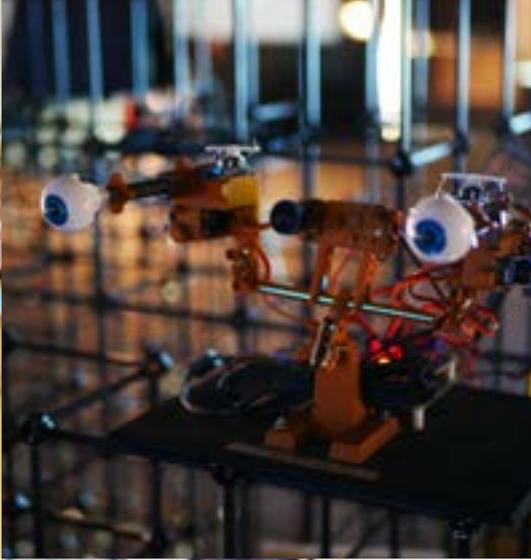




RELAZIONE DELLE ATTIVITÀ DEL 2018





NEL BRONX C'È UNA SCUOLA CHE FUNZIONA BENISSIMO. C'È UN BRAVO DIRETTORE CHE DA MOLTI ANNI OTTIENE SPLENDIDI RISULTATI NELLA LETTURA DEI RAGAZZI, PERCHÉ UNA VOLTA A SETTIMANA OBBLIGA I GENITORI A LEGGERE IN CLASSE QUELLO CHE STANNO LEGGENDO I FIGLI. CHIAMA A RACCOLTA PADRI, MADRI, MOBILITA TUTTI. È "SPIETATO". MOBILITA TUTTO IL QUARTIERE PERCHÉ VENGA A LEGGERE LE STESSA COSE E A DISCUTERE LE STESSA COSE. E QUESTO È PARTE DEL SUO LAVORO DIDATTICO ORDINARIO.

COINVOLGE TUTTI. E LA COSA FUNZIONA. HA AVUTO ANCHE RICONOSCIMENTI. HO SCOPERTO QUESTA STORIA PERCHÉ IL SETTIMANALE "INTERNAZIONALE" ALCUNI ANNI FA AVEVA TRADOTTO UN ARTICOLO DI UN GIORNALE AMERICANO E SONO ANDATO POI A CERCARE TUTTA LA STORIA E COSÌ HO SCOPERTO QUESTO PERSONAGGIO STRAORDINARIO, RAMÓN GONZÁLEZ CHE È UN BRAVO PRESIDE. LA COSA INTERESSANTE È CHE, LAVORANDO NELLE CONDIZIONI AMBIENTALI PIÙ DISAGIATE POSSIBILI, HA CAPITO CHE DOVEVA FARE LIFE-LONG LEARNING CON TUTTI E NON SOLO CON I RAGAZZI. E QUESTO FA FUNZIONARE MEGLIO ANCHE IL LAVORO CON I RAGAZZI E FA FUNZIONARE MEGLIO TUTTO IL QUARTIERE. [...] DI ESPERIENZE DI QUESTO TIPO CE NE SONO ANCHE IN ITALIA. ELEMENTO DECISIVO È QUANDO IL LEARNING SCOLASTICO TRADIZIONALE E LIFELONG LEARNING VENGO A COINCIDERE. BISOGNA FARLI COINCIDERE. BISOGNEREBBE CHE DIVENTASSE SISTEMA E CHE VENISSE INCENTIVATO IN TUTTI I MODI.

DA UNA CONVERSAZIONE INEDITA DEL LINGUISTA TULLIO DE MAURO
CON ALFONSO MOLINA, DIRETTORE SCIENTIFICO DELLA FONDAZIONE
MONDO DIGITALE

3	INTRODUZIONE
3	Chi siamo
5	Il nostro lavoro nel 2018
8	GLI ULTIMI ANNI IN 6 TAPPE
9	SCHEDE SINTETICHE PER ANNO
9	2017
10	2016
11	2015
12	2014
13	2013
14	IL NOSTRO PATRIMONIO IN PROGETTI
23	LA RETE DELLA FMD ALL'ESTERO
24	IL NOSTRO 2018
25	In numeri
26	Mese per mese
27	12 scatti per 12 mesi
32	IL CONTESTO
33	MODELLI, PIATTAFORME, PROGETTI
34	La Palestra dell'Innovazione e l'acceleratore giovanile inclusivo
67	Apprendimento intergenerazionale
78	Formazione al femminile
89	La formula della Terza accoglienza
95	Formazione personalizzata, continua e specializzata
108	Progetti-eventi
117	Altri eventi
125	RICERCA E SVILUPPO
128	CAMPAGNE E COLLABORAZIONI
129	COMUNICAZIONE
132	DICONO DI NOI
135	PUBBLICAZIONI
136	PRESIDENZA, DIREZIONE, CDA E STAFF
138	LA COMUNITÀ DELLA FMD
142	PROGETTI ED EVENTI IN ORDINE ALFABETICO

INTRODUZIONE

di **MIRTA MICHILLI**
direttore generale

CHI SIAMO

Siamo un ente strumentale di Roma Capitale e un'organizzazione non profit orientata alla conoscenza, guidata dalla sua nascita nel 2001, come Consorzio Gioventù Digitale, dal professore emerito Tullio De Mauro (Torre Annunziata 1932 - Roma 2017). Ma non solo.

Da 18 anni siamo impegnati nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Usiamo le nuove tecnologie digitali come acceleratore sociale, per alimentare la crescita, il benessere, la produttività e la competitività, convinti che un ecosistema innovativo sia un valore per tutti, dal cittadino alle imprese.

Lavoriamo per una società democratica della conoscenza coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali, in modo che i benefici siano a vantaggio di tutte le persone senza alcun tipo di discriminazione.

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

Sviluppiamo strumenti e progetti nell'ambito dell'istruzione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale e di comunità. Con un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione (ARD&I), collaboriamo con scuole, imprese, organizzazioni non profit,

centri di ricerca e pubbliche amministrazioni. Cerchiamo di rendere sempre e ovunque le persone protagoniste di ogni iniziativa, per questo la nostra presenza è così viva, radicata e diffusa nel territorio.

Per allineare la formazione alle sfide del XXI secolo abbiamo elaborato il modello di Educazione per la vita e la Palestra dell'Innovazione, un ambiente fisico-virtuale per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni: innovazione tecnologica, sociale e civica. Abbiamo sviluppato uno strumento formativo, il Personal Ecosystem Canvas, e format innovativi per lo sviluppo collettivo.

Sono oltre 150 i progetti di inclusione e innovazione sociale realizzati finora: 40 sono stati finanziati anche con fondi europei. Abbiamo stretto alleanze in 40 paesi anche al di fuori dell'Europa. Abbiamo collaborato con organizzazioni in Camerun, Cile, India, Marocco, Saharawi, Stati Uniti, Tunisia, Turchia. Con il Media Art Festival siamo entrati nel sistema dei festival internazionali e abbiamo avviato collaborazioni con diverse ambasciate (Ecuador, Francia, Spagna, Usa), anche per originali Residenze d'artista.

Abbiamo sviluppato una piattaforma ricca e innovativa per contenuti, attività, strumenti e progetti, che mettiamo a disposizione della pubblica amministrazione per promuovere la partecipazione dei cittadini. Interveniamo sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio in termini di Pil (abbandoni scolastici, disoccupazione giovanile, parità di genere, invecchiamento attivo ecc.).



Il nostro bilancio, con un fatturato annuo intorno a 1,5 milioni di euro, è sempre stato chiuso in pareggio fino al 2017. Nell'ultimo anno con un disavanzo di 80 mila euro. Ci sosteniamo grazie all'uso virtuoso dei fondi europei e alla capacità di attrarre gli investimenti in responsabilità sociale d'impresa delle grandi multinazionali tecnologiche (Cisco, Epson, Ericsson, Facebook, Google, Microsoft).

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

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

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

Lo staff, guidato da me e da Alfonso Molina, co-fondatore e direttore scientifico, personal chair in Technology Strategy (ha insegnato all'Università di Edimburgo per oltre 20 anni), nonostante le difficoltà dell'amministrazione capitolina, per 5 anni senza rinnovo del cda e della carica di presidente, ha moltiplicato determinazione e passione e ha conseguito risultati al di sopra delle aspettative in tutte le aree di intervento.

Ha rafforzato la missione di servizio pubblico dell'organizzazione e ha portato il modello di successo anche all'estero. Per il progetto Ideal

(Erasmus+), con il gruppo di lavoro del Cpia 2 di Roma, abbiamo portato a Helsinki, in Finlandia, l'originale modello sviluppato per l'apprendimento degli adulti stranieri, in contesti formali e non formali, basato su strumenti di gamification e social network. Per la prima volta un'esperienza romana ha fatto scuola al modello d'istruzione considerato il migliore al mondo. Il progetto Ideal è stato poi selezionato dalla Commissione europea come "storia di successo", sulla base di criteri rigorosi come qualità, pertinenza e risultati.

Lavoriamo con uno staff di changemakers, come espressione vitale del nascente "Quarto settore", un acceleratore del bene comune. Anno dopo anno consolidiamo il nostro sogno di una società della conoscenza inclusiva e di una comunità di innovatori sociali diffusa a tutti i livelli. Perché siamo convinti che il capitale sociale, costruito sulla centralità della persona, sia la prima condizione per lo sviluppo.

Ogni anno le oltre mille "uscite stampa" confermano la capacità di comunicare al pubblico attraverso i vari media, dalla carta stampata alla tv. Al centro dei servizi le idee innovative lanciate dalla FMD, gli obiettivi raggiunti e le testimonianze dei protagonisti. Da segnalare soprattutto l'attenzione dedicata dalle principali reti del servizio pubblico nazionale, anche in orari di massimo ascolto, sia nei servizi del telegiornale sia in rubriche tematiche o in altri spazi di approfondimento.

Raccontare chi siamo e cosa facciamo è diventato sempre più difficile, per il numero di progetti attivi e le diverse aree di intervento, per questo abbiamo deciso di affidarci al punto di vista di chi lavora con noi. In un video abbiamo raccolto oltre 30 testimonianze che raccontano come costruiamo percorsi condivisi.

Negli ultimi due anni abbiamo lavorato senza la guida discreta, attenta e affettuosa di Tullio De Mauro, che dopo essere stato nostro presidente e maestro per oltre dieci anni ha



continuato sempre a seguirci a distanza ravvicinata. A lui abbiamo dedicato il concorso internazionale Global Junior Challenge, che raccoglie i migliori progetti per la formazione dei giovani, e il premio per i dirigenti e i docenti innovatori. Nell'ebook "La scuola secondo De Mauro" abbiamo raccolto in versione integrale gli interventi e i messaggi in ricordo del linguista che istituzioni e importanti nomi della cultura italiana hanno voluto condividere con noi in occasione dell'ottava edizione del Global Junior Challenge.

Con il nostro lavoro cerchiamo di valorizzare l'eredità che ci ha lasciato, in termini di capitale umano, morale e civile. Promuoviamo la diffusione della cultura, aiutiamo la scuola a rinnovarsi e supportiamo i cittadini nei processi di trasformazione digitale in modo che le nuove forme di e-government siano anche modelli di buona governance. Vogliamo essere attori che fanno la differenza con un reale ruolo trasformativo, capaci di generare responsabilità nelle nuove generazioni.

In questi anni la FMD è cresciuta in modo esponenziale fino a diventare un modello unico e originale di "impresa" non profit di innovazione sociale. Investiamo in scuola e formazione perché l'istruzione è la chiave dello sviluppo e la scuola rivoluzionaria è quella che insegna a risolvere problemi nuovi. La nostra formazione è "ubiqua", cerchiamo di diffonderla ovunque, ed è "aumentata", potenziata da strumenti e ambienti digitali. Lavoriamo con i giovani perché possano essere la "tecnologia abilitante" per lo sviluppo inclusivo che non esclude nessuno.

IL NOSTRO LAVORO NEL 2018

Nell'ultimo anno abbiamo rafforzato alleanze storiche (Google, Microsoft ecc.), abbiamo consolidato collaborazioni più recenti (Facebook) con nuovi progetti e avviato nuove partnership, più di 30, con grandi aziende come

Acer, Adecco, Enel, MSD, Weese, Würth, leader in settori molto diversi, dalla formazione alla salute. Abbiamo sviluppato percorsi formativi innovativi anche per i professionisti e progettato la prima Digital Accademy su "La trasformazione digitale nella salute pubblica".

Per migliorare anche relazioni e processi, all'interno della nostra proposta formativa, sperimentiamo metodologie innovative molto efficaci, ma ancora poco conosciute e usate in Italia, come il metodo Lego Serious Play o il Design Thinking. All'interno dell'organizzazione abbiamo ben quattro coach certificati "Lego® Serious Play® Trained LSP facilitator" e cinque formatori per la metodologia MTA Learning, basata sull'apprendimento esperienziale.

Con la co-progettazione di "OpenSpace: Spazi di Partecipazione Attiva della Comunità Educante" e un forte partenariato di 27 soggetti (12 scuole, 4 enti pubblici e locali, 9 enti del terzo settore, 1 ateneo, 1 impresa srl) guidato da Action Aid, abbiamo vinto il bando Adolescenza (11-17 anni) di "Con i bambini", che prevede la realizzazione di quattro Palestre dell'Innovazione in quattro "scuole polo" nelle periferie di Milano, Bari, Reggio Calabria e Palermo. La sfida che ci aspetta è rinforzare il ruolo della scuola e della comunità educante con il nostro modello, dando vita ad azioni virtuose per ridurre in tempi brevi la povertà educativa. Le Palestre diventano anche spazio di solidarietà, di ascolto e di condivisione.

La Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione, nata con il sostegno del Miur, oggi conta 120 nodi. Alle scuole della Rete offriamo ogni tipo di supporto, dalla formazione alla progettazione per i bandi PON. E anche un'originale metodologia di lavoro comune per valorizzare l'intelligenza collettiva sviluppata con il progetto Kit:Cut: si scaricano i file, si realizzano gli strumenti, si condivide l'esperienza e si creano nuovi percorsi da condividere.



Nel corso dell'anno il direttore scientifico Alfonso Molina ha elaborato un nuovo strumento formativo, il Personal Ecosystem Canvas (PEC), e nuovi format di sviluppo collettivo per gli addetti ai lavori, come il Digital Strategy Workout che in occasione della RomeCup ha coinvolto l'intera filiera delle scienze della vita.

A trainare l'alleanza con le università e un collegamento più stretto con la scuola sono soprattutto Coding Girls, con hackathon in 7 atenei, e RomeCup con l'introduzione di contest creativi, sfide di sviluppo robotico riservate a universitari e studenti in alternanza scuola-lavoro.

Per la prima volta abbiamo collaborato a un'indagine "Il robot che vorrei", realizzata dal Campus Bio-Medico di Roma fra gli studenti delle università e delle scuole superiori di Roma. Dalla ricerca è nata una maratona di sviluppo e design, Tech Care Hackathon, per progettare nuove soluzioni di intelligenza artificiale per l'assistenza degli anziani. Oltre agli studenti ha coinvolto i ricercatori del Gruppo Nazionale di Bioingegneria e della Fondazione Don Carlo Gnocchi.

Da ottobre con il programma "Vagone FMD. Da 01 a 100" animiamo Binario F alla Stazione Termini, lo spazio di Facebook per le competenze digitali. Con il tour di "Vivere digitale" collaboriamo alla sfida di Facebook formando oltre 6.000 ragazze e ragazzi iscritti agli ultimi due anni della secondaria di secondo grado.

Prosegue la collaborazione con Microsoft con il progetto "eSkills4Change", finanziato nell'ambito del programma globale YouthSpark, che offre a migliaia di giovani maggiori opportunità nel campo della formazione, occupazione e imprenditoria. In autunno il lancio della nuova sfida Ambizione Italia, che la FMD declina per la scuola con il nuovo anno. Il focus è sull'intelligenza artificiale.

In estate, oltre ai campi estivi per bambini,

abbiamo organizzato due summer school molto "specializzate" per giovani, una sulla trasformazione digitale con TIM, l'altra sulla genetica con la Fondazione Golinelli.

Insieme alla casa editrice Erickson abbiamo promosso il convegno internazionale Didattiche.2018, animato aule digitali, tavoli operativi e il visual talk sull'innovazione a scuola con Alfonso Molina. È in lavorazione un nuovo progetto editoriale, una collana in sei fascicoli, dedicato alla scuola-laboratorio con attività su making, coding e tinkering.

Piccoli e grandi eventi, quasi 140 in un anno, coinvolgono oltre 20.000 persone: non si tratta di un "pubblico" generico, ma di "partecipanti" veri e propri, coinvolti in varie attività interattive. Per i multi evento, come RomeCup o Media Art Festival, gli allestimenti sono interamente progettati e costruiti nel fab lab della Palestra dell'Innovazione.

A luglio, in occasione della presentazione del nuovo Sistema Unico di Segnalazione di Roma Capitale, anche la sindaca di Roma Virginia Raggi ha visitato tutti gli ambienti della Palestra di via del Quadraro, dove svolgiamo anche i test per i progetti europei, come MaTHiSiS (Horizon 2020), che sperimenta soluzioni di intelligenza artificiale per l'educazione personalizzata.

Quali sfide devono affrontare le pubbliche amministrazioni, dalla scuola alla sanità, per usare al meglio le nuove tecnologie IA a vantaggio delle persone? Il progetto MaTHiSiS - Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS è stato inserito nel primo libro bianco sull'intelligenza artificiale al servizio del cittadino, realizzato dall'Agenzia per l'Italia digitale, nel capitolo dedicato alle tecnologie per "Prevenire le disuguaglianze". Altri 12 progetti sono finanziati da fondi europei per i programmi Erasmus+ (8), Fami (1), Amif (1), Rec (1), Europa creativa (1).

La squadra di progettazione lavora a ciclo con-



tinuo, costruisce partnership prestigiose, anche con centri di ricerca eccellenti, almeno 25 in Europa, ed elabora soluzioni su misura per enti locali, scuole, aziende ecc.

Tra le prime organizzazioni non profit a usare la metodologia del digital storytelling per costruire trasparenza, credibilità e reputazione, oggi preferiamo parlare di “racconto partecipativo”, che usa tecnologie diverse per condividere valori e storie trasformative, dal marketing alla scrittura in crowdsourcing.

Per le diverse aree di lavoro, che insistono sulle maggiori criticità del paese, sono state sviluppate piattaforme ad hoc, per promuovere l’uso inclusivo delle nuove tecnologie. Ma chi lavora ogni giorno allo sviluppo di tutte le attività? Dal punto di vista organizzativo siamo in una sorta di perenne versione “beta”, con una squadra che si “riaggiorna” continuamente per rispondere alle nuove sfide, grazie a figure “ibride”, versatili, con competenze trasversali e capacità di lavorare insieme. Anche quest’anno sono entrati in squadra profili giovanissimi, alla prima esperienza di lavoro, che devono “dimostrare”, come in un software al primo rilascio, passione e attitudine al lavoro sociale.

