVA 06499101001, tel. +39 06 42014109 - fax +39 06 42000442 - www.mondodigitale.org



spazio dedicato alla **Rete delle Palestre dell'innovazione** (con la mappa delle scuole) e una sezione riservata al **laboratorio di fabbricazione digitale**, il primo romano costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms, che aderisce alla rete internazionale dei fab lab.

www.innovationgym.org / www.palestrainnovazione.org



La Fondazione Mondo Digitale on line

www.mondodigitale.org	2013	2014	var.
Utenti in 12 mesi	36.073	46.893	+ 30%
Blog	2013	2014	var.
Utenti in 12 mesi		35.633	
YouTube	2013	2014	var.
visualizzazioni	13.529	50.418	+373%
Google+	2013	2014	var.
visualizzazioni		18.625	
Facebook	2013	2014	var.
Visualizzazioni max in 1 mese (ultimo trim)	27.795	52.148	
Twitter	2013	2014	var.
numero di follower	414	1.105	
numero di visualizzazioni a dicembre		28.447	
Flickr	2013	2014	var.
visualizzazioni totali account		136.930	

www.mondodigitale.org



COMUNICAZIONE, PROGETTAZIONE E RICERCA

Per la FMD la comunicazione è un'attività strategica, capace di creare valore al pari delle risorse umane, della ricerca ecc. Comunicare significa dar vita ad un circolo virtuoso: i valori creati dagli effetti della comunicazione (maggiore credibilità, notorietà, visibilità, affidabilità, reputazione) vengono reinvestiti in nuove attività che creano, a loro volta, nuovo valore.

Il capitale sociale e relazionale della FMD è costruito su “pubblici” diversificati, anche tra i media. Ad esempio, tra i destinatari della comunicazione istituzionale ci sono i lettori dei due maggiori quotidiani a tiratura nazionale (La Repubblica e Corriere della Sera).

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.

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.

Un piccolo staff operativo, pur conservando ruoli e professionalità specifiche, ha il compito di accelerare i processi di crescita dell'organizzazione, anche come sostenibilità economica, potenziare la progettazione e consolidare le attività di *fundraising*. Un motore interno che alimenta e assicura il funzionamento continuo del circolo virtuoso tra le scelte strategiche della direzione, i ruoli operativi dell'organizzazione e i vari pubblici (beneficiari, volontari, *stakeholder* ecc.). 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 “filantropo” ma è un partner a tutti gli effetti, con cui la FMD condivide visione e missione.

CON CHI LAVORIAMO

Nel 2014 sono stati siglati diverse intese che hanno avviato collaborazioni internazionali, come l'accordo con l'Ambasciata americana a Roma, che ha generato la prima edizione di CodingGirls Roma-Usa, e quello con Google.org, che ha dato vita al progetto L'Officina dei nuovi lavori.

Al l'Accordo di rete nazionale per la robotica educativa hanno aderito **nuovi soggetti**, per un totale di quasi **70 sottoscrittori**.



Particolare attenzione è stata dedicata alla progettazione sociale in ambito europeo, con interventi mirati per le categorie di cittadini a maggiore rischio di esclusione (immigrati e anziani). Nel corso del 2014 si sono conclusi, sono stati sviluppati o sono stati attivati ben dieci progetti finanziati da fondi europei (Fei, Grundtvig ecc.).

Inoltre sono stati elaborati diversi progetti a livello nazionale e locale con partnership importanti (Microsoft, Inail ecc.)

Tra collaborazioni, intese, accordi ecc. la FMD conta oltre **300 partner di lavoro**, in Italia e all'estero.

COME COMUNICHIAMO

La ricerca "[La comunicazione digitale nel non profit](#)", realizzata dalla Fondazione Sodalitas su 209 organizzazioni, conferma la scelta all'avanguardia della FMD che da anni è presente in modo diffuso sui diversi social con contenuti diversificati, "ritradotti" in base alla specificità dei diversi media, evitando cioè i più comodi "automatismi". Secondo la ricerca, infatti, Facebook è di gran lunga il social network più utilizzato dal non profit (86%, contro il 50% di Youtube, il 47% di Twitter, il 27% di Google+ e il 23% di LinkedIn,). Il Terzo Settore, indipendentemente dalle dimensioni organizzative e dal settore di attività, ha ancora poca familiarità con le campagne di crowdfunding (solo il 19% del campione ne ha realizzata una). A usare questo nuovo strumento sono soprattutto le ong (53%) e le fondazioni (26%); in coda le cooperative sociali (6%). **La Fmd non solo usa tutti i social più popolari e ha progettato una piattaforma di crowdfunding integrata con il sito Phyrtual, dedicato all'innovazione sociale.**