I vantaggi di un’organizzazione “beta”, più agile, leggera e flessibile, sono sostenibili solo perché nel corso del tempo all’interno dello staff sono cresciute e maturate almeno tre unità funzionali che uniscono alla forte specializzazione e professionalità la capacità di lavorare in sinergia: progettazione, marketing sociale e comunicazione. Mentre l’area dell’implementazione gravita intorno a una delle prime figure di manager di comunità nata nel non profit, con una professionalità certificata nella costruzione di squadre di lavoro. Un team storico che ogni giorno ha investito passione, valore e capitale umano, sostenendo l’organizzazione nei momenti più difficili e complessi. Sono loro i veri “soci eti-

ci” di questa straordinaria avventura costruita in 18 anni.

L’obiettivo del documento è fornire un quadro delle attività svolte nel 2018, ma anche di ricostruire, con cinque brevi schede sintetiche, i principali risultati raggiunti degli anni precedenti, dal 2013 al 2017, procedendo a ritroso. Mentre per il dettaglio di ciascun anno rimandiamo alle Relazioni annuali consultabili on line su mondodigitale.org.

Le pagine che seguono sono frutto del lavoro dello staff della comunicazione e di una giovane collaboratrice, Francesca Meini, ormai figura “storica”, che, anno dopo anno, si è appassionata anche al racconto sociale e ai modi di renderne conto.

GLI ULTIMI ANNI IN 6 TAPPE





SCHEDA 2017

Ripartiamo dai giovani, ogni anno. Sono da sempre un destinatario prioritario della nostra mission, che ha la scuola come interlocutore privilegiato, ma negli ultimi anni i nostri sforzi si sono moltiplicati e ci hanno permesso di raggiungere numeri importanti, soprattutto se confrontati con le risorse di una piccola organizzazione. Abbiamo coinvolto in attività formative 60.000 giovani, soprattutto studenti. Nei diversi ambienti digitali di apprendimento della Palestra dell'Innovazione, dalla fabbricazione digitale alla realtà virtuale, i giovani sperimentano il modello di Educazione per la vita, che combina conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali. Nei percorsi di alternanza scuola-lavoro abbiamo seguito oltre 4.000 studenti. Abbiamo organizzato più di 1.000 sessioni formative esperienziali, animato 280 laboratori negli ambienti digitali, erogato oltre 7.500 ore di formazione in presenza. I nostri coach sono "in missione" in ogni parte d'Italia, chiamati dalle scuole, e non solo, a fare formazione. Abbiamo coinvolto in attività formative (dal coding ai social media) 34.000 donne di tutte le età. Siamo entrati nel programma globale di Facebook a sostegno dell'imprenditoria femminile e con She Means Business stiamo formando 3.500 donne sull'uso dei social media per far crescere le imprese. Con il progetto Kit:Cut abbiamo vinto il premio nazionale "Up 4 School", lanciato dalla Fondazione Agnelli in collaborazione con Talent Garden, dedicato alle soluzioni più innovative capaci di promuovere e valorizzare l'innovazione nelle scuole italiane. Kit:Cut propone alle scuole di progettare in modalità condivisa per sviluppare soluzioni innovative e applicazioni didattiche anche per l'apprendimento personalizzato. Con la Phyrtual Factory cerchiamo di integrare l'educazione all'imprendi-

torialità nell'offerta formativa delle scuole. Abbiamo seguito con interesse e soddisfazione il lavoro dei team inseriti nel progetto pilota, che hanno partecipato all'articolato percorso formativo di sei mesi fino alla realizzazione di prototipi innovativi, di processo e prodotto. Anche Poste Italiane per il programma nazionale "Nonni in Rete. Tutti giovani alle Poste" ha scelto il nostro modello. Abbiamo pubblicato online, a disposizione di tutti, manuali, tutorial, video lezioni, pillole ecc. per rendere il modello replicabile ovunque. Oggi la metodologia di apprendimento intergenerazionale di Nonni su Internet è un modello di intervento transnazionale, che abbiamo portato in 11 paesi. Ci ha dato grandi soddisfazioni e ci ha permesso di sviluppare azioni innovative anche in altri campi, come il progetto "Tra generazioni. L'unione crea il lavoro", realizzato con la collaborazione di Cna Pensionati. Nella Regione Umbria abbiamo sperimentato il modello di apprendimento intergenerazionale all'interno dell'Agenda Digitale con il progetto "Interconnessioni", una settimana di originali attività interattive (Hackathon, Jam Session, PopUp Makers ecc.) animate dalle diverse generazioni e dedicate ai giovani anziani (65-74 anni). Organizzare eventi è una cosa che ci piace fare e che facciamo con successo. Ne abbiamo organizzati almeno 80: con format originali abbiamo coinvolto 260 relatori-testimoni e 20.000 partecipanti. Roma rimane la nostra "centrale dell'innovazione", ma da qui irradiamo azioni inclusive in ogni parte d'Italia, sperimentando interessanti sinergie per rinforzare l'impatto dei nostri interventi. Tra Milano e le altre città lombarde, ad esempio, abbiamo coinvolto oltre 6.500 giovani. Siamo convinti che se Roma e Milano lavorano bene insieme c'è una possibilità in più per l'Italia.



RELAZIONE SULLE ATTIVITÀ 2017

mondodigitale.org/sites/default/files/relazione-gestione-2017.pdf



SCHEDA 2016

La Fondazione fa parte del consorzio che ha presentato e vinto il finanziamento per il progetto MaTHiSiS “Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS” nell’ambito del programma Horizon2020 ICT 2015 - Information and Communication Technologies. Il consorzio del progetto, impegnato a lavorare insieme per 36 mesi, da gennaio 2016 a dicembre 2018, è composto da 18 partner provenienti da 9 paesi europei (Spagna, Francia, Grecia, Regno Unito, Paesi Bassi, Belgio, Italia, Germania, Lituania). L’obiettivo del progetto MaTHiSiS è fornire un sistema-prodotto per la formazione professionale e curriculare sia per gli individui con disabilità intellettuale riconosciuta sia non ancora diagnosticata.

Sempre a livello europeo ha suscitato particolare attenzione il progetto “Meet no Neet” (pubblicato nella piattaforma Coalizione per le competenze digitali dell’Agenzia per l’Italia digitale), che ha coinvolto 26.000 giovani in tre edizioni. Il successo del progetto, inserito nel programma globale Microsoft YouthSpark, ha consolidato la collaborazione con Microsoft Philanthropies con l’avvio di nuove azioni (Future Recoded, Crack the Code), finalizzate anche alla piena integrazione di giovani migranti.

A livello nazionale è da sottolineare l’attività progettuale di supporto alle scuole (ambienti di apprendimento, arredi, percorsi didattici e curricula digitali) per rispondere ai Programmi Operativi Nazionali (PON Scuola 2014-2020) e l’attività di formazione svolta all’interno del Piano nazionale scuola digitale, con i nostri coach che animano sessioni formative presso i principali “snodi formativi” del paese.

Ashoka ha realizzato una mappatura degli innovatori sociali, presenti in Italia, segnalando tra i *key player* il professore Alfonso Molina,

nominato *Fellow Ashoka*.

Abbiamo organizzato eventi, condiviso idee e progetti con più di 120 speaker e testimoni, che operano in diversi settori, dalla robotica all’arte. E allo stesso modo rispondiamo con generosità ed entusiasmo agli inviti di altre organizzazioni, per eventi locali (mese Stem, Nuvola Rosa ecc.) e globali (*Hour of Code*). E quando ci siamo anche noi si vede! Come alla **Maker Faire 2016**, dove abbiamo portato 11 progetti realizzati dai maker del fab lab della Palestra dell’Innovazione, animato l’area kids con 14 laboratori e l’isola didattica con le competizioni di robotica e l’originale pista con macchine inventate e costruite nel fab lab, che funzionano solo se c’è lavoro di squadra. Anche con i social ci facciamo sentire: nel corso della manifestazione @fmdigitale era il terzo profilo più citato su Twitter.

Per la campagna Rai #cittadinoinrete, Rai 3 con Buongiorno Regione Lazio e Tg Lazio si è collegata con la Palestra dell’Innovazione per “raccontare storie dal mondo digitale” (16 maggio). La campagna sociale #GenerazioneArgento, sempre promossa dalla testata giornalistica regionale della Rai, ha invece raccontato il progetto Nonni in Rete (19 novembre).

A settembre la casa editrice Erickson, specializzata in formazione, ha pubblicato il volume *Educazione per la vita e inclusione digitale. Strategie innovative per la scuola e la formazione degli adulti*, con la prefazione di Tullio De Mauro, che presenta il modello di Educazione per la vita elaborato da Alfonso Molina.



RELAZIONE SULLE ATTIVITÀ 2016

mondodigitale.org/sites/default/files/fondazione_mondo_digitale_-_relazione_2016_direttore_generale.pdf



SCHEDA 2015

Sono 14 i progetti europei che vedono la FMD impegnata in vari ruoli (capofila, soggetto attuatore, partner).

Con il supporto di Google.org viene creato il programma dell'Officina dei Nuovi Lavori per lo sviluppo delle competenze digitali dei giovani in cerca di occupazione. Percorsi formativi settimanali si svolgono in quattro ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione: Fab Lab, Game Lab, Immersive Lab e Video Lab. Nell'estate vengono sperimentate le prime Summer School tecnologiche.

Per il Miur la FMD organizza le prime Olimpiadi nazionali di Robotica. In sei città parte l'edizione pilota di "Nonni su Internet" con Poste Italiane.

A livello nazionale sono da segnalare la partecipazione alle consultazioni pubbliche promosse dal governo e l'inserimento dei progetti della FMD nelle piattaforme di condivisione delle buone pratiche per accelerare l'attuazione dell'Agenda digitale. Strategie nazionali, come il progetto Crescere in digitale, promosso dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali, in collaborazione con Google e Unioncamere, hanno chiesto la consulenza del direttore scientifico Alfonso Molina.

Diverse intese si sono concretizzate con la firma di un protocollo: Miur per Olimpiadi di Robotica, Miur per la Rete delle Palestre dell'Innovazione, Cna Roma, Associazione Digital Champion, Poste Italiane, Quasar, Indire, Behaviour Labs. Sono state attivate prestigiose collaborazioni nazionali e internazionali anche per progetti-eventi specifici, come il Media Art Festival: Bnl, Samsung, Quasar, Rufa, Goethe/Institut, Accademia di Spagna, Ambasciata del

Cile, Ambasciata di Francia, Ambasciata Usa, Ambasciata di Israele, Ambasciata dell'Ecuador.

La FMD è stata invitata a numerosi eventi di rilevanza nazionale e internazionale per presentare il modello di intervento e i progetti realizzati, come esempi di buone pratiche da emulare in altri contesti territoriali. Il direttore scientifico Alfonso Molina è intervenuto in numerosi eventi in Italia (Digital Day a Torino, Maker Faire di Roma, seminario internazionale Immagina. Scuole del 21° secolo: idee e pratiche visionarie di Bologna ecc.) e all'estero (SmartAQP - Seminario Smart & Sostenibile in Perù, Annual Global Drucker Forum di Vienna, Promoting e-Leadership in Europe a Bruxelles ecc.).



RELAZIONE SULLE ATTIVITÀ 2015

mondodigitale.org/sites/default/files/relazione-di-gestione_2015.pdf



SCHEDA 2014

Nascono nuove collaborazioni oltre oceano e si consolida la partnership storica con Microsoft (programma globale YouthSpark) e la più recente con Google. La FMD partecipa al Summit Youthspark a Seattle. Con l'ambasciata Roma-Usa e l'associazione americana Girls Who Code viene organizzato l'evento CodingGirls Roma-Usa. Dalle prime collaborazioni di successo con Google (es. Tra Generazioni) nasce il progetto "L'Officina dei lavori", che prende il via nel 2015.

In primavera viene inaugurata la Palestra dell'Innovazione, un ambiente fisico e virtuale per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni, innovazione tecnologica, sociale e individuale. In autunno viene lanciata la Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione.

È un anno particolarmente significativo anche per la crescita dei progetti europei. Quattro progetti per l'integrazione dei migranti sono attuati con i fondi FEI.

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, rimane online anche sul canale YouTube del Global Brain Institute.

Il 2014 può essere definito 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 ottiene dal Miur l'accreditamento come ente di formazione per il personale della scuola.

Viene lanciata la campagna nazionale Volontari della conoscenza. Le scuole coinvolte nel progetto Meet no Neet sperimentano per la prima volta la piattaforma Phyrtual.org per le campagne di crowdfunding.

Il team romano SPQR selezionato alla RomeCup 2014 è campione del mondo di robotica in Brasile.



RELAZIONE SULLE ATTIVITÀ 2014

mondodigitale.org/sites/default/files/relazione-di-gestione_2014_0.pdf



SCHEDA 2013

Abbiamo sostituito le sette aree storiche di intervento che hanno caratterizzato il primo decennio di lavoro, prima del Consorzio Gio-

ventù Digitale e poi della Fondazione Mondo Digitale, in 5 nuove macroaree

AREE STORICHE	MACROAREE
<ul style="list-style-type: none"> - 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) 	<ul style="list-style-type: none"> - educazione per la vita - robotica educativa, innovazione sociale e imprenditoria giovanile - invecchiamento attivo - integrazione dei migranti

Viene dato così più risalto a nuove alleanze per “fare il lavoro”, con i diversi interventi per il lavoro giovanile che trasformano il conflitto tra generazioni in alleanza formativa e opportunità occupazionale:

- Meet no Neet con Microsoft
- The Italian Makers con Inail
- Tra generazioni. L'unione crea il lavoro con Cna Pensionati e Google

Tra i 30 progetti attivi (8 con fondi europei) sono da segnalare anche le attività alla Città Educativa di Roma 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 collaborazione con la Cabina di Regia per l'attuazione della legge 285/97, istituita presso il Dipartimento Promozione dei Servizi Sociali e della Salute di Roma Capitale, ad ottobre 2013 la FMD ha organizzato alla Città Educativa l'evento dal titolo “Nuove

generazioni protagoniste - La Legge 285/97 a Roma” per raccontare quanto è stato realizzato nella capitale grazie al Fondo Nazionale per l'Infanzia e l'Adolescenza istituito dalla Legge 285.

In occasione della 7ª edizione della RomeCup viene lanciato il primo LEIS (Lego Education Innovation Studio) della Capitale.

Dopo il successo della prima Maker Faire europea (ottobre 2013), che ha visto la FMD protagonista dell'Educational Day, comincia a prendere forma il progetto della Palestra dell'Innovazione, che viene inaugurata nell'autunno del 2014.

Phyrtual.org, ambiente interattivo on line “innovation-oriented” per condividere conoscenze, progetti ed esperienze di innovazione sociale, viene integrato con una piattaforma di crowdfunding.



RELAZIONE SULLE ATTIVITÀ 2013

mondodigitale.org/files/FMD_RelazioneGestione2013.pdf



IL PATRIMONIO DELLA FMD IN PROGETTI



INVECCHIAMENTO ATTIVO



INTEGRAZIONE DI MIGRANTI



EDUCAZIONE PER LA VITA



ROBOTICA EDUCATIVA



IMPRENDITORIA GIOVANILE

L= Progetto Locale

N= Progetto Nazionale

T= Progetto Transnazionale

A= Area di intervento

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



BYE: Build Your Experience		•		
BYOC - Build YourOwn Cloud		•		
CAnVASS+			•	
Carbon Footprint		•		
Carta di credito formativa	•			
Centro Enea	•			
Centro di Pietralata	•			
Città Educativa	•	•	•	
Code Your Future			•	
Coding Girls Roma-Usa			•	
Co-Host		•		
ComeOn!			•	
Computer Science First		•		
Computer Science First Mapping				
Connettività a banda larga per le scuole	•			
Costruire le ali	•			
Crack the Code		•		
Didattiche.2018				
Digital Bridge			•	
Digital Made			•	
Digital Strategy Workout				
Digitali si diventa	•		•	
DisAbuse			•	
Donne e nuove tecnologie	•			
Doppio codice	•			
E-Care	•			
E-Care Family	•			
E-Inclusiosite.org			•	
Enact			•	
Enlight			•	
eSkills4Change			•	
eSkills4Jobs			•	
EUReKA			•	



E-UROPa			•	
European Resources Manager of School Cities			•	
Fai da noi	•			
Flip Ideal			•	
Future ReCoded		•		
Gender Equality Matters (GEM)			•	
Genitori su Internet	•			
Global e-Inclusion Movement			•	
Global Junior Challenge			•	
Gold Age		•		
Holding Hands			•	
Holomakers			•	
Ict per l'Abruzzo	•			
Ideal			•	
Immaginare Crescere Sviluppare		•		
Immersive Summer Camp		•		
Immersive Weese		•		
In contatto	•			
In estate si imparano le Stem		•		
Informatizzare Qualificando	•			
Interconnessioni	•			
Internet Corner		•		
Inti			•	
Io ci sono. Giornata del rifugiato	•			
IoT Acceleration	•			
IoT alla Palestra dell'Innovazione		•		
Io, tu, noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione	•			
Iprit - Immigrazione Percorsi di regolarità in Italia			•	
ISEV			•	
Isis - Invecchiamento attivo e solidarietà...		•		
La trasformazione digitale nella salute pubblica		•		
Lavori d'artsita	•			
LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze...	•			



Leips			•	
Le molte facce del territorio	•			
Le radici auree	•			
L'officina dei nuovi lavori		•		
Make: Learn: Share: Europe			•	
MaTHiSiS			•	
Meet no Neet 1, 2 ,3		•		
Mix User Experience			•	
M-Learn			•	
Mondo immigrato	•		•	
Nonnet. Orti urbani digitali	•			
Nonni in Internet. Un click per stare insieme		•		
Nonni in Rete		•		
Nonni su Internet	•	•	•	
Nonni su Internet a Como	•			
Nonni su Internet nella Tuscia	•			
Nonni Sud Internet		•		
Nuvola Rosa		•		
Olimpiadi di Robotica		•		
Openness e cultura digitale				
OpenSPACE		•		
Ora del Codice		•		
Palestra dell'innovazione	•	•	•	
Pane e Internet per nonni e nipoti (PINN)	•			
Path to a Job			•	
Phyrtual		•	•	
Phyrtual Factory		•		
Phyrtual Innovation Environment & Research			•	
Più: uffici per l'integrazione	•			
Projecting the Future	•			
Punto Acca	•			
Punto Roma Facile	•			
RealD Educational Campaign			•	



RedFest				
RefugIS		•		
Rete dei volontari e concorso		•	•	
Riciclo pc dismessi		•		
Ricominciodatre	•			
Roberta	•			
Robotica contro l'isolamento	•			
Robodidactics			•	
Robotic Center	•			
RomeCup		•	•	
Schoolwebby	•			
Salerno Smart	•			
Scuole on line	•			
Sei. Scuola di educazione civica e italiano	•			
Settimane tematiche	•			
Share School		•		
She Means Business		•		
SI Forma	•			
Sì. Scuola di italiano	•			
Sì. Scuola di italiano 2	•			
Silver			•	
Small Funds Awards			•	
Sonetbull			•	
Studiare è sostenibile	•			
Summer Camp		•		
Supporto tecnico PNSD		•		
Telemouse	•			
Teo: terza età online	•			
The Italian Makers	•			
The Knowledge Volunteers			•	
Tra generazioni: l'unione crea il lavoro		•		
Tutti a scuola	•			
Tutti su internet		•		



Vagone FMD	•			
Vivere digitale			•	
Volontari del 21° secolo		•		
+WE - Wurth Experience	•			
Welcome			•	
Women in Local Development			•	
Women in Technology		•		





LA RETE DELLA FDM ALL'ESTERO

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

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

IL NOSTRO 2018

60.000
giovani coinvolti
in attività laboratoriali

60
progetti attivi

7
progetti al femminile per
12.000 donne di tutte le età

4.300
donne formate
su imprenditoria

1.000
e più sessioni formative

168
artisti protagonisti di laboratori
di produzione partecipata

7.000
ore di formazione
in presenza

1.000
e più uscite stampa

13
progetti europei

10
nuovi accordi
di collaborazione

30
nuove aziende
in partnership

138
eventi con il
pubblico protagonista

250
relatori e testimoni

20.000
partecipanti agli eventi

700
notizie pubblicate sul sito

1+5
sedi operative



MESE PER MESE

Dall'archivio delle notizie 2018
www.mondodigitale.org/it/news/2018

GENNAIO	Presentazione in Campidoglio del progetto Digitali si diventa, la “Roma facile per gli anziani”. Al via i laboratori alla Palestra dell’Innovazione e tutti i progetti attivi (She Means Business, lot alla Palestra dell’Innovazione, Coding Girls ecc.). Residenza d’artista del collettivo Noise Orchestra alla Palestra dell’Innovazione. Online le 12 campagne di crowdfunding di Women in Technology. A Praga conferenza Isev. Online il video che racconta il GJC. Inaugurazione di Bibliomakers. Parte la 16 ^a edizione di Nonni su Internet. La FMD a Bologna per “Futura - 3 giorni per il Piano Nazionale Scuola Digitale: formazione, dibattiti, esperienze”. Aperte le candidature per gli ambasciatori digitali di Make:Learn:Share:Europe. Riparte Nuvola Rosa. “L’Europa comincia a Lampedusa” con l’esperienza di Co-Host. Prosegue collaborazione con Facebook contro fake news. La FMD anima la Microsoft House a Milano.
FEBBRAIO	Alla Palestra dell’Innovazione tirocinio di 50 ore per gli studenti di Roma Tre. Al via la quarta edizione di Tra Generazioni. Eventi internazionali per i progetti europei Mathisis, Enlight, Holomakers. Staffetta tra gli ambasciatori digitali #MLSEurope. Lancio del contest creativo MUX con il Palazzo delle Esposizioni. workshop con Lego Serious 4 ^o convegno internazionale di didattica capovolta “Collaborare per imparare”. Evento finale di Women in Technology a Palermo sulla Costa Diadema. Al fab lab arriva il progetto Emosilla, la sedia che si emoziona. Con 2R - Reset&Recode anche i giovani detenuti vanno a scuola di trasformazione digitale, tra making e coding. Webinar con le 35 scuole di eSkills4Change. Università di Salerno: Cecilia Stajano all’evento “Scelgo di essere informatica”. Apre al pubblico la mostra Human+ con una sezione curata da Valentino Catricalà.
MARZO	Alla vigilia della Festa della donna evento a Spazio Europa con Mirta Michilli. Ad Atene il training transnazionale per il progetto europeo Welcome (fondo AMIF). A Barcellona il terzo incontro dedicato al progetto europeo Accord. Con il progetto HoloMakers si sperimentano nuove strategie ed effetti olografici. A Lisbona secondo meeting di progetto per DisAbuse. I giovani protagonisti: dalla Milano Digital Week alla All Digital Week in Europa. “Il futuro sostenibile si costruisce insieme”, evento Wind a Milano con workshop FMD. Ad Atene Train for Trainers, in modalità Byod, per il progetto Welcome. La FMD collabora al master di I Livello “Le nuove professioni del cinema e dell’audiovisivo” dell’Università Roma Tre. Media Art Festival: partono i laboratori di produzione condivisa con le scuole. Con Projecting the future artisti e studenti progettano opere in realtà aumentata. A Roma l’evento annuale di Ashoka Italia con Alfonso Molina. All’Informagiovani del Comune di Milano parte il progetto Lavori d’artista, che porta la media art nello spazio della Dogana. Intelligenza artificiale: il progetto Mathisis nel libro bianco dell’Agid.



APRILE	Nell'ambito del programma globale YouthSpark di Microsoft nasce il progetto Eskills4Change. Stem in the City alla Microsoft House. A Milano maratona con le Coding Girls. Antiprisma a Wave Market: i prototipi realizzati dagli artigiani sono sviluppati al fab lab. Dalle lectio magistralis di Oussama Khatib, Robert Riener e Nitish V. Thakor, tre dei massimi esperti di robotica al mondo, al workout strategico, la RomeCup 2018 propone in soli tre giorni un'esperienza immersiva straordinaria sul presente e il futuro dell'uomo. Presentazione dell'indagine "Il robot che vorrei". A Pescara la presentazione dei risultati del progetto Si forma (fondo Fami). Al via il percorso pilota di Digital Welcome.
MAGGIO	Al via una nuova sfida con Google: Computer Science First. Alfonso Molina al 18° Convegno nazionale dell'Associazione italiana ingegneri clinici dal titolo "La salute di domani, le tecnologie di oggi". A Milano con Microsoft per l'EduDay. Media Art Festival al Maxxi e in altre location. Nuova collaborazione con il Centro di aggregazione giovanile Corviale. Alla ricerca di buone pratiche didattiche con il progetto europeo CAnVASS+. Al ForumPA con due workshop. A Bordeaux la FMD presenta il piano della sperimentazione per il progetto Mathisis. Al Cpia laboratori didattici con gli strumenti del progetto Kit:Cut. Docenti in formazione con Computer Science First. Alla scoperta della rete dei fab lab: Ilaria La Manna in Giappone. A Palermo, capitale della cultura, la grande installazione di Federica Di Carlo. Con BYOC - Build Your Own Cloud: docenti in formazione tra Roma e Prato. Selezionati i nuovi giovani ambasciatori digitali. I team vincitori della RomeCup a Montesilvano per la Robocup Junior European Championship.
GIUGNO	Il kit open source di Marco Brocchieri alla Mini Maker Faire di Torino. La FMD tra i partner di Roma l'Innolympics Education Hackathon, promosso da Cocoon Projects. La FMD a Bruxelles con All Digital. Italian Scratch Festival a Grugliasco con DSchola. Alla Palestra dell'Innovazione corso di formazione per facilitatori del metodo LEGO® tenuto da Per Kristiansen. Promossa con la Fondazione Golinelli, prima edizione della "Biomaking Summer School" su genetica e digitale. Summer Camp per i bambini da 7 a 13 anni. Immersive Summer Camp con Telecom. Il metodo Lego Serious Play a Roma Tre per formare nuovi economisti. AtWork a Roma: partecipano Irene e Daniele, coach della Palestra dell'Innovazione. Industria 4.0, Alfonso Molina partecipa al convegno sulla trasformazione del lavoro. Non una di meno: evento a sostegno della cura psico-fisica delle pazienti oncologiche con il Campus Bio-Medico. Ad Atene "Code the IoT Hackathon" per Mathisis. Geografie collaborative: Mirta Michilli all'assemblea generale di ItaliaCamp. Le quattro squadre selezionate alla RomeCup 2018 partono per Montreal, in Canada, per i mondiali di robotica. 20 giugno: tutti in campo per la Giornata mondiale del rifugiato. ROMunicare: la FMD alla conferenza finale del progetto europeo.



LUGLIO	<p>Le mamme nel fab lab: laboratorio di quattro ore in collaborazione con ORA X. Alla Palestra dell'Innovazione presentazione del nuovo Sistema Unico di Segnalazione di Roma Capitale. I giovani di Welcome partecipano al Social Hackathon Umbria, organizzato dal Centro Studi Città di Foligno. La FMD in Francia per l'evento annuale dei Fab Lab. La scuola di Fisica con Arduino e smartphone al Summer Meeting dell'AAPT. Premio per i Millennials: Giorgia Di Tommaso, 27 anni, formatrice di Coding Girls, vince nella categoria MyBook. CAnVASS+ selezionate 8 buone pratiche. Però: comincia una nuova collaborazione con l'università e la rete dei fab lab.</p>
AGOSTO	<p>“Unstoppable Women”: per StartupItalia!” Mirta Michilli è tra le donne che guidano la trasformazione digitale. Learning News: il contributo di Cecilia Stajano sul metodo Lego Serious Play. “Ritagli di classe” non va in vacanza... Gli episodi estivi di Cristiana Zambon. “Un atelier di competenze digitali”: eSkills4Change sul magazine Class. Anche “In estate si imparano le STEM”: gli appuntamenti nelle scuole.</p>
SETTEMBRE	<p>Alla Palestra dell'Innovazione seminario “Bibliomakers: la fabbrica delle idee in Biblioteca”. Robotica in famiglia: laboratorio per genitori e bambini dai 6 ai 10 anni. Come innovare processi e prodotti didattici? Un corso per i docenti al fab lab. Le Coding Girls per la prima volta alla Notte europea dei ricercatori. Campo estivo hi-tech: cento bambini di quattro paesi lavorano insieme. Daniele Manni è l'unico docente italiano finalista agli Innovation Awards. Le facce del territorio: Le performance degli artisti Masini e Spanò nel progetto di MANEAT. A Vienna il 4° meeting del progetto Accord. Il contributo di Simona Michelin a Futura Varese. Una giovanissima maker romana alla Fabricademy del TextileLab di Amsterdam. Per la versione italiana di YouTubeKids i contenuti più adatti per i bambini sono scelti anche da FMD. I sogni dei nostri maker in mostra alla Rinascente. Grazie a Moleskine Foundation. Al via il nuovo progetto europeo GEM. Capofila è l'Università di Dublino. In Grecia il secondo incontro transnazionale del progetto CAnVASS+. A Roma Forum Globale 2018 con intervento di Alfonso Molina. A Milano presentazione del progetto Ambizione Italia.</p>
OTTOBRE	<p>Rischio sismico: alla Sapienza Italia-Cile sulla protezione del patrimonio. Inaugurazione di Binario F, spazio Facebook animato da FMD con il programma Vagone FMD. La FMD alla Maker Faire. Per il progetto europeo HoloMakers 2ª workshop di formazione a Varsavia. A Roma il secondo meeting transnazionale del progetto Welcome. All'Ambasciata Usa la presentazione della quinta edizione di Coding Girls. Settimana europea della programmazione. A Rimini il convegno internazionale Didattiche.2018 promosso da Erickson. Disabuse: terzo workshop all'Università della Murcia in Spagna. CS First Day con Google per presentare i primi risultati della piattaforma. Space Apps Challenge in 170 città del mondo. Educazione e tecnologia: Ilaria La Manna alla Design Week di Buenos Aires. Gli Ashoka Fellow italiani protagonisti di un doppio appuntamento a Palermo. ICity Lab a Firenze: intervento di Ilaria Graziano sulle Palestre dell'Innovazione. Contro la povertà educativa: al via il progetto OpenSpace in quattro città.</p> <p>La delegazione italiana di ambasciatori digitali a Sheffield per la conferenza finale del progetto europeo #MLSEurope. Hackathon Weese: in sfida team misti per sviluppare un'app innovativa. ISEV: pubblicati due studi comparativi su modelli di apprendimento degli adulti. Alla Camera dei Deputati la presentazione del Manifesto e della campagna. OpenSPACE: comincia la progettazione su misura della Palestra dell'Innovazione con il sopralluogo a Milano. Conferenza stampa a Palermo.</p>



NOVEMBRE	La staffetta formativa di Coding Girls parte da Milano. Il tour prosegue a Torino, Trieste, Roma, Napoli, Salerno e Catania. Alla Palestra dell’Innovazione due giornate di formazione intensiva per i manager di The Adecco Group. A Palermo la presentazione della seconda edizione di She Means Business. Al Maxxi la presentazione del progetto “Le radici auree”. OpenSpace: conferenza stampa a Milano. Lancio del contest “Digital Made”. Non solo “alternanza”: la scommessa del nuovo progetto “+We - Wurth Experience”. Al via il progetto Vivere digitale, dedicato a 100.000 giovani europei tra i 18 e i 30 anni. Come l’intelligenza artificiale cambia il lavoro: Mirta Michilli al festival “Economia Come”. Per OpenSpace sopralluogo a Palermo, Bari e Reggio Calabria. Alfonso Molina a Bucarest per l’evento finale di #FutureMakers. Programma Mind the Gap: 20 bambine e bambini nella sede italiana di Google. A Buenos Aires i lavori del corso di biodesign diventano una mostra. Rete delle Palestre dell’Innovazione: a Pordenone domani apre la Kindergarten Room. A Lohja meeting per il lancio del nuovo progetto europeo Flip-Ideal. Alla Palestra dell’Innovazione un team è al lavoro per costruire una Tiny House. Maratona sulla fabbricazione intelligente con Cisco. Alfonso Molina interviene al convegno internazionale Tise 2018. In Lituania confronto sulla sperimentazione tra i partner di Mathisis. Maratona di sviluppo alla Palestra dell’Innovazione per “+WE - Wurth Experience”.
DICEMBRE	Natale da fare insieme nel fab lab: tre appuntamenti per i bambini. Education for Educator at Fab Lab: al lavoro su cinque idee progettuali. Sul blog “Creatività e Coding Unplugged” le proposte di Cristiana Zambon per l’Ora del Codice. Tech Care Hackathon: dall’indagine “Il robot che vorrei” alla prima sfida etica sulla robotica. Il team del liceo del Vito Volterra alla World Robot Olympiad 2018 in Thailandia. Giornata mondiale dei diritti: lectio magistralis di Alfonso Molina a Campobasso. Job Shadowing: i dipendenti Enel in formazione alla Palestra dell’innovazione. Videochat sul lavoro: Mirta Michilli nello studio del Tg1 online ospite di Alma Gradin. La trasformazione digitale nella sanità: 24 igienisti alla Palestra dell’Innovazione. A Milano Mirta Michilli alla tavola rotonda “Ischool: an Attainment Based Society”. Progetto Disabuse: percorso formativo con il metodo Lego Serious Play. Emosilla in Kenya. #Dadinarte propone attività da sperimentare con un device, carta e colori. Il VII Municipio in sfida alla Palestra dell’Innovazione per realizzare un’app. OpenSpace: il gruppo Gruppo FS sostiene la campagna “Il loro futuro nelle tue mani”.

12
SCATTI
PER
12
MESI

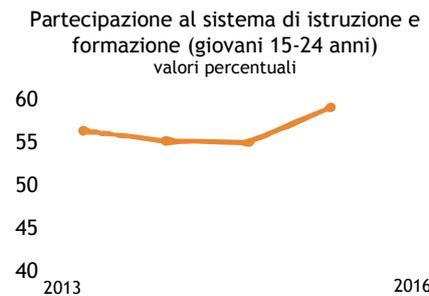
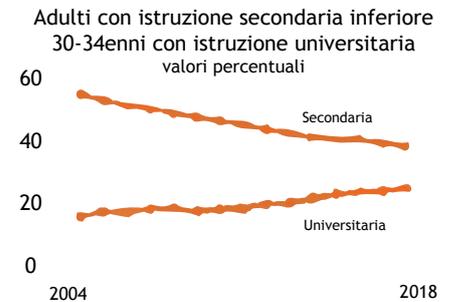
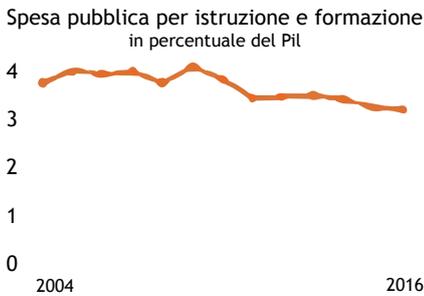




IL CONTESTO

Il nostro Paese ha raggiunto solo alcuni obiettivi sui livelli di istruzione della popolazione, fissati dalla Strategia Europa 2020. La quota di giovani che abbandonano precocemente gli studi, nel 2018 si attesta al 14,5%, superando l'obiettivo nazionale del 16%, ma non quello europeo del 10%. Sale al 27,8% la percentuale dei 30-34enni che

hanno conseguito un titolo di studio universitario, grazie al contributo della componente femminile. I giovani di 15-29 anni che non studiano e non lavorano sono ancora più di 2 milioni (il 23,4%), in riduzione per il quarto anno consecutivo, con una incidenza più elevata tra le donne rispetto agli uomini [fonte noi-italia.istat.it/]



PERCHÉ PRODUCIAMO VALORE

Interveniamo in settori strategici per lo sviluppo del Paese, anche in termini di PIL

NEET Costano 36 miliardi di euro, quasi il 28% del Pil. Per i giovani che abbandonano gli studi "bruciati" 27 miliardi.	DONNE Le mancate parità di genere nel lavoro fa perdere fino a 15 punti di Pil.	ANZIANI L'invecchiamento attivo è una risorsa con un impatto di 40 miliardi (Silver Economy).	STRANIERI Tasse e contributi dei lavoratori integrati (17 miliardi di euro) compensano ampiamente i costi.
---	---	---	--



MODELLI, PIATTAFORME, PROGETTI

Come lavoriamo: il flusso di progettazione

Nel corso degli anni, grazie a un programma integrato di ricerca, azione, sviluppo e implementazione (ARD&I), abbiamo sviluppato una serie di piattaforme di intervento, ricche e innovative per contenuti, ambienti, attività, strumenti e progetti. E oggi le nostre azioni progettuali si fondano su veri e propri programmi, che aggregano a loro volta vari contenuti, strumenti ecc.

Per la prima volta, a differenza degli anni precedenti, la presentazione dei progetti è organizzata proprio in base alle principali piattaforme di intervento:

- Palestra dell’Innovazione e l’acceleratore giovanile inclusivo
- Apprendimento intergenerazionale
- Formazione al femminile
- Terza accoglienza
- Formazione personalizzata, continua e specializzata

Anche gli eventi “storici” come Global Junior Challenge (8 edizioni), RomeCup (12 edizioni) o Media Art Festival (4 edizioni) nel corso delle diverse edizioni non solo si sono trasformati in multi evento, ma sono diventati a loro volta programmi di sviluppo con una serie di progetti collegati.

COME LAVORIAMO: IL FLUSSO DI PROGETTAZIONE

Esempio: dall’elaborazione di modelli ai progetti





PALESTRA DELL'INNOVAZIONE E ACCELERATORE GIOVANILE INCLUSIVO

La continua evoluzione tecnologica e le numerose funzioni delegabili ai robot fanno pensare che sia vicino l'avvento della sostituzione dell'uomo con la macchina, mettendo a rischio milioni di posti di lavoro. In realtà, la tecnologia abilita un nuovo modo di concepire il lavoro, indipendentemente dal settore di attività o dalle mansioni svolte. È per questo che le competenze dei lavoratori possono non risultare in linea con le richieste del mercato. Si tratta del cosiddetto fenomeno dello skill mismatch, per cui si stima che entro il 2020 ci saranno in Italia almeno 900mila posti in ambito digital che potranno rimanere scoperti, non per mancanza di candidati ma per mancanza di candidati con le competenze adeguate.