È possibile ripercorrere il 2014 attraverso le **517 notizie** che giorno per giorno hanno raccontato le attività sul sito www.mondodigitale.org

Rispetto all'anno precedente le persone che seguono on line il lavoro della FMD sono aumentate del **30 per cento**. Particolarmente significativo il ruolo giocato dal [canale YouTube](#) che ha visto incrementare le visualizzazioni di oltre il **300 per cento**.

Cresce anche l'attenzione dei nuovi media, soprattutto dei magazine on line. Nel 2014 si registra un incremento del **19 per cento** delle uscite stampa complessive. Quelle on line sono cresciute del 23 per cento.

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



Da gennaio a dicembre 2014, si contano 612 uscite stampa, così suddivise:



- 107 lanci di agenzia
- 90 articoli su quotidiani cartacei (nazionali e locali)
- 8 articoli su periodici cartacei
- 474 articoli on line (principali testate)
- 48 servizi radio-tv

Il sito istituzionale e i canali social



Il sito ufficiale www.mondodigitale.org è on line dal 2008 ed è realizzato con la piattaforma Drupal, un gestore di contenuti open source, modulare, particolarmente funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali. Nel 2014 gli utenti sono cresciuti del 30%.



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. Integra una piattaforma di crowdfunding.



[Voice Over](#) è un blog di servizio che mette in comune notizie importanti per il mondo della scuola e non solo, aggregando informazioni dalla rassegna stampa quotidiana, dagli eventi sul territorio, dalla presentazione di rapporti e ricerche ecc. Cerca di fornire strumenti per interpretare correttamente i fatti.



La [pagina Facebook](#) racconta quotidianamente con parole e immagini le attività della Fondazione Mondo Digitale. On line anche una [pagina dedicata al Fab Lab](#) della Palestra dell'Innovazione e un'altra al coding al femminile.



Il [profilo Twitter](#) ogni giorno sintetizza in 140 caratteri chi fa cosa. Hanno profili attivi anche le persone che compongono lo staff, a cominciare dal direttore generale [[@MirtaMichilli](#)] e direttore scientifico [[@AlfonsoHMolina](#)].



Nel [canale You Tube](#) sono visibili oltre 730 video (interviste, testimonianze, documentari, fiction, virali ecc.) che raccontano a più voci dodici anni di attività. Oltre 78mila le visualizzazioni. Più di 50mila nel solo 2014.





Su [Google+](#), in realtà, siamo ancora “giovani”, anzi giovanissimi, ma stiamo investendo energie per una presenza sempre più efficace. Anche qui cerchiamo di aggiornare quotidianamente il profilo. Si riparte da 20.000 visualizzazioni.



[Flickr](#) raccoglie più di 80 album. È l'immagine pubblica, costantemente aggiornata, evento dopo evento. Tutto il materiale, anche con immagini ad alta risoluzione, è di libero accesso. Si contano quasi 140mila visualizzazioni.



Su [SlideShare](#) mettiamo in comune le nostre presentazioni. Nei prossimi giorni aggiorneremo la biblioteca on line con tanti nuovi materiali, in italiano e in inglese.



Seguendo [Feed](#) è possibile avere il flusso costante delle nostre news.

COME CONDIVIDIAMO

Anche nel 2014 con l'attività di ricerca di conoscenze di valore per azioni e pratiche valide nel quadro dinamico della formazione continua sono stati sviluppati diversi materiali: manuali, opuscoli, e-book, casi di studio, metodologie, strumenti e piattaforme ecc. Ed è tutto disponibile on line in libera consultazione.



PRESIDENZA, DIREZIONE E CDA

Nonostante il 2014 si sia concluso senza la nomina del nuovo presidente e del Cda, lo staff, guidato dal direttore generale Mirta Michilli, ha lavorato con la stessa determinazione e passione e ha conseguito risultati rilevanti in tutte e cinque le aree di intervento, rafforzando la missione di servizio pubblico dell'organizzazione.