Alla Fondazione Mondo Digitale promuoviamo un nuovo modello di Educazione per la vita, in grado di formare giovani talenti e colmare quel disallineamento di competenze che oggi preoccupa le aziende. Ma non ci limitiamo a supportare lo sviluppo di competenze digitali immediatamente spendibili, piuttosto puntiamo sulle skills fondamentali per adattarsi velocemente a ogni tipo di cambiamento. Collaboriamo con docenti e dirigenti scolastici di tutta Italia e insieme a loro progettiamo processi di innovazione interni per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro: da percorsi di alternanza scuola-lavoro ed educazione all'autoimprenditorialità a corsi di formazione per il personale della scuola, fino a programmi in partnership con le più grandi aziende ICT per accompagnare gli studenti nella loro scelta universitaria e guidarli alla scoperta di nuovi profili e opportunità del mercato 4.0. Nel 2018 abbiamo formato 50mila giovani. Abbiamo organizzato più di 1.000 sessioni formati-

ve con almeno 7.000 ore in presenza.

L'11 dicembre, in diretta su TG1 online, Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale, ha raccontato l'impegno della Fondazione Mondo Digitale nella formazione specifica dei giovani <https://bit.ly/2lfrvEp>

In questa sezione descriviamo in ordine alfabetico i seguenti progetti:

- 5G4School
- Alternanza scuola-lavoro
- Bibliomakers
- Campi estivi
- eSkills4Change
- Eu-Enlight
- Holomakers
- Immersive Weese
- IoT alla Palestra dell'Innovazione
- Lavori d'artista
- Make Learn Share Europe
- Mix User Experience (MUX)
- OpenSpace
- Palestra dell'Innovazione e Rete delle Palestre
- Projecting the Future
- Reset&Recode (2R)
- Vagone FMD
- Vivere Digitale
- Wurth Experience (+WE)



IL MODELLO DI EDUCAZIONE PER LA VITA

Per garantire l'inclusione di tutti i cittadini è fondamentale l'istruzione, basata sulla combinazione di quattro elementi: conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali. Si tratta di un nuovo modello di educazione, che abbiamo chiamato Educazione per la vita, in grado di coniugare le più recenti riflessioni in tema di apprendimento e istruzione, dalle cinque menti di Howard Gardner (disciplinata, sintetica, creativa, rispettosa, etica) alle teorie sullo sviluppo del carattere (affidabilità, rispetto, responsabilità, onestà, compassione, cittadinanza). Il concetto di educazione per la vita, in particolare, comprende sei aspetti, tre di contenuto e tre modalità di apprendimento.

I contenuti dell'educazione:

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

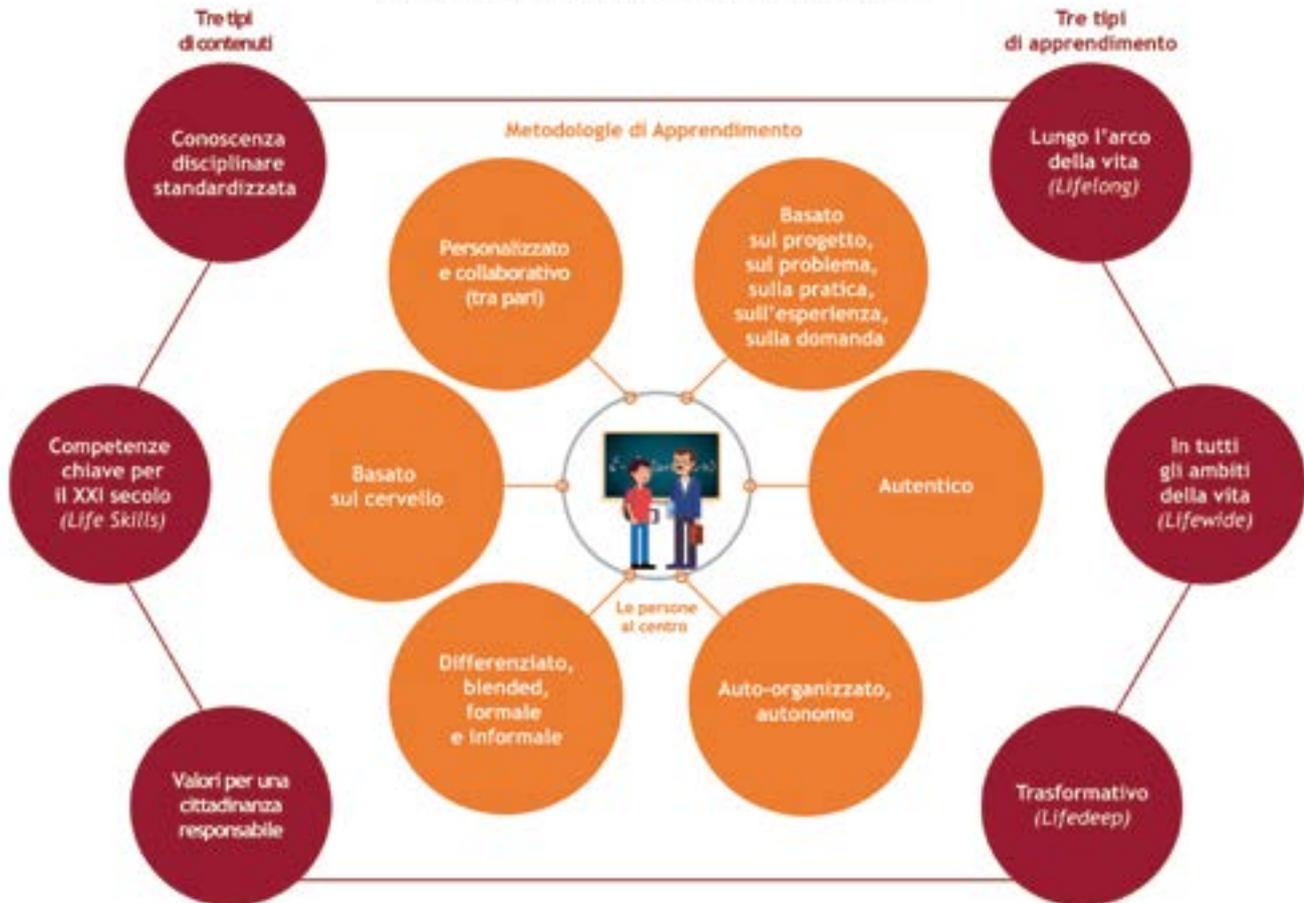
Le modalità di apprendimento:

- Lifelong learning, lungo l'arco della vita, dall'infanzia fino a età avanzata
- Lifewide learning, in tutti gli ambiti della vita
- Lifedeep learning, a livello profondo, trasformativo

Questo significa che alle nuove generazioni è richiesta una capacità straordinaria d'imparare lungo tutto l'arco della vita (lifelong learning), per mantenersi aggiornati e preparati ad affrontare cambiamenti e sfide sempre più complesse. E anche la scuola deve giocare la sua parte, attrezzandosi con nuovi strumenti e metodologie didattiche. In tutti i paesi, però, i sistemi scolastici sono strutture complesse che mutano lentamente. E, infatti, fino ad oggi nessun Paese è riuscito ad integrare le competenze per la vita nel curriculum delle conoscenze standardizzate, e questa incapacità è una delle principali cause dello "scollamento educativo" e di una serie di problemi correlati, come la mancanza di competenze per la vita (soft skill) nei giovani.



Modello di Educazione per la Vita della FMD





5G4SCHOOL



La rete di quinta generazione permetterà di trasmettere dati fino a 10 Gigabit al secondo rivoluzionando e innovando numerosi ambiti, dal turismo alla sicurezza e sanità. Ma come educare la società a questa trasformazione epocale? Come investire sulla formazione dei giovani per prepararli ad affrontare con successo le sfide del futuro?

Fondazione Lars Magnus Ericsson e FMD portano 5G, IoT e cloud robotics nella scuola italiana per sperimentare insieme agli studenti come interconnettere oggetti, dati e persone e portare servizi e benefici nel contesto in cui vivono. Il progetto #5G4SCHOOL si rivolge, da settembre 2018 ad aprile 2019, a **200** studenti delle scuole secondarie superiori di Roma e Milano e prevede un programma combinato di formazione, orientamento e autoimprenditorialità.

Il percorso didattico è articolato in due azioni:

- **Alternanza scuola lavoro (2018- 2019):** un programma di 30 ore, orientato allo sviluppo di applicazioni IoT e Cloud per la robotica, dedicato a 200 studenti dell'IIS Croce Aleramo di Roma e l'IIS Feltrinelli di Milano. Il percorso combina attività esperienziali in presenza a webinar e si conclude con due maratone di sviluppo. I team vincitori si aggiudicano la possibilità di accedere alla seconda fase di "accelerazione".
- **Acceleratore giovanile con la Phyrtual Factory (2019):** 40 ore di attività per 40 studenti dedicate al mentoring, al coaching, alla progettazione e alla prototipazione rapida. Tutti i prototipi saranno esposti alla RomeCup 2019, in occasione della quale verrà premiato il team vincitore.



ALTERNANZA SCUOLA LAVORO

Come FMD abbiamo scelto di progettare l'alternanza scuola lavoro-insieme alle scuole, a partire dagli ambienti digitali della Palestra dell'Innovazione e dal network di professionisti e imprese che lavorano con noi. La nostra idea di alternanza "aumentata" valorizza e amplia le risorse già esistenti in ogni scuola. Aiutiamo dirigenti e docenti a progettare insieme processi di innovazione interni per ridurre lo scollamento con il mercato del lavoro, introducendo il modello di Educazione per la vita che coniuga conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali, rispondendo a due sfide cruciali: la personalizzazione dell'apprendimento e l'inserimento dell'educazione all'imprenditorialità nel curriculum di studi. Per creare un circolo virtuoso per il lavoro e lo sviluppo.

Nell'anno scolastico 2017-2018 sono stati **355** gli studenti inseriti in 17 percorsi di alternanza scuola-lavoro presso le scuole e la Palestra dell'Innovazione, per un totale di **368** ore di

formazione in presenza. Oltre **4.000** gli studenti che hanno partecipato a percorsi di alternanza scuola-lavoro collegati ai nostri progetti.

Tra i programmi di alternanza scuola-lavoro si segnalano:

- Reazione a catena: un programma personalizzato di 16 ore rivolto agli studenti dell'IIS Loi di Nettuno per apprendere le basi della programmazione. Gli incontri formativi sono finalizzati a creare un gruppo di studenti capaci di ideare e gestire attività di coding rivolte in particolare alle studentesse e alle bambine. I sei migliori studenti entrano di diritto a far parte dell'Associazione nazionale delle Coding Girls.
- Fab Lab, dare forma alle idee: il percorso integra una formazione sulla scheda Arduino con lo studio delle macchine e dei software presenti nel laboratorio di fabbricazione digitale; gli studenti acquisiscono gli elementi per ideare e progettare un oggetto.





RILEVATORE DI FUMO DOMESTICO

Un rilevatore di fumo domestico, un pannello solare per la serra, una cassaforte, un kit didattico low cost per esperimenti di meccanica, un gioco-termometro smart per il bagnetto dei bambini, una cassetta della posta intelligente che ti avvisa quando è arrivata una lettera, una macchina della verità e una per miscelare i cocktail. I percorsi di alternanza scuola-lavoro progettati dalla Fondazione Mondo Digitale con le scuole si concludono sempre con un lavoro degli studenti, realizzato in modalità cooperativa.

Alcune interviste ai protagonisti

<https://bit.ly/2GgagR0>

<https://bit.ly/2VGRt6M>

PREMIO SCUOLA DIGITALE

Con il progetto Easy Nettuno, frutto di due percorsi di alternanza scuola-lavoro nella Palestra dell'Innovazione, l'ITSSET Emanuela Loi di Nettuno è una delle quattro scuole laziali che si è qualificata per il Premio Scuola Digitale 2018 #FutureIsNow, promosso dal Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca in collaborazione con l'IIS "Luigi Einaudi", scuola-polo regionale (vedi la notizia #Futureisnow sul sito della scuola).

Il prototipo di "Easy Nettuno", app interattiva per conoscere la città di Nettuno, ideata dai docenti Elena Maria Brachetti e Stefano Cristofani, è stata realizzata dai ragazzi della IV A e della IV B del corso Sistemi Informativi Aziendali nella Palestra dell'Innovazione di Roma (vedi la notizia Info point a Nettuno).

<https://shar.es/amVb2a>





BIBLIOMAKERS

Con “Bibliomakers. La fabbrica delle idee” nasce il primo fablab all’interno di una biblioteca romana. Il progetto, promosso dal **Goethe Institut** in collaborazione con **Biblioteche di Roma**, è a cura della FMD. Lo spazio, allestito presso la Biblioteca Fabrizio Giovanale, è attivo per sei mesi, da ottobre 2017 ad aprile 2018. Il martedì e il giovedì, dalle 9.30 alle 13, i coach della Palestra dell’Innovazione propongono attività gratuite di fabbricazione digitale, robotica, coding e media art rivolte alle scuole di ogni ordine e grado del territorio. Grazie alla collaborazione con il Forum del Libro i corsi sono aperti anche agli insegnanti

e bibliotecari. Lo spazio è stato inaugurato ufficialmente il 16 gennaio 2018 alla presenza del vice sindaco di Roma Capitale con delega alla Crescita culturale, **Luca Bergamo**, l’assessora a Roma Semplice, **Flavia Marzano**, il presidente di Biblioteche di Roma, **Paolo Fallai**, la direttrice del Goethe Institut Rom, **Gabriele KreUter-Lenz**, la direttrice generale della Fondazione Mondo Digitale, **Mirta Michilli**, e il presidente del Forum del Libro, **Maurizio Caminito**.

Il servizio di Buongiorno Regione (TGR Lazio, 16 febbraio 2018)

<https://bit.ly/2uXiRBW>



La sezione Lazio dell’Associazione italiana biblioteche, in collaborazione con la FMD, Biblioteche di Roma e Goethe-Institut Rom, in occasione della 7^a edizione del Bibliopride, ha organizzato il seminario “Bibliomakers: la fabbrica delle idee in Biblioteca”. L’incontro, dedicato all’introduzione di fablab all’interno delle biblioteche, si è svolto il 19 settembre 2018 presso la Palestra dell’Innovazione.



CAMPI ESTIVI



Nel 2018 la Fondazione Mondo Digitale ha ampliato la sua offerta formativa estiva con la proposta di tre diverse tipologie di campi estivi:

- English Summer Camp
- BioMaking Summer School
- Immersive Summer Camp

English Summer Camp

Il campo estivo per i più piccoli, dai 7 ai 13 anni, torna per il terzo anno consecutivo con un focus dedicato al making. Ma non solo. Propone attività sportive, un originale percorso in lingua inglese di autoimprenditorialità per bambini e laboratori innovativi sulle nuove tecnologie negli ambienti della Palestra dell'Innovazione. Tutti i giorni, dopo le attività sportive coordinate dall'associazione Netensia, i bambini partecipano a un percorso ludico in lingua straniera che,

attraverso il metodo Lean Startup, mostra il processo per fare impresa. I pomeriggi i ragazzi imparano a costruire i prodotti della loro impresa nei laboratori di fabbricazione digitale, coding, video e realtà immersiva.

Le testimonianze dei piccoli protagonisti

<https://bit.ly/2lak3KC>

Biomaking Summer School

Promossa con la **Fondazione Golinelli**, la prima edizione della “Biomaking Summer School” su genetica e digitale, che ha coinvolto dodici ragazze e ragazzi tra i 14 e i 17 anni, è un percorso formativo di eccellenza rivolto a studenti delle scuole secondarie di secondo grado di tutta Italia. Un'opportunità unica per sperimentare tecniche innovative di genetica, usate nei laboratori di



ricerca più avanzati a livello internazionale, e costruire uno degli strumenti che ha rivoluzionato la genetica, il termociclature. Il campo estivo è anche occasione per riflettere su temi scientifici di estrema attualità, per capire l'importanza della scienza e della tecnologia, con studenti provenienti da tutta Italia con la stessa passione per la scienza.

Nell'originale percorso formativo i giovani sono seguiti da Mohamed Fadiga, formatore della Palestra dell'Innovazione, e Paolo Manzi, tutor di laboratorio per la Fondazione Golinelli.

Le testimonianze dei protagonisti

<https://bit.ly/2UIZzi5>

Immersive Summer Camp

Come creare processi efficienti che integrino al meglio risorse umane, tecnologiche ed economiche? Il futuro della Digital Transformation è anche nelle mani dei ragazzi che hanno partecipato all'Immersive Summer Camp organizzato dalla FMD in collaborazione con TIM. 20 studenti, 18 selezionati dalle scuole che hanno preso parte ai percorsi di alternanza scuola lavoro

TIM e 2 studenti del Liceo di Amatrice, hanno incontrato esperti TIM e coach della Fondazione Mondo Digitale per acquisire e lavorare sui concetti chiave della Digital Transformation usando le metodologie e gli strumenti innovativi della Palestra dell'innovazione.

Dalla realtà virtuale per aumentare l'esperienza del cliente, agli strumenti per connettere in rete oggetti, ambienti e persone. In 56 ore di formazione i ragazzi hanno avuto la possibilità di allenare le soft skills più richieste dai modelli lavorativi del futuro, costruire efficaci team di lavoro, scenari condivisi e migliorare le loro capacità critiche e di problem solving. Alla fine del percorso hanno potuto mettere in campo le competenze e gli strumenti acquisiti per ideare e prototipare il loro primo progetto di innovazione e trasformazione digitale.

Dalla rassegna rassegna stampa:

Corriere delle comunicazioni

<https://bit.ly/2GclhBl>

La tecnica della scuola

<https://bit.ly/2G2Hlt1>



EU-ENLIGHT

Il progetto, iniziato a maggio 2016, ha una durata di 20 mesi ed è attuato nell'ambito del programma Europa Creativa da quattro partner di tre paesi diversi: **The Manchester Metropolitan University** (Regno Unito), **Curated Place** (Regno Unito), **i/o/lab Senter for Framtidskunst** (Norvegia), **Fondazione Mondo Digitale** (Italia). Il progetto promuove la mobilità degli artisti e dei rappresentanti del settore a livello europeo, sostenendo lo sviluppo delle realtà che operano nell'ambito culturale, creando opportunità per la realizzazione di progetti altamente innovativi e lo scambio di

competenze tra il settore artistico e quello dell'innovazione sociale e tra professionisti con diverse competenze e formazione (artisti, designer, maker ecc.). Attraverso il format delle "residenze d'artista", il tentativo è quello di fare di Eu-Enlight un brand che venga associato a esperienze di alta qualità per una produzione innovativa dell'arte della luce. I progetti artistici vengono esposti presso Festival di prestigio, organizzati dalle istituzioni rappresentate dal partenariato: **Article Biennial di Stavanger** in Norvegia, **Spectra Aberdeen's Festival of Light** in Scozia e **Media Art Festival di Roma**.



Il collettivo **Noise Orchestra**, composto dagli artisti **Vicky Clarke** e **David Birchall**, è tornato nel 2018 a lavorare nella Palestra dell'Innovazione, per la formula della Residenza d'artista, e ha costruito una macchina in grado di trasformare la luce in suoni attraverso sensori "creativi". Le macchine sonore sono realizzate in legno, tagliato con la laser cut, e assemblate con altri materiali stampati in 3D. L'opera è stata esposta in occasione del **Media Art Festival 2018**.

Intervista ai protagonisti <https://bit.ly/2KDsoz>



ESKILLS4CHANGE

Riuscire a sfruttare al meglio il potenziale delle tecnologie per trasformarle in uno strumento accessibile a tutti capace di valorizzare le diversità, favorire la partecipazione attiva nella società e aiutare i più giovani ad acquisire competenze digitali fondamentali per l'accesso al mercato del lavoro. È questa la sfida lanciata da Eskills4Change (dicembre 2017 - dicembre 2018), il progetto di Microsoft e FMD, che coinvolge 10.000 giovani in tutta Italia tra i 15 e i 24 anni con eventi aggregativi fuori e dentro la scuola, aiutandoli a sperimentare e acquisire velocemente, in modo esperienziale, l'attitudine mentale al cambiamento e le competenze fondamentali per risolvere i problemi in modo creativo e innovativo. Protagoniste 35 scuole di 10 regioni italiane, da Nord a Sud. Dopo una sessione di formazione, con esperti Microsoft e coach della Palestra dell'Innovazione della FMD, gli studenti intraprendono un percorso di autoimprenditorialità per ideare, progettare e sviluppare prototipi o servizi smart ad alta accessibilità: da app e siti web per aumentare le potenzialità di un'azienda, a esperienze artistiche fruibili con la realtà immersiva fino a veri e propri atelier all'interno delle scuole per realizzare abiti e gioielli con strumenti di fabbricazione digitale e ausili su misura per persone con bisogni speciali. Attraverso laboratori di produzione, hackathon e maratone di creatività gli studenti si sfidano nella creazione di soluzioni innovative per la cittadinanza, sviluppando una nuova forma mentis aperta al cambiamento e vicina ai principi dell'innovazione sociale.

I 35 istituti protagonisti delle attività "dentro e fuori scuola":

- Liceo Gullì, Reggio Calabria, Calabria
- IIS Rossano, Rossano, Calabria
- IIS Ferraris, Scampia, Campania

- LSS Mancini, Avellino, Campania
- IIS MARCONI, Nocera inferiore, Campania
- IIS Della Corte - Vanvitelli, CAVA DE' TIRRENI, Campania
- IIS Cicerone, Sala Consilina, Campania
- ITC Bodoni, Parma, Emilia Romagna
- IIS Alberti, Roma, Lazio
- IIS Pertini, Genzano, Lazio
- IIS Loi Nettuno, Lazio
- IT Buonarroto, Frascati, Lazio
- IIS Spallanzani, Tivoli, Lazio
- IIS Lombardo Radice, Roma, Lazio
- IIS Enzo Ferrari, Roma, Lazio
- IISS Leon Battista Alberti, Roma, Lazio
- IIS Della Francesca, San Donato Milanese (Milano), Lombardia
- IIS Facchinetti, Castellanza (Varese), Lombardia
- LSS Leonardo Da Vinci, Jesi, Marche
- IIS Falcone Righi, Corsico (Milano), Lombardia
- IIS Mattei, Isernia, Molise
- ITST G. Marconi, Campobasso, Molise
- Ipsia Castigliano, Asti, Piemonte
- IIS Europa Unita, Chivasso, Piemonte
- IIS E. Palumbo, Brindisi, Puglia
- IIS Margherita Hack, Bari, Puglia
- IIS Nicola Moccia, Nardò (Lecce), Puglia
- LSS Pepe Calamo, Ostuni, Puglia
- LS Orazio Tedone, Ruvo di Puglia, Puglia
- ITI Marconi, Catania, Sicilia
- IIS Vinci - Torre, Trapani, Sicilia
- IPSAR Piazza, Palermo, Sicilia
- IIS Balducci, Pontassieve di Firenze, Toscana
- Ipsia Fascetti, Pisa, Toscana
- IT Franchetti Salviani, Città di Castello, Umbria

Il video messaggio di Silvia Candiani e Mirta Michilli per il lancio del progetto

<https://bit.ly/2Z3eSl1>



A ottobre 2018 Microsoft lancia il programma nazionale “Ambizione Italia”, con un investimento di 100.000.000 di euro, e annuncia una nuova partnership con FMD nel settore education. All’evento di presentazione a Milano partecipano tre scuole protagoniste del progetto “ESkills4Change”: i team di studenti presentano all’amministratore delegato, Silvia Candiani, i prototipi realizzati durante l’anno scolastico.

Gli studenti dell’IIS Loi di Nettuno hanno sviluppato un’applicazione per facilitare la partecipazione attiva dei cittadini alle attività e ai servizi promossi dal Comune e con le macchine a controllo numerico hanno prototipato un totem informativo da usare con i dispositivi mobili. L’istituto tecnico G. Marconi di Campobasso ha ideato la cover intelligente per smartphone, programmata con Arduino: in situazioni di pericolo basta stringerla con forza per inviare un messaggio di aiuto geolocalizzato. Gli studenti del liceo scientifico Spallanzani di Tivoli si sono invece focalizzati sul rischio ambientale, progettando un robot ecologista capace di rilevare elementi nocivi presenti nell’aria.

All’indirizzo innovationgym.org/ambizione-italia-per-la-scuola la pagina dedicata al progetto con corso online, blog, formatori ecc.



HOLOMAKERS

Holomakers (dicembre 2017 - dicembre 2019), attuato nell'ambito del Programma Erasmus+, si pone l'obiettivo di motivare gli studenti a intraprendere percorsi di formazione e professionali in ambito STEAM attraverso l'uso di nuove metodologie di insegnamento delle materie scientifiche, come ad esempio gli ologrammi.

Il percorso formativo, rivolto alle scuole superiori (14-17 anni), comprende due fasi:

- gli studenti imparano a progettare ologrammi generati da computer e ologrammi analogici, familiarizzando con le basi dell'elaborazione delle immagini

- creazione di ologrammi con l'uso degli strumenti tecnologici tipici della fabbricazione digitale e sviluppo del pensiero creativo

Holomakers non si rivolge solo agli studenti ma anche ai docenti che vogliono potenziare le proprie capacità professionali e progettare esperienze di insegnamento/apprendimento innovative e interattive per affrontare lo studio delle STEAM con creatività. Da qui la creazione di kit

portatili da poter inserire all'interno del curriculum formale.



Nel 2018 si sono tenuti due workshop di formazione ospitati dai partner europei di progetto. Ad Atene Matteo Viscogliosi, designer, maker e coach della Palestra dell'Innovazione, e Alex Fanelli, studente dell'Accademia Albertina delle Belle arti di Torino, hanno appreso i processi per l'elaborazione dell'ologramma digitale con il software open source Octave. Tornati in Italia hanno condotto workshop con tre scuole romane: l'opera condivisa "Sono sempre nel posto in cui dovrei essere", realizzata dagli studenti di Via Sarandi, IIS Livia Bottardi e Liceo Kennedy, è stata esposta al MAXXI in occasione della quarta edizione del Media Art Festival.

Ad ottobre, al secondo workshop del progetto a Varsavia, hanno invece partecipato Lino Strangis, artista multimediale, e Daniele Vigo, maker e coach della Palestra dell'Innovazione.

Intervista a Matteo Viscogliosi
<https://bit.ly/2VzpaHb>



IMMERSIVE WEESE

FMD e **Weese**, azienda leader in Italia nella produzione di serre bioclimatiche e vetrate panoramiche, progettano un percorso originale di lavoro comune per valorizzare i prodotti dell'azienda reinterprestandoli attraverso la creatività dei giovani e l'uso delle nuove tecnologie.

Il progetto si articola in tre azioni:

- Hackathon. La user experience incontra l'artigianato d'avanguardia. Team misti formati da sviluppatori, programmatori, designer, creativi, architetti, interaction designer, affiancati da studenti in alternanza scuola-lavoro, si sfidano nell'ideazione di applicazioni per migliorare l'esperienza di vendita e valorizzare i prodotti dell'azienda. Per il team vincitore è previsto un premio in denaro di € 2.000.
- UX in Action. Percorso di alternanza scuola-lavoro per 21 studenti dell'IIS Confalonieri De Chirico, della durata di 60 ore, con attività presso l'azienda e la Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale. Laboratori, workshop e giornate in azienda, con un modulo basato su User Experience e strumenti

immersivi. Con l'aiuto di coach esperti gli studenti sperimentano soluzioni innovative per potenziare l'esperienza d'uso su più canali e da più punti di vista.

- Corner Weese. All'interno della Palestra dell'Innovazione gli studenti del percorso di alternanza scuola-lavoro realizzano un prototipo di serra bioclimatica con il supporto di maker e designer. Lo spazio allestito diventa un corner permanente dedicato all'azienda.



È il team “Chimera” il vincitore dell’Hackathon Weese, formato da Francesco Sapia, ricercatore alla Sapienza Università di Roma, insieme alla collega Lauren Ferro del Dipartimento di Ingegneria Informatica, e a tre studentesse dell’IIS Confalonieri-De Chirico di Roma, Alexandra Georgescu, Giulia Pellegrino e Sofia Melcarne. Il progetto presentato si chiama “WeeseApp”: una piattaforma in grado di progettare e rinnovare i differenti tipi di vetrate in realtà aumentata, agevolando i clienti nelle proprie scelte. L’app trascina vetrate scorrevoli o vetrate a pacchetto, per interno e per esterno. Personalizza le forme in base all’ambiente della casa, visualizza il costo stimato e contatta direttamente Weese per il preventivo.

Intervista al team vincitore: <https://bit.ly/2D8pKVb>

L’hackathon raccontato in 100 scatti: <https://bit.ly/2KrGH3d>



IOT ALLA PALESTRA DELL'INNOVAZIONE

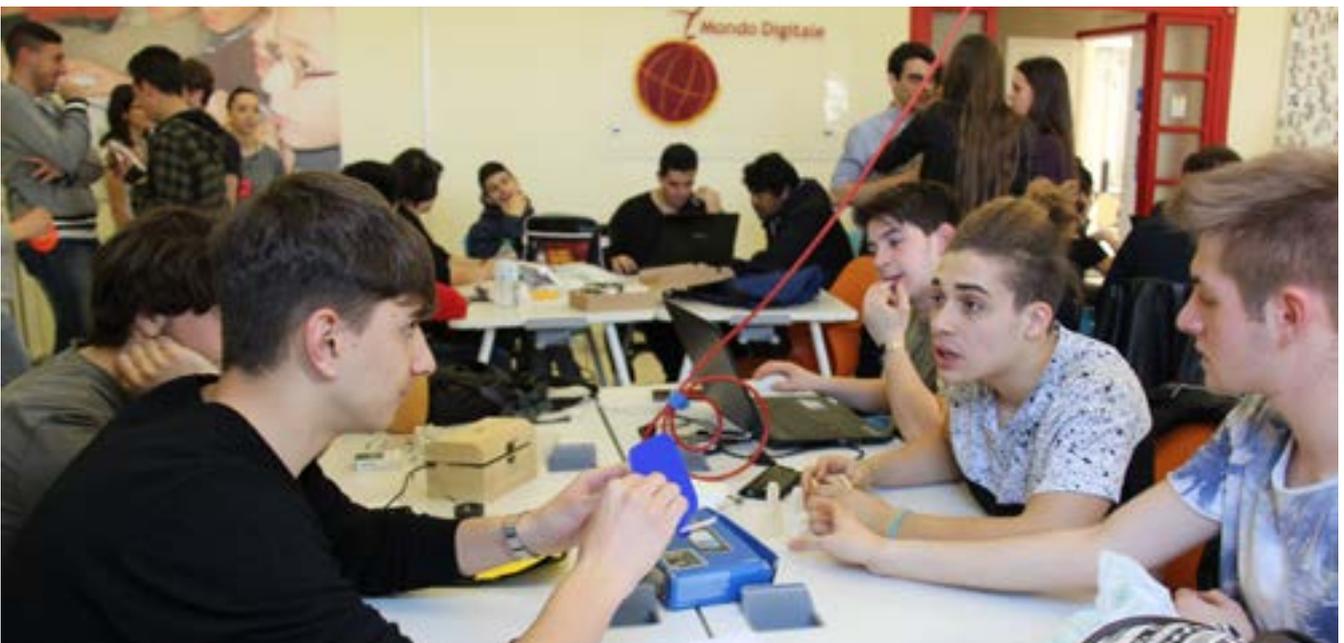
FMD e Cisco promuovono un programma di formazione rivolto a migliaia di studenti in Italia, per stimolare la loro creatività e innovazione e prepararli ad affrontare con successo le nuove sfide dell'economia digitale. All'interno della Palestra dell'Innovazione nasce un laboratorio dedicato all'Internet of Things. In due anni e mezzo (maggio 2016 - dicembre 2018), **20.000** studenti delle scuole superiori hanno la possibilità di acquisire, in modo esperienziale, competenze e conoscenze utili per esplorare le nuove opportunità professionali offerte dal mondo interconnesso e muovere con consapevolezza i primi passi nel mercato del lavoro.

Il progetto si è concluso a novembre 2018 con due giorni di full immersion per la realizzazione di prototipi sul tema delle smart communities. Come si fabbricano "oggetti intelligenti"? Come si realizza un prototipo? La generazione IoT si mette al lavoro con la fabbricazione digitale.

Dopo una prima giornata di ideazione, si è passati alla realizzazione fisica delle migliori idee progettuali grazie alle tecnologie e le macchine di fabbricazione digitale presenti alla Palestra dell'Innovazione e alla presentazione dei lavori a una giuria di esperti presso la sede Cisco a Roma.

Hanno partecipato alla sfida **200 studenti** di 7 scuole secondarie superiori. È stato un team tutto al femminile del Primo Levi di Roma ad aggiudicarsi il primo premio con il progetto di una macchina per rimuovere i rifiuti dai fondali marini. Tra i premi ricevuti, una giornata presso la redazione dell'agenzia stampa Dire con la giornalista Marta Nicoletti, responsabile della pagina Scuola.

Intervista al team vincitore
<https://bit.ly/2lrmfg6>





LAVORI D'ARTISTA

Digitale, intelligenza artificiale e genetica sono i settori che stanno registrando le mutazioni più veloci e complesse, trasformando in profondità il modo di produrre e di consumare, anche a livello culturale. E la media art, la forma d'arte con il potenziale più efficace per comprendere le urgenze culturali, trasforma in modo naturale gli artisti digitali in changemaker, in attivisti del cambiamento.

In risposta a un avviso pubblico del Comune di Milano, la FMD porta la media art nell'Infor-

magiovani presso lo Spazio Dogana con alcuni talk interattivi e workshop di orientamento sulle nuove professioni dell'arte e delle imprese culturali e creative. Da marzo a maggio i laboratori coinvolgono 200 giovani tra i 15 e i 29 anni. Vengono approfondite competenze e nuovi profili professionali nati dallo sviluppo della media art e dalla crescita del settore delle imprese culturali e creative, che dà lavoro a 1,5 milioni di persone, il 6% del totale degli occupati in Italia (+1,5%).





MAKE LEARN SHARE EUROPE

Il progetto Make: Learn: Share: Europe (novembre 2015 - ottobre 2018), attuato nell'ambito del programma europeo Erasmus Plus, azione Forward looking cooperation projects, mira a sviluppare opportunità di apprendimento delle competenze digitali tra i giovani dai 14 ai 16 anni di tutta Europa, promuovendo lo scambio di informazioni e conoscenze e valorizzando l'apprendimento tra pari. Il progetto prevede la creazione di un network europeo di giovani messengeri delle nuove tecnologie attraverso la formazione di ambasciatori digitali per ogni paese (Lettonia, Italia, Regno Unito, Spagna e Svezia). Ogni ambasciatore dovrà formare altri giovani scegliendo tra quattro diversi settori: robotica, coding, digital making e gaming.

Nel 2018 sono stati più di venti le ragazze e i ragazzi che hanno risposto alla call Digital ambassadors per diventare ambasciatori digitali per il progetto Make: Learn: Share: Europe e

dare vita al terzo team italiano. I candidati, tutti tra i 14 e i 16 anni, hanno partecipato alla RomeCup 2018, seguendo le diverse fasi della manifestazione, e sono stati coinvolti in 9 ore di formazione laboratoriale tra robotica, digital making, IoT e realtà virtuale.

Alla fine delle selezioni sono 17 i giovani scelti per rappresentare l'Italia, provenienti da cinque regioni: Campania, Lazio, Toscana, Lombardia, Sicilia.