GENNARO SANGIULIANO
Presidente

fino a luglio 2013



MIRTA MICHILLI
Direttore generale



ALFONSO MOLINA
Direttore scientifico

CDA

GENNARO SANGIULIANO
Presidente

RENATO BRUNETTI
Consigliere

EMANUELE CERRONI *
Consigliere

MARIA PAOLA CIRILLI
Consigliere

CORRADO GIUSTOZZI *
Consigliere

PAOLO GULINELLI
Consigliere

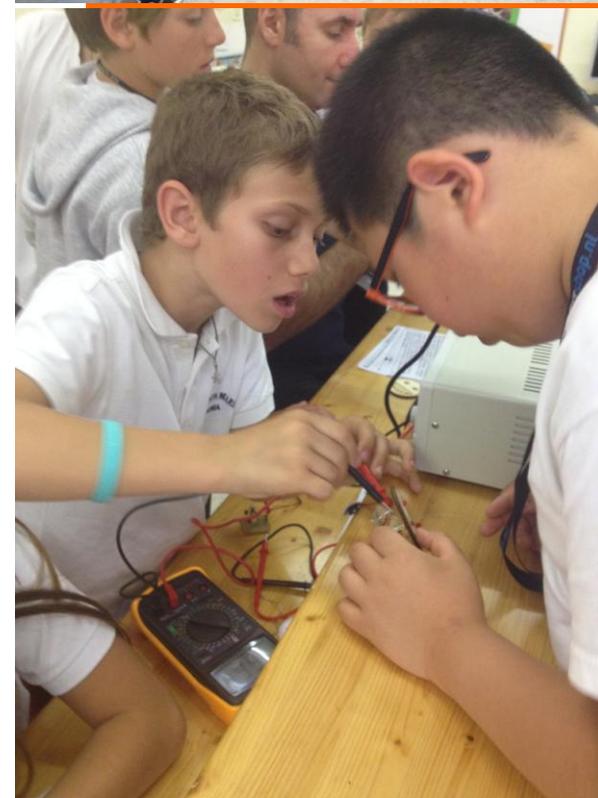
CARLO PARMEGGIANI
Consigliere

SERGIO ALLEGREZZA
Comitato di vigilanza -
Presidente

EUGENIO CASADIO
Comitato di vigilanza - Sindaco
effettivo

VINCENZO DEL SIGNORE
Comitato di vigilanza - Sindaco
effettivo

* fino a novembre 2013



LO STAFF OPERATIVO

Lavoro cooperativo, fiducia, creatività e innovazione caratterizzano anche i rapporti professionali all'interno della Fondazione, per garantire la crescita, la responsabilità e la realizzazione di collaboratori e impiegati. Una squadra di lavoro che continua ad apprendere anche grazie a metodologie innovative, come Lego Serious Play.



QUALITÀ E TRASPARENZA

Gli avvisi di ricerca di nuovi profili professionali sono pubblicati on line nella pagina **LAVORA CON NOI** e nella sezione del sito www.mondodigitale.org dedicata all'**AMMINISTRAZIONE TRASPARENTE**



LA COMUNITÀ DELLA FMD

Affianca e rafforza il lavoro quotidiano dello staff una sempre più ricca, comunità di appassionati che mette in comune competenze e conoscenze diverse, convivendo gli stessi valori:

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



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 (brochure, schede ecc.) e on line la FMD si avvale anche della collaborazione di una ghostwriter con esperienza specifica nel racconto sociale.

Progettazione e sviluppo

- Giovanna Castagna (fino ad aprile 2014)
- Grazia Dell’Oro
- Ilaria Graziano (da aprile 2014)
- Annaleda Mazzucato
- Barbara Quarta

Innovazione nella scuola

- Rosy D’Elia (da novembre 2014)
- Maria Laura Feroce
- Ana Lain
- Cecilia Stajano

Ricerca

- Valentino Catricalà (da settembre 2014)

Segreteria

- Valentina Gelsomini (da ottobre 2014)
- Manuela Martina
- Federica Pellegrini

Area multimediale

- Pierluigi Checchi (da ottobre 2014)
- Francesco Fagnini (fino ad agosto 2014)
- Ahmed Haiba (fino a luglio 2014)
- Mohameed Haiba

Area comunicazione

- Elisa Amorelli
- Francesca Del Duca
- Danny Grano (da novembre 2014)
- Francesca Meini (da novembre 2014)
- Sara Pierantozzi