- Alessandro Tedesco, IIS G.Marconi di Nocera Inferiore (Salerno)
- Antonio Lanuto, ISS Pitagora di Pozzuoli (Napoli)
- Carlo Longobardo, IIS G. Marconi di Nocera Inferiore (Salerno)
- Fantin Luca, Liceo Scientifico Enrico Fermi di Padova (opzione Scienze Applicate)
- Federica Iuliano, IIS G. Marconi di Nocera Inferiore (Salerno)



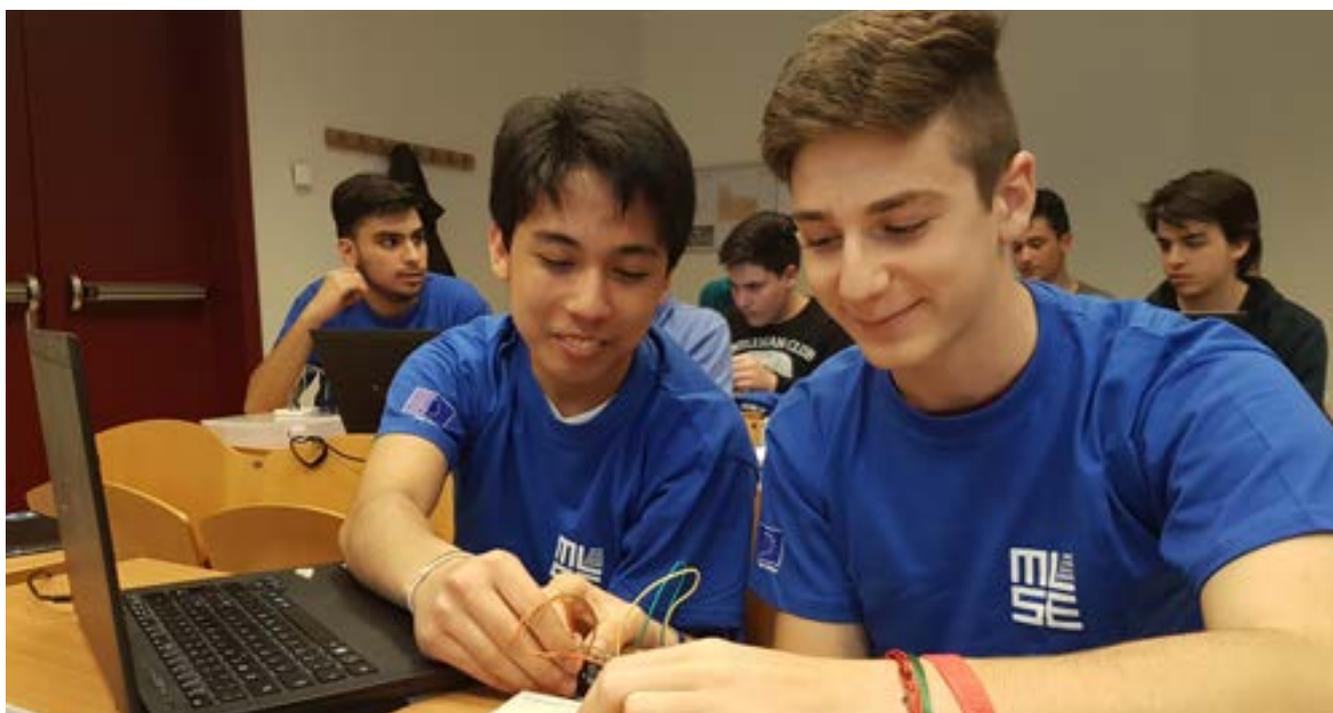


- Federico Santonicola, IIS G.Marconi di Nocera Inferiore (Salerno)
- Francesco Maura, Liceo Scientifico di Ceccano (Frosinone)
- Gennaro Rea, IIS G. Marconi di Nocera Inferiore (Salerno)
- Ilaria Ceccacci, Liceo Scientifico Statale Vito Volterra di Ciampino (Roma)
- Maria Teodora Muscalu, Istituto Tecnico “Tito Sarrocchi” di Siena
- Matteo Nardella, IIS Vito Volterra di Ciampino (Roma)

- Simone Stella, IIS Federico Caffè di Roma
- Adriana Carollo, Istituto Castelli di Brescia
- Gianmarco Gamo, Istituto Castelli di Brescia
- Nicolo Mensi, Istituto Castelli di Brescia
- Valerio Stancanelli, Liceo Scientifico Galileo Galilei di Catania
- Mirko Guadagno ISS Pitagora di Pozzuoli (Napoli)

Le interviste agli ambasciatori digitali 2018 durante le Open School Unit

<https://bit.ly/2Irmfg6>



Vincenzo Polizzi nel 2016, quando è diventato ambasciatore digitale, aveva 19 anni e si apprestava ad affrontare l'esame di maturità con una prova orale su “robot e reti neurali”. Oggi Vincenzo ha 21 anni e studia Ingegneria mecatronica, robotica e dell'automazione al Politecnico di Milano. In questi due anni ha realizzato l'app Monumenta per il Comune di Burgio, ha partecipato al Global Junior Challenge, ed è stato nominato “Esperto del Sindaco, come tecnico competente in materia informatica”. Ora la sua app è stata adottata anche da Naro e Agrigento. È uno dei formatori del programma Ambizione Italia per la scuola, promosso con Microsoft.



MIX USER EXPERIENCE

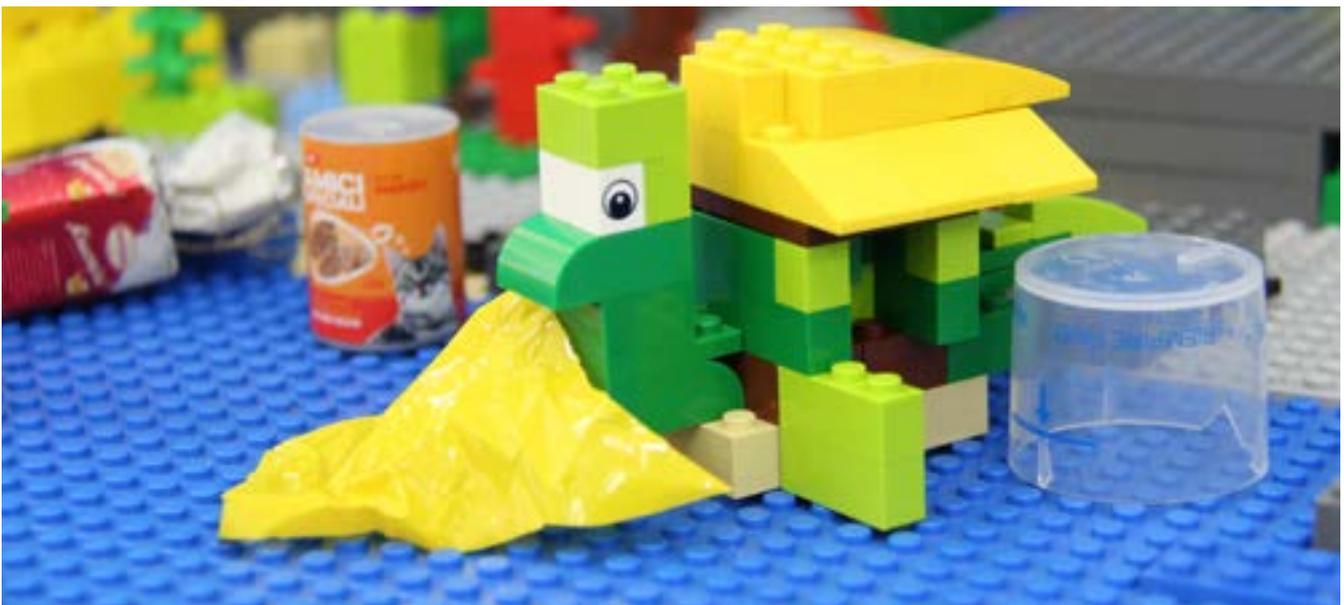
Dalla mostra “Human+. Il futuro della nostra specie” nasce il progetto Mix User Experience -MUX, promosso da **Palazzo delle Esposizioni** e da FMD: un originale percorso di produzione artistica, che arriva fino al Media Art Festival, con un contest creativo sull’intelligenza artificiale.

Il progetto si articola in due sezioni:

- La sezione italiana in mostra. All’interno della mostra “Human+”, la FMD cura la sezione “Umano, sovraumano?”, dedicata al racconto della via italiana alla sfida dell’intelligenza artificiale. Opere e artisti di rilevanza internazionale sono selezionati da Valentino Catricalà, direttore artistico del Media Art Festival. “A che serve essere umano?” La risposta è affidata a sette opere firmate da quattro artisti (Paolo Cirio, Donato Piccolo, Roberto Pugliese, Davide Quayola) e da due collettivi (AOS, None Collective).
- Dalla mostra “Human+” prende spunto il contest “MUX”, lanciato con il Palazzo delle

Esposizioni. Il contest è dedicato agli studenti delle scuole di ogni ordine e grado e alla comunità di professionisti, maker e designer. L’obiettivo della sfida è rendere il tema della mostra accessibile al grande pubblico attraverso la realizzazione di progetti creativi (es. applicazioni, video, installazioni) che possano aiutare a interagire con le opere in esposizione o suggerire nuove applicazioni per appassionare le persone alla cultura e creare nuovi pubblici. Le idee selezionate vengono presentate attraverso un elevator pitch durante la RomeCup 2018; i tre finalisti hanno un mese di tempo per finalizzare la loro proposta ed esporla al Media Art Festival al Maxxi.

È il giovane studente del Liceo Scientifico Vito Volterra di Ciampino, Andrea Battistoni, con il progetto “APPraise your time”, un’applicazione per calcolare il tempo risparmiato nella vita quotidiana grazie alle nuove tecnologie, a vincere il contest e aggiudicarsi il primo premio.





OPENSACE

OpenSpace, selezionato da Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile, è un progetto quadriennale (2018-2021) che ha l'obiettivo di rendere le comunità inclusive e responsabili per favorire la crescita formativa, culturale e l'empowerment di pre-adolescenti e adolescenti. L'intervento è realizzato in alcune aree periferiche di Bari, Milano, Palermo e Reggio Calabria e si concentra su alcune dimensioni chiave: un'istruzione di qualità e inclusiva; la trasformazione della scuola in un punto di riferimento non solo per i ragazzi e le ragazze, ma anche per le famiglie e il territorio; il contrasto alla dispersione scolastica.

Protagoniste del progetto sono **12** scuole, scelte in quanto presidi sociali fondamentali nelle difficili realtà nelle quali operano. Saranno coinvolti **2.300** ragazze e ragazzi della scuola secondaria di primo grado, **700** della scuola secondaria di secondo grado, **1.000** giovani a rischio di abbandono o già fuoriusciti dalla scuola, **1.600** genitori e **500** insegnanti.

Il dettaglio delle attività:

- Organizzazione di laboratori partecipativi con studenti, genitori e insegnanti per la

- riprogettazione degli ambienti scolastici e messa in pratica di alcune proposte emerse
- Realizzazione di grandi murali con le idee di ragazze e ragazzi, interpretate da artisti
- Allestimento delle Palestre dell'Innovazione, luoghi fisici di apprendimento esperienziale ad alto contenuto tecnologico
- Percorsi e azioni di teatro sociale
- Laboratori di formazione per genitori e insegnanti
- Apertura di uno sportello informativo all'interno delle scuole rivolto alle famiglie
- Creazione di un catalogo di risorse, opportunità, contatti presenti nei territori e la costituzione di un gruppo di volontari esperti della scuola.
- Realizzazione di percorsi laboratoriali di riflessione sulle proprie esperienze e definizione di obiettivi di vita
- Aggancio e orientamento di giovani fuoriusciti dal mondo della scuola
- Percorsi di sviluppo dell'imprenditorialità

La brochure: <https://bit.ly/2UPfUll>

Il blog collaborativo: <https://bit.ly/2uWGbjb>





PALESTRA DELL'INNOVAZIONE | INNOVATIONGYM.ORG

La Palestra dell'Innovazione (Phyrtual Innovation Gym), nata nel 2014 da una idea di Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, è il luogo dove si sperimenta il modello di Educazione per la vita, si investe sulle nuove generazioni e si combattono fenomeni cruciali della nostra epoca quali abbandono scolastico, disoccupazione giovanile e Neet. La Palestra dell'Innovazione è un luogo di incontro, fisico e virtuale, tra vecchie e nuove professioni dove si parla il linguaggio della fabbricazione (tradizionale e digitale), della sperimentazione e della creatività per stimolare la crescita professionale, l'auto imprenditorialità

ed esercitare le competenze del 21° secolo. Nel 2018 la Palestra dell'Innovazione ha ospitato 400 laboratori gratuiti per le scuole, coinvolgendo più di 9.000 studenti dalla primaria alla secondaria di secondo grado in 1200 ore di formazione in presenza. Le più grandi aziende, in particolare del settore ICT, scelgono ormai i nostri spazi per diffondere i propri programmi di formazione per i giovani e le comunità scolastiche. Nel 2018 è stato realizzato un corner Epson, per la progettazione di opere multimediali di artisti e studenti, e un corner Wurth per la progettazione e la prototipazione di idee innovative e sostenibili.





Nella Palestra dell'Innovazione, presso la Città educativa di Roma nel quartiere Quadraro, si trovano i seguenti spazi:

- **ACTIVITY SPACE.** Dedicato a leadership, team building, motivazione, per apprendere e mettere in pratica le competenze del 21° secolo, dalla scuola all'azienda, lo spazio didattico favorisce creatività, innovazione e imprenditoria attraverso l'esercizio della consapevolezza, del problem solving, del decision making, del business modelling. Tra gli strumenti ci sono Lego Serious Play, MTA Learning Kit, lavagna interattiva WII Remote, Root Cause Analysis Tools, Business Model Canvas, ZoomTool ecc.

- **CLASSE 3.0 / SCREENING & CONFERENCE ROOM.** Allestito a classe di nuova generazione, è un ambiente polifunzionale, tecnologico e a struttura modulare per diversi usi.

- **CODING LAB.** Ambiente esperienziale per imparare le basi della programmazione in modo divertente e coinvolgente in base all'età dei partecipanti (da Ozobot ad App Inventor). Il coding permette agli studenti di comprendere a fondo, in modo ludico, la programmazione computazionale, sviluppare la logica, sperimentare il problem solving, il cooperative learning, la peer education e il peer tutoring.

- **COWORKING SPACE.** Luoghi di passaggio, come i corridoi, sono spazi di "connessione" a tutti gli effetti, destinati ad attività in coworking.

- **FAB LAB.** Laboratorio per la fabbricazione digitale, animato dai maker e costruito secondo le indicazioni del MIT's Center for Bits and Atoms. Al suo interno si trovano stampanti 3D, laser cutter, frese e plotter che consentono di concretizzare velocemente le proprie idee e realizzare prototipi e oggetti di ogni tipo.

- **GAME LAB.** Spazio attrezzato per introdurre i giovani nel digital entertainment (programmazione, game design, grafica, management). Modellazione di oggetti 3D, linguaggi di programmazione e creazione di videogiochi.

- **IMMERSIVE LAB** Ambiente di ricerca, sviluppo e formazione, dotato di tecnologie pionieristiche (es. Cave VR, Oculus Rift, Emotiv Neurofeedback), per lo studio dell'immersione sensoriale ed emozionale. Laboratorio per scoprire tecnologie immersive e realtà aumentata attraverso esperienze di apprendimento coinvolgenti.

- **IOT LAB.** Laboratorio dedicato a Internet delle cose, per rendere gli oggetti "intelligenti", connessi tra di loro grazie alla rete. Corsi base, corsi specialistici, kit didattici e organizzazione di hackathon.

- **MEDIA ART LAB.** Attività per scoprire l'arte digitale e l'uso attivo e creativo delle tecnologie, con esercitazioni multimediali per le diverse età. I giovani sperimentano un nuovo modo di essere "spettatori", potenziano competenze strategiche per la nascita di profili professionali, tendenze e mercati nel sistema produttivo culturale.

- **ROBOTIC CENTER.** Spazio per la formazione dei giovani nelle discipline e professioni tecnico scientifiche, con kit robotici per studenti di tutte le età. Dall'ape robot per avvicinarsi al mondo della robotica e apprendere le basi dei linguaggi di programmazione fino all'orientamento universitario con il robot umanoide Nao.

- **VIDEO LAB.** Ambiente di videomaking, modellazione e animazione 3D, effetti visuali, post produzione e stop motion. Dalla creazione di un cartone animato per i più piccoli, alle



riprese professionali in green screen e creazione di un cortometraggio in 3D per i più grandi. Ideazione, sceneggiatura, produzione e post produzione di video di genere diverso... fino al rendering stereoscopico.

La mattina i laboratori sono aperti gratuitamente per le scuole di ogni ordine e grado, mentre il pomeriggio sono i giovani a usare gli spazi per attività di progettazione e coworking. La sera e nei weekend la Palestra dell'Innovazione si rivolge al territorio, con corsi

professionalizzanti e attività per le famiglie. Nella Palestra trovano spazio anche percorsi personalizzati di alternanza scuola-lavoro, residenze d'artista, attività di formazione per docenti e aziende, campi estivi e momenti di progettazione e sperimentazione comune tra diverse professionalità: fisici, maker, artisti, designer, sviluppatori, inventori ecc.

Il servizio di Buongiorno Regione con l'intervista a Mirta Michilli (10 aprile 2018, edizione 14.00) <https://bit.ly/2P4mijk>



Tra l'offerta formativa 2018 a pagamento della Fondazione Mondo Digitale si segnalano:

- il corso di formazione per facilitatori del Lego® Serious Play® method, tenuto da Per Kristiansen, uno dei padri di questa metodologia. Un'occasione unica per apprendere uno strumento innovativo e di grande efficacia per la facilitazione e la gestione di team e organizzazioni.
- il laboratorio di progettazione digitale creativa "Emosilla" per aiutare i bambini a comprendere, gestire e comunicare le proprie emozioni. Il progetto viene da lontano, dall'America Latina, e ha visitato più di 21 città in tutto il mondo. È stato in Messico, Brasile, Argentina, Giappone, Boston, Dakar e Dubai. Nel 2018 è arrivato a Roma, alla Palestra dell'Innovazione, con la designer Ilaria La Manna.



LA RETE NAZIONALE DELLE PALESTRE DELL'INNOVAZIONE

Configurabili, evolutive, inclusive e dal basso: le palestre possono nascere in ogni scuola, aperte a territorio e cittadini, per allineare istruzione e formazione alle sfide del 21° secolo. Le palestre possono emergere in qualsiasi settore di attività e si differenziano poi nel tipo di contenuto,

attrezzature e dimensioni. Punto di partenza è la valorizzazione delle risorse esistenti in ogni scuola, a cominciare dal capitale umano. Sul sito www.innovationgym.org sono raccolti tutti i materiali necessari per la realizzazione di nuove palestre sul modello esistente.

LA CRONOSTORIA

marzo 2014	Viene lanciata in occasione della RomeCup la prima Palestra dell'Innovazione
novembre 2014	La FMD e il MIUR lanciano insieme a 50 scuole la prima Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione per promuovere una cultura diffusa di Educazione per la vita.
novembre 2014	Il Miur inserisce l'idea di laboratori scolastici come Palestre dell'Innovazione nella proposta del Governo Renzi "La Buona Scuola"
ottobre 2015	La FMD e il Miur firmano un protocollo d'intesa per azioni congiunte in ambito di innovazione didattica. La FMD rinnova l'impegno a estendere l'esperienza delle Palestre nelle scuole italiane
novembre 2015	In relazione all'Avviso pubblico PON sugli Ambienti digitali la FMD predispone un documento per supportare le scuole nella configurazione dei diversi laboratori tecnologici sul modello degli spazi presenti nella Palestra dell'Innovazione di Roma
marzo 2016	L'IIS Pacinotti-Archimede di Roma passa il testimone di scuola capofila della Rete all'IIS Castiglione di Asti
estate 2016	La FMD supporta la formazione del personale della scuola prevista dal Piano nazionale scuola digitale e sostenuta dai fondi PON Scuola 2014-2020
dicembre 2017	Sono 120 le scuole di 17 regioni italiane che hanno aderito alla Rete
ottobre 2018	Il modello di Palestra dell'Innovazione viene adottato all'interno del progetto "OpenSpace" e riconosciuto come modello fisico di eccellenza per l'innovazione e il contrasto alla povertà educativa in Italia. Inizia il lavoro per la realizzazione di 4 Palestre dell'Innovazione nelle periferie di Milano, Bari, Palermo e Reggio Calabria.

La mappa delle Palestre www.innovationgym.org/la-rete-delle-palestre/





PROJECTING THE FUTURE

Con "Projecting the future" inizia una nuova collaborazione tra **Epson** e FMD. Il progetto, della durata di sei mesi (dicembre 2017 - maggio 2018), nasce per valorizzare la forza comunicativa dell'arte e le potenzialità creative e interpretative delle nuove tecnologie e prevede le seguenti attività:

- **Corner EPSON:** all'interno della Palestra dell'Innovazione nasce uno spazio dedicato alle tecnologie Epson e alle loro possibilità creative e artistiche. Il corner, centro nevralgico di lavoro e produzione di alcuni artisti digitali, offre la possibilità a studenti, professionisti e all'intera community della Fondazione Mondo Digitale di scoprire nuovi modi di interpretare la tecnologia e di riflettere su alcuni concetti complessi, come quello della sostenibilità ambientale.
- **Laboratori su arte e tecnologia:** giovani artisti digitali incontrano gli studenti di scuole di ogni ordine e grado per laboratori di produzione artistica. Le opere realizzate vengono esposte nella sezione "scuole" del Media Art Festival 2018.
- **Realizzazione di un'opera:** all'interno del corner Epson un'artista digitale di prestigio internazionale lavora per sei mesi alla realizzazione di un'opera da esporre al Maxxi in occasione del Media Art Festival.



DALLA RASSEGNA STAMPA

Il servizio della rubrica "Mondo Digitale" del TG2 con intervista a Leonardo Petrucci
<https://bit.ly/2D67JqE>

In occasione del Media Art Festival 2018 due artisti internazionali, Ra Di Martino e Mat Toan, hanno esposto installazioni immersive fruibili attraverso i visori Moverio e realizzate presso il corner Epson alla Palestra dell'Innovazione. All'interno della "sezione scuole", allestita presso lo spazio Extra MAXXI, Leonardo Petrucci ha esposto i risultati del laboratorio di produzione artistica realizzato con gli studenti del Liceo classico Virgilio di Roma: "Red Hope" è un tappeto fatto a mano che riproduce le superfici di suolo marziano fotografate dal Rover Curiosity della Nasa esperibili in realtà immersiva attraverso un visore 3D.



RESET&RECODE (2R)

È un progetto di alfabetizzazione digitale per avvicinare i giovani detenuti all'uso del computer, al coding e alla fabbricazione digitale. È realizzato nell'anno scolastico 2017-2018 nelle sedi carcerarie del **CPIA 3 di Roma**: Istituto Penale Minorile "Casal del Marmo" e Casa Circondariale "Regina Coeli". Nello specifico vengono realizzate le seguenti attività:

- 3 corsi di alfabetizzazione informatica di base
- 3 corsi di Scratch di 1° livello
- 2 corsi di digital making
- 1 corso di digital storytelling

Oltre a rispondere al bisogno specifico

dell'alfabetizzazione informatica e tecnologica dei giovani, il progetto vuole raggiungere altri importanti obiettivi, come il contrasto all'esclusione sociale, il reinserimento sociale e lavorativo dei detenuti e la facilitazione dei processi di socializzazione tra coetanei in un contesto complesso e deprivato come quello della scuola in carcere.

La mostra del Media Art Festival 2018, allestita presso il Maxxi, ha ospitato una prima esperienza di pinacoteca virtuale realizzata con le ospiti dell'Istituto penale minorile "Casal del Marmo".





VAGONE FMD DA 01 A 100



A ottobre 2018, presso la Stazione Termini, Facebook ha inaugurato Binario F, il nuovo hub della capitale dedicato alla diffusione delle competenze digitali. Fino a febbraio 2019 lo spazio ospita il progetto “Vagone FMD. Da 01 a 100” promosso dalla FMD. Un calendario con 46 appuntamenti trasversali per donne, migranti, over 65, studenti, aziende e pubblica amministrazione. Dai laboratori di alfabetizzazione digitale, social media, Internet delle cose, robotica e autoimprenditorialità, a programmi di coding dedicati alle studentesse per favorire l’avvicinamento delle giovani donne a percorsi di studio e carriere in ambito STEAM.

I format

- IoW Internet delle donne: incontri dedicati alle donne over 50 per diffondere la conoscenza dei social network e del web con il modello di apprendimento intergenerazionale. A

spiegare il digitale sono le studentesse delle scuole.

- SocialMediaHub: corsi di formazione su digitale e social network per dipendenti aziendali e personale della pubblica amministrazione. Dalla creazione di contenuti efficaci per il proprio business (ambito medico, turismo, cultura ecc.) allo sviluppo di comunità tematiche e gruppi di discussione.
- Generazioni 4.0: scambio intergenerazionale di competenze tra studenti e adulti per un reciproco arricchimento di abilità, conoscenze ed esperienze, per l’inserimento nel mondo del lavoro dei più giovani e la piena cittadinanza, anche digitale, degli over 65.
- #SheMeansBusiness: eventi formativi di quattro ore sul marketing online per incrementare le opportunità di business delle donne imprenditrici: obiettivi di business, individuazione del target, redazione dei



contenuti, creazione di pagine e analisi dei dati di insights.

- Social4STEM: i social come strumenti di sensibilizzazione dedicati alle ragazze per diffondere le materie scientifiche e tecnologiche. Laboratori di coding, hackathon e full immersion day di tecnologia per combattere il divario di genere nel lavoro e incrementare lo studio delle materie STEM.
- ChangeMakers: laboratori digitali per offrire alle giovani donne maggiori opportunità nel campo della formazione, occupazione e imprenditoria. Dalle maratone di progettazione creativa alle giornate laboratoriali sui social media e non solo.
- Login: esperienze formative immersive con l'uso di kit tecnologici (es. kit robotici e di IoT) e storytelling sui social media per raccontare l'esperienza.
- Share: inclusione e valorizzazione delle professioni artigiane e imprenditoriali di migranti in Italia. Per accrescere competenze informatiche e linguistiche, oltre a competenze trasversali come pensiero creativo e problem solving, utili per affrontare

il mondo del lavoro e la vita nel 21° secolo.

- Binario F Happy Hour: incontri mensili sul tema delle competenze digitali (presentazione di storie di successo e ispiratrici, conferenze, ospiti ecc.). L'intera community che ruota intorno all'hub viene invitata a partecipare. La community viene aggregata attraverso il gruppo Facebook dedicato e gestito dalla FMD.

Nel 2018 "Vagone FMD. Da 01 a 100" ha proposto 8 format interattivi per un totale di 27 appuntamenti e 72 ore, che hanno visto protagonisti 7 diverse tipologie di destinatari, 12 coach, 7 scuole di Roma e provincia, 551 persone e la partecipazione del Centro SPRAR Enea, dell'Associazione Antreas Roma, della start-up bolognese Dress Coders, del FabLab Frosinone e dell'Accademia delle Bell Arti di Napoli.

Il blog di "Vagone FMD. Da 01 a 100"

<https://bit.ly/2Z8wMCG>

La playlist delle interviste ai protagonisti

<https://bit.ly/2lrTYG9>





VIVERE DIGITALE

L'Italia è tra i sei paesi europei scelti per sperimentare il primo programma formativo che aiuta i giovani a trasformare conoscenze e competenze in un profilo vincente per il mercato del lavoro. Un modello flessibile e scalabile che consente di raggiungere in modo capillare ragazze e ragazzi con attività di apprendimento interattive, misurabili e personalizzate.

“Vivere Digitale” è il programma di **Facebook e Freeformers** dedicato a **100.000** giovani europei tra i 18 e i 30 anni. Con la collaborazione della Fondazione Mondo Digitale il progetto arriva anche nelle scuole e università per offrire a **6.500** studenti, da ottobre 2018 a ottobre 2019, l'opportunità di potenziare le competenze e di acquisire la mentalità necessaria per realizzarsi pienamente nelle nuove forme di economia digitale. Per raggiungere l'obiettivo la Fondazione Mondo Digitale si avvale della collaborazione di

una squadra di oltre 25 formatori in tutta Italia. Tutti i contenuti sono stati sviluppati da Free Formers con la collaborazione del team Educate dell'University College of London. Il progetto prevede un mini corso frontale di 4 ore dedicato al potenziamento delle competenze digitali e trasversali, quelle stesse competenze che aziende di tutta Europa continuano a identificare come carenti nella forza lavoro attuale.

Il programma in presenza consta di 3 moduli, da 70 minuti ciascuno, scelti tra i 6 proposti di seguito:

- **INNOVAZIONE:** Utilizziamo l'innovazione per trovare soluzioni ai problemi della vita e del lavoro. Attraverso la metodologia del design thinking i partecipanti generano idee, trovano risposte, progettano soluzioni tecnologiche e prototipano app.
- **SOCIAL MARKETING:** Cos'è il social marketing?





Quali sono le opportunità professionali offerte dalla nuova era dei social network? Durante la sessione i partecipanti vengono introdotti ai concetti chiave del marketing online: obiettivo, pubblico, strategia, gestione e analisi dei dati.

- **PRESENZA WEB:** I partecipanti imparano a comprendere l'importanza di gestire la propria immagine online (personale e aziendale). Durante la sessione progettano un sito web e apprendono tecniche e strumenti per migliorare l'indicizzazione del proprio sito o l'esperienza utente.
- **CYBER SECURITY:** Consigli per essere più sicuri online. Durante la sessione i partecipanti diventano consapevoli dei rischi della rete. Con video ed esercitazioni pratiche imparano a conoscere e usare i principali strumenti per difendersi da attacchi online.
- **INTELLIGENZA ARTIFICIALE:** I partecipanti vengono introdotti al concetto di Intelligenza

artificiale attraverso esempi ed esercitazioni pratiche. Al termine del modulo sapranno progettare un semplice algoritmo e individuare modelli manuali da automatizzare.

- **DATA:** Cosa sono i dati e che importanza hanno nella nostra vita quotidiana? Nel modulo i partecipanti scoprono i vantaggi dell'utilizzo dei dati per prendere decisioni e ottenere un vantaggio competitivo.
- A conclusione della formazione face to face i partecipanti rispondono a un questionario online di valutazione del corso e ricevono un certificato di frequenza scaricabile e condivisibile online. Ogni giovane che prende parte al corso riceve anche via email un profilo delle proprie competenze per scoprire punti di forza, aree di miglioramento, suggerimenti e risorse pratiche per continuare a migliorarsi.
- Nel 2018 il programma ha raggiunto, formato e certificato **800** studenti attraverso **12** corsi e **48** ore di formazione in presenza.



WURTH EXPERIENCE (+WE)

WÜRTH Italia, azienda leader mondiale nella distribuzione diretta di prodotti e sistemi professionali per il fissaggio e il montaggio, e FMD collaborano per sostenere lo sviluppo di competenze professionali nei più giovani, la formazione continua dei lavoratori e la sperimentazione di nuovi modelli di business per l'industria 4.0. +We - Wurth Experience è un originale percorso di lavoro comune con molteplici obiettivi: offrire ai nativi digitali la possibilità di potenziare competenze e scoprire settori professionali emergenti e all'azienda l'opportunità di orientare e formare nuove generazioni di professionisti. La sfida è quella di sperimentare i valori della open innovation e le forme di lavoro collaborativo per realizzare soluzioni e prodotti innovativi in grado di ripensare l'esperienza dell'utente in modalità multicanale, dalla realizzazione di una app fino alla creazione di una installazione artistica.

Il progetto si articola in 5 azioni:

- CLICODE HACKATHON. Team di studenti ed esperti Würth lavorano insieme allo sviluppo di soluzioni tecnologiche integrate per migliorare l'esperienza di vendita e il processo di onboarding dell'azienda.

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

Il 28 novembre 2018 170 studenti di 9 scuole, suddivisi in 33 team, e 20 dipendenti aziendali hanno ideato insieme soluzioni innovative per migliorare Customer Experience e processi di Recruitment. La prima sfida è stata vinta dagli studenti dell'IIS Alessandro Volta: il team ha ripensato la borsa degli utensili Würth che diventa intelligente con luci a led per consentire il lavoro anche in notturna e sensori che avvertono il lavoratore quando mancano alcuni strumenti. La seconda challenge è stata invece vinta dagli studenti dell'IIS Leonardo Da Vinci di Roma con un progetto che prevede quiz e giochi per testare le competenze del candidato e rendere più attrattiva la fase di recruitment in azienda.

Le interviste ai team vincitori
<https://bit.ly/2DPIvOz>
<https://bit.ly/2Uz7nUb>

Il foto racconto della giornata
<https://bit.ly/2lbp2e9>



BANDI PON: RAMMENDARE LE PERIFERIE

Con il progetto “Rammendare le periferie” l’IIS Maffeo Pantaleoni di Frascati (Roma), scuola guidata dalla dirigente Marilena Ciprani, ha vinto il bando PON “Inclusione sociale e lotta al disagio”. Con “Rammendare le periferie”, scrivono i docenti nella proposta progettuale, “s’intende un’azione che crei nel contesto territoriale luoghi flessibili, dinamici legati alla vita reale, ma anche al desiderio formativo dei ragazzi che sostenuti dall’alleanza tra le istituzioni e associazioni attive sul territorio possono “tessere” una rete di spazi di crescita e ben-essere dentro e fuori la scuola”. Per la scuola il progetto è uno strumento per contrastare, oltre all’abbandono scolastico, anche il sempre più diffuso atteggiamento di “rinuncianesimo”. Il progetto della scuola prevede un modulo formativo di 30 ore sullo storytelling, dal titolo “1 e 1000 storie da raccontare”, realizzato con la collaborazione della Fondazione Mondo Digitale. Il percorso coinvolge 40 studenti ed è animato da Fiammetta Castagnini, formatrice della Palestra dell’Innovazione. Il modulo formativo “Da 1 a 1000 storie da raccontare” si è concluso con la realizzazione di un prodotto audiovisivo, intitolato “Le nostre idee sono occasioni da non perdere”: una piccola web serie in forma prototipale scritta, interpretata e montata dai ragazzi, con la regia” di Fiammetta Castagnini. “Non è stato semplice aprire un varco di comunicazione con i ragazzi”, racconta Fiammetta, “la demotivazione iniziale sembrava uno scoglio quasi insormontabile e questo sentimento-atteggiamento viene riportato nella prima clip. Non ci siamo però arresi e abbiamo cercato di dare un nome a questo senso di “disinteresse” o “rinuncianesimo”. Abbiamo così scoperto che dietro ogni loro rinuncia c’è una delusione subita, da risanare immediatamente rivendicando quello che quasi mai questi ragazzi si sentono dire, ovvero che le loro idee sono occasioni da non perdere”. Il team si è così dotato di strumenti adatti, cavalletto, telecamera, microfoni, storyboard e ognuno ha trovato un suo ruolo nel “set”. “Abbiamo recitato, scritto, improvvisato, registrato questa loro storia che si dipana in cinque brevi video più un teaser e un backstage con i momenti più divertenti e ci siamo accorti che quella pesantezza iniziale se ne era andata per lasciare spazio ad altro... “



APPRENDIMENTO INTERGENERAZIONALE

Per primi abbiamo creduto nel ruolo vincente dei giovani per combattere l'esclusione sociale degli over 60 e abbiamo costruito l'alleanza tra scuole e centri sociali anziani. Nel 2002 il primo accordo ufficiale con Ministero dell'Innovazione e Comune di Roma ha dato il via al progetto **Nonni su Internet nella Capitale**. Poi il riconoscimento nei piani formativi delle scuole. 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 nazionale e transnazionale.

Formiamo gli over 60 con la formula dello scambio generazionale: gli studenti insegnano agli anziani le nuove tecnologie, per accelerare il processo di digitalizzazione del paese, promuovere l'accesso ai nuovi servizi da parte di tutti i cittadini, incrementare le competenze digitali delle fasce di popolazione a rischio di esclusione, dando valore al loro ruolo sociale e migliorandone la qualità di vita, come in una vera e propria scuola di welfare. E se gli anziani imparano a stare al passo con i tempi, per non rimanere esclusi, i nativi digitali si sentono valorizzati nel loro ruolo di mediatori naturali del processo di innovazione tecnologica all'interno delle loro famiglie e della società in cui vivono.

Solo con la denominazione originale "Nonni su Internet" in 16 edizioni abbiamo coinvolto 38.000 anziani diplomati, 23.000 studenti tutor e 2.300 docenti coordinatori. Sono numeri che fanno riferimento soltanto ai corsi seguiti "a distanza ravvicinata", con partecipazione attiva dello staff. Mentre il numero reale dei percorsi di alfabetizzazione che seguono il modello registra cifre molto più alte, ma è ormai impossibile effettuare una sorta di "tracciamento" delle

diverse esperienze. Ad oggi coesistono varie formulazioni del progetto, attuate con partner locali ed europei e presenti con differenti denominazioni, tutte ispirate al modello iniziale di Nonni su Internet. In quasi tutti gli istituti coinvolti nell'iniziativa il progetto, per il suo alto valore educativo ed efficace impatto territoriale, è stato inserito nel piano dell'offerta formativa, con il riconoscimento di crediti formativi, e, in diversi casi, è diventato anche parte di percorsi di alternanza scuola-lavoro. Nel corso delle edizioni il progetto ha dato vita a molte iniziative collegate, come la Rete dei volontari della conoscenza, la campagna di riciclo dei computer dismessi per i centri anziani, la realizzazione di aule multimediali nelle scuole colpite dal sisma o il coinvolgimento di artigiani pensionati nel ruolo di mentor per gli aspiranti imprenditori. Nel 2018 il modello di apprendimento intergenerazionale è stato adottato anche dal Comune di Roma, che ci ha scelto per attivare corsi di alfabetizzazione digitale per la terza età in tutti i Municipi della città e favorire la nascita di nuovi Punti Roma Facile. Con il progetto ISEV per la prima volta i nostri nonni hanno potuto sperimentare non solo l'uso di pc e smartphone, ma anche i macchinari di fabbricazione digitale all'interno del FabLab. E con il progetto "Vagone FMD. Da 01 a 100" si sono avvicinati all'uso consapevole e sicuro dei social media, scoprendo come difendersi da attacchi alla privacy e fake news.

In questa sezione descriviamo in ordine alfabetico i seguenti progetti:

- Digitali si diventa
- Fai da noi
- In contatto
- Isev
- Nonni su Internet
- Tra generazioni. L'unione crea il lavoro



DIGITALI SI DIVENTA

Nel 2018 la Fondazione Mondo Digitale e l'Assessorato alla persona, Scuola e Comunità solidale di Roma Capitale - Dipartimento Politiche sociali, Direzione Servizi alla persona estendono il progetto "Nonni su Internet" a tutta la città, coinvolgendo **60** scuole e **151** Centri Sociali Anziani (CSA) della capitale.

Gli studenti insegnano in corsi da 24 ore (12 incontri da 2 ore ciascuno) pc, web e tecnologia agli anziani con l'aiuto di docenti esperti. Il modello si basa una metodologia didattica collaborativa, cooperativa

e personalizzata, vincente soprattutto in contesti formativi che includono tra gli obiettivi anche la trasmissione di valori, il dialogo e l'appartenenza alla comunità. Parallelamente ai corsi di alfabetizzazione digitale nelle scuole romane, anche i Centri sociali anziani sperimentano al loro interno percorsi intergenerazionali in grado di creare maggiore coesione e interazione con il territorio di riferimento. I 15 Centri più attivi si trasformeranno alla fine del progetto in Punti Roma Facile, spazi pubblici e assistiti per il supporto alla cittadinanza nei servizi online.





DIGITALI SI DIVENTA

Un programma capillare di alfabetizzazione digitale degli over 60

I partner

Fondazione Mondo Digitale e Roma Capitale (Assessorato alla Persona, Scuola, Comunità Solidale - Dipartimento Politiche sociali, Direzione Servizi alla persona)

STEP
01

Il modello

Un modello di apprendimento generazionale, per lo scambio delle conoscenze reciproche.

STEP
02

Gli argomenti

Smartphone, PC e Tablet

STEP
03

I numeri

60 scuole, 15 municipi, 151 centri sociali anziani.

STEP
04

I partecipanti

21 corsi, 140 studenti tutor, 300 nonni studenti

STEP
05

COSA IMPARIAMO

.....

Un percorso di 12 incontri per gli over 65 all'interno delle scuole romane, supportati dai giovani studenti

I MACRO ARGOMENTI

WEB

Navigare in Internet: i browser e i motori di ricerca. Come si interroga correttamente il web per realizzare una ricerca precisa e rapida.

OFFICE

Il programma word: scrivere, salvare e stampare

EMAIL

La posta elettronica: creare e gestire un indirizzo e-mail, scaricare e caricare allegati.

GESTIONE FILE

Imparare a salvare i file sul PC, su pendrive o su hard disk esterno

SMARTPHONE

Gestire e controllare la connessione, imparare a scaricare foto, scegliere, scaricare e gestire le applicazioni, fare le video chiamate: imparare tutto ciò che riguarda il cellulare.

SOCIAL NETWORK

Come registrarsi, cercare ciò che interessa e mettersi in contatto con gli altri sui principali social Network



LE STORIE - ISABELLA E COSMIN: OBIETTIVO VOLARE A LONDRA

La signora Isabella, iscritta al Centro sociale anziani Esquilino, ha figli e nipoti che vivono a Londra. Per tenersi in contatto con loro ha imparato a fare le videochiamate e a usare Skype, vorrebbe però sentirli più vicino. Con Cosmin, che frequenta l'ITIS Galilei, si sono posti un obiettivo importante: imparare a comprare i biglietti aerei online per poter volare da loro ogni volta che vuole!

<https://youtu.be/FR100J0i-Lc>

FRANCO MATTEO E DRAGOSH: L'EMOZIONE DEL PRIMO INCONTRO

Il signor Franco è iscritto al Centro sociale anziani Sommergebile di Ostia e con i suoi tutor Matteo e Dragosh dell'IIS Carlo Urbani sta scoprendo Google Maps per sostituirlo ai vecchi stradari. Per lui tornare sui banchi di scuola è un'emozione grandissima!

<https://youtu.be/aLgoG321llo>



FAI DA NOI

Dopo il successo nel 2017 del format Interconnessioni, la Fondazione Mondo Digitale torna a lavorare in Umbria con il progetto “Fai da noi. Alfabetizzazione manuale, digitale e funzionale per l’invecchiamento attivo”, vincitore del bando della Regione “Per la realizzazione di progetti rivolti alla promozione, valorizzazione dell’invecchiamento attivo e per la prevenzione ed il benessere delle persone anziane. Annualità 2017- 2019”.

Il modello di intervento di Fai da noi è quello dello scambio e dell’apprendimento intergenerazionale, basato sull’alleanza con le scuole che diventano centrali strategiche di innovazione sociale. Il progetto risponde alla sfida cruciale della personalizzazione dell’apprendimento, fondamentale per gli over

65 ma anche per giovani con bisogni speciali o a rischio devianza. Il contesto prevalente è la “Zona sociale 2” che ha come comune capofila Perugia, ma l’obiettivo è quello di creare un modello di intervento replicabile su tutto il contesto regionale.

Destinatari diretti dell’iniziativa sono **120** cittadini over 65 della Provincia di Perugia e **40** studenti. Le attività si svolgono presso l’IIS Giordano Bruno di Perugia, dove oltre a corsi di alfabetizzazione digitale si terranno nel 2019 anche hackathon e jam session. Partner del progetto Fab Lab ABA che ospiterà laboratori su sicurezza domestica, fashion making per le donne e attività di progettazione di ausili per la terza età in collaborazione con le associazioni del territorio.

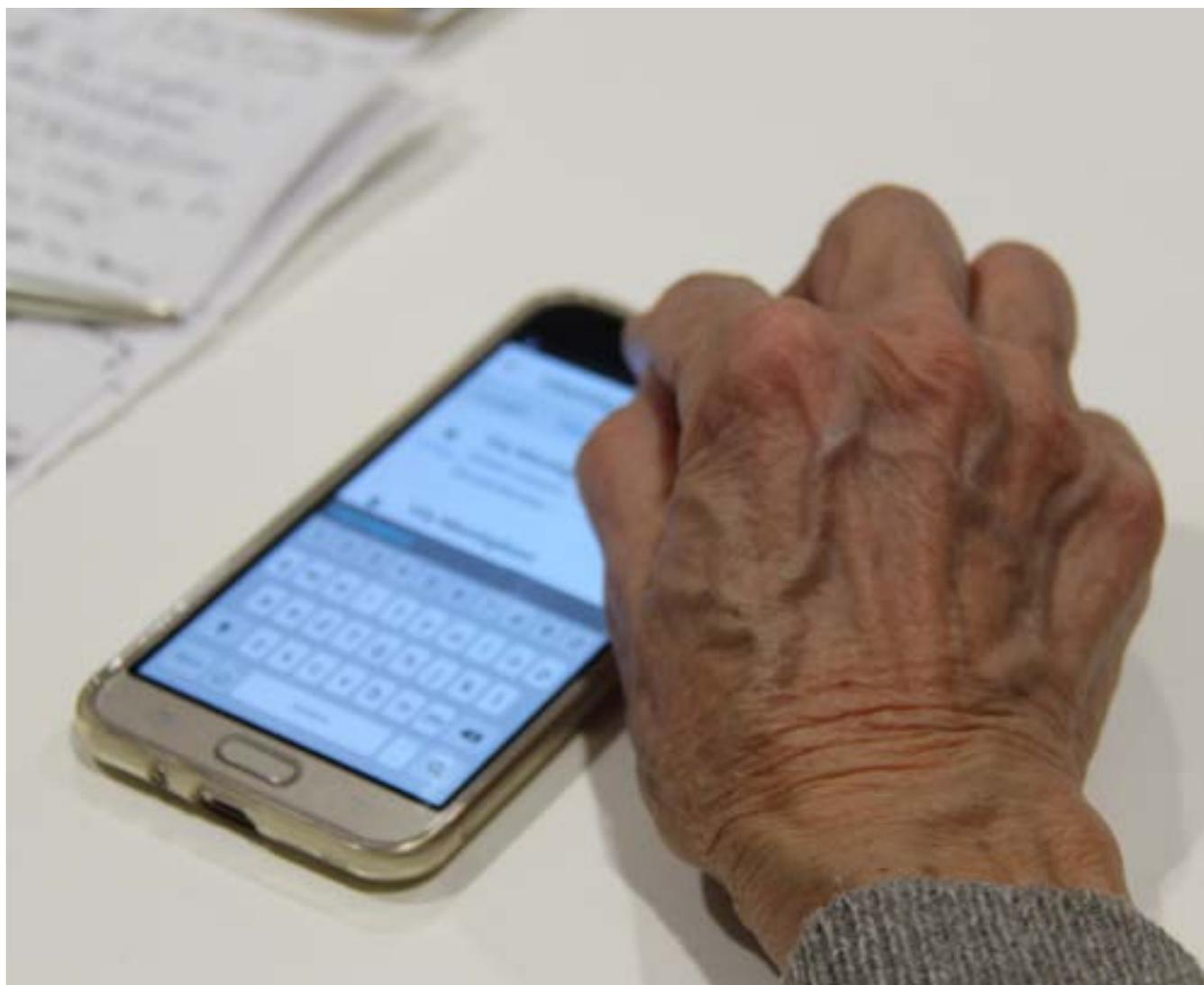




IN CONTATTO

La Fondazione Mondo Digitale collabora al progetto di Servizio civile nazionale “InContatto” presentato da **Piccole Associazioni in Rete** in partenariato con **Libera Cittadinanza onlus** e **Prassi e Ricerca Onlus Cooperativa Sociale**, organizzazioni che si occupano di assistenza domiciliare per gli anziani. Il progetto è un

percorso di alfabetizzazione digitale a domicilio per gli anziani che necessitano di assistenza medica. La Fondazione Mondo Digitale, in particolare, attiva un percorso di formazione per sei volontari, tra i 18 e i 28 anni, selezionati con l’obiettivo di prepararli al meglio alla relazione con gli over 65.





ISEV



Inclusive Senior Education through Virtual U3A (ISEV) è un progetto della durata di 34 mesi attuato nell'ambito del Programma Erasmus+ Strategic Partnerships for Adult Education. L'obiettivo del progetto è quello di rendere l'istruzione accessibile agli anziani, eliminando le barriere e adattando le attività educative alle loro esigenze: per apprendere indipendentemente dal luogo di vita, dalle condizioni di salute, dalle possibilità finanziarie o dalla condizione familiare e sociale.

Il modello di apprendimento intergenerazionale

“trasformativo”, sviluppato dalla Fondazione Mondo digitale, incontra nel progetto ISEV le esperienze consolidate degli altri partner europei nell'ambito dell'insegnamento agli adulti. I percorsi formativi di 60 ore e i materiali didattici sono sviluppati nell'arco di un semestre direttamente in collaborazione con i partecipanti ai corsi e sono supportati da una piattaforma online arricchita da contenuti multimediali. Gli studenti delle scuole lavorano come tutor a fianco degli anziani.

A ottobre 2018 si è conclusa la prima fase del



progetto con la pubblicazione di due studi comparativi. I studi approfondiscono e analizzano i modelli di apprendimento intergenerazionale e l'educazione per gli adulti in Italia, Repubblica Ceca e Portogallo. Quali sono le opportunità e modalità di finanziamento a disposizione? Quanto sono usate le nuove tecnologie dalle comunicazione nei programmi di apprendimento permanente? Come rendere più inclusivi per gli anziani gli ambienti all'interno dei percorsi d'apprendimento?

- Comparative Study based on analysis on the senior education

http://projekty.osu.cz/isev/doc/comparative_study_analysis.pdf

- Comparative Study http://projekty.osu.cz/isev/doc/comparative_Study_interpretation.pdf

Il progetto prevede il coinvolgimento di oltre 300 senior, 40 in Italia, che partecipano ai corsi di formazione. Cinque di loro, i più bravi, diventano docenti e tutor di altri over 65 e hanno la possibilità di partecipare al train the trainers di 7 giorni che si svolgerà nel 2019 in Portogallo.





NONNI SU INTERNET

È il piano di alfabetizzazione digitale per gli over sessanta e il progetto più longevo della FMD, basato sul metodo di apprendimento intergenerazionale e l'allenanza tra scuole e centri anziani.

I corsi si svolgono nelle aule informatiche delle scuole di ogni ordine e grado. I partecipanti sono i cittadini del territorio over 60: possono essere i nonni reali degli studenti oppure iscritti ai Centri sociali anziani o ad altre associazioni. Per ogni scuola che aderisce all'iniziativa vengono formate classi di 20/25

anziani. I docenti sono i ragazzi delle scuole coordinati da un insegnante esperto nelle tecnologie informatiche e telematiche. Il rapporto didattico ottimale è di un tutor ogni due anziani o, quando possibile, di un tutor ogni anziano.

La durata del corso gratuito è di 30 ore, 15 incontri di due ore a cadenza settimanale. Alla fine del corso i partecipanti, nonni, tutor e docenti, ricevono un attestato.

Le scuole apprezzano la valenza educativa del progetto tanto da inserirlo nel Piano dell'of-





ferta formativa dell'istituto (Pof) e da riconoscere crediti formativi agli studenti tutor.

Il programma del corso, dedicato a veri principianti, è strutturato in modo da completare in 15 lezioni l'abc del computer, dall'accensione alla navigazione in Internet, dall'uso della posta elettronica ai social network. La presentazione delle varie periferiche collegabili al pc, (fotocamera, scanner ecc.) è anche occasione per aiutare gli anziani a familiarizzare con le nuove tecnologie della comunicazione (telefonia mobile, televisione digitale terrestre, iPod, lptv ecc.). Ogni edizione si arricchisce di un lavoro multimediale che tutor e nonni costruiscono insieme per fare pratica con il pc: dalla redazione di un dizionario on line dei

giochi di un tempo all'album fotografico digitale con le foto d'epoca.

Il kit per l'alfabetizzazione digitale degli adulti, redatto con il Dipartimento di Linguistica dell'Università "Sapienza" di Roma, è composto da 7 volumi.

- Linee guida per nonni
- Linee guida per docenti
- Linee guida per tutor
- Guida pratica all'uso del pc
- Il manuale di e-Government
- Il manuale e-Med
- Tecnologia semplice

Sono in progettazione altri moduli e sono state realizzate anche video lezioni per l'apprendimento a distanza (e-learning).



TRA GENERAZIONI. L'UNIONE CREA IL LAVORO

FMD e CNA Pensionati, in collaborazione con Facebook, per la formazione intergenerazionale, la valorizzazione dell'artigianato e la creazione di nuove opportunità di lavoro.

Sulla base del successo delle prime tre edizioni del progetto, che hanno visto il coinvolgimento di 1.100 studenti e 550 over 65, FMD e CNA Pensionati continuano a scommettere sul modello di apprendimento intergenerazionale per formare adulti e anziani sulle nuove tecnologie e creare opportunità di lavoro per i giovani. Nella squadra di lavoro entra anche Facebook, che aiuta a scoprire le potenzialità dei social media per promuovere le attività imprenditoriali.

La quarta edizione, presentata ad Ascoli Piceno a febbraio 2018, coinvolge 8 scuole in 4 regioni: Lombardia, Marche, Umbria e Puglia. Lavorano insieme 200 studenti e circa 200 adulti iscritti a CNA Pensionati. Gli studenti delle scuole, nel ruolo di facilitatori digitali, accompagnano i pensionati CNA a muovere i primi passi nel mondo della tecnologia e di Internet. Gli over 65 mettono a disposizione dei ragazzi passione e profonda

conoscenza dei mestieri artigiani per valorizzarli e farli rivivere grazie alle nuove tecnologie. Le persone anziane, uscite dal mercato del lavoro, sono depositarie di conoscenze ed esperienze professionali maturate nel corso di anni che spesso vengono disperse. Il progetto si propone quindi di recuperare e valorizzare questo sapere, come fonte di conoscenza per i giovani e come nuova opportunità di lavoro.

Il progetto prevede quattro attività principali:

- Percorsi di alfabetizzazione digitale nelle scuole
- Incontri sull'uso dei social media, con esperti Facebook, per la creazione di nuovi business e la valorizzazione di quelli già esistenti
- Laboratori di fabbricazione digitale nei fab lab presenti sui territori
- Visite guidate nelle piccole imprese artigiane dei territori coinvolti

Dalla rassegna stampa

Il Resto del Carlino <https://bit.ly/2Iijsqg>

TgR Marche <https://bit.ly/2Ix7DMu>





FORMAZIONE AL FEMMINILE

Nella maggior parte dei paesi Ocse ormai le donne sono più istruite degli uomini. In Italia tra i giovani che non hanno ancora compiuto 30 anni conseguono una laurea il 25% degli uomini e il 37% delle donne (OECD, Education at a Glance, 2018). Il divario però tra la partecipazione maschile e femminile nel settore digitale si manifesta ancora a tutti i livelli: nell'educazione, nella carriera e nell'imprenditorialità. Solo il 24,9% delle donne si laurea in settori legati alla tecnologia, mentre la quota di uomini impiegata nel digitale è tre volte superiore a quella femminile (Commissione Ue, Women Digital Age, 2018).

Il lavoro è il punto più dolente della condizione femminile in Italia. Il tasso di occupazione è tra i più bassi in Europa, con una forte disparità territoriale e di età. A parità di mansioni, le

donne percepiscono stipendi significativamente inferiori. Gli uomini occupano generalmente posizioni più elevate delle donne. La percentuale di donne manager non supera il 50% in nessuno degli Stati OCSE: la quota maggiore è in Lettonia (47%), Polonia e Slovenia (entrambe 41%). In Italia siamo al 28%. Le donne guadagnano in media il 16% di meno. Differenze maggiori si registrano nel ruolo di manager (meno 23%).

Secondo McKinsey le donne sono il 50% della popolazione mondiale e il 50% dei laureati ma producono solo il 37% del Pil perché tenute ai margini. Un errore fatale, soprattutto per i Paesi - come il nostro - più anziani (McKinsey, Women Matter Report). In Italia, ad esempio, lavora solo il 59,2% delle donne neolaureate contro il 64,8% degli uomini (Istat 2017). Si disperde





così parte del capitale umano maggiormente qualificato e si perde un potenziale incremento nella produttività e nei consumi di prodotti e servizi. Sempre nel nostro Paese quasi il 40% di tutti i laureati in scienze, tecnologia, ingegneria e matematica è rappresentato da donne contro una media del 31% nei paesi Ocse. Nonostante il numero di occupati uomini continui a essere più alto nei settori ICT, una crescente quota di donne laureate in questo ambito potrebbe contribuire a chiudere il divario in quest'area negli anni a venire (OECD, The Pursuit of Gender Equality, 2017).

Per accelerare il raggiungimento dell'obiettivo 5 "Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze" la FMD ha trasformato l'area storica "ICT per le pari opportunità" in un'azione trasversale, con un'attenzione costante alla partecipazione delle bambine, delle ragazze e delle donne, e ha favorito la nascita di un originale movimento "dal basso", che è cresciuto in modo esponenziale. Le "ragazze che programmano il futuro" aumentano di anno in anno e sono diventate capaci di organizzare anche in modo spontaneo eventi di alfabetizzazione ed empowerment, che inseriscono lo strumento del coding nella cornice del modello di educazione per la vita. Nel 2017

è nata l'associazione Coding Girls, la prima associazione italiana per la valorizzazione dei talenti femminili nel campo delle STEAM, basata sull'effetto moltiplicatore della formazione alla pari e sullo sviluppo di una giovane e-leadership al femminile.

Nel 2018 la Fondazione Mondo Digitale ha promosso 7 progetti al femminile coinvolgendo 12.000 ragazze e donne di tutte le età. Il sito che raccoglie le storie delle protagoniste è donne.mondodigitale.org

Il servizio di Rai News 24, con intervista a Mirta Michilli, in occasione dell'evento Focus Donna (Commissione Europea, 8 marzo 2018)

<https://bit.ly/2IhzT6u>

In questa sezione descriviamo in ordine alfabetico i seguenti progetti:

- Coding Girls
- Gender Equality Matters
- In estate si imparano le Stem
- Nuvola Rosa
- She Means Business
- Stem in The City
- Women in Technology



CODING GIRLS

Il progetto-programma Coding Girls, promosso da FMD e Ambasciata USA in Italia in collaborazione con Microsoft, nasce nel 2014 e prevede la realizzazione di eventi dedicati alle studentesse. Gli obiettivi che guidano l'iniziativa sono: superare gli stereotipi di genere, appassionare le donne alla programmazione, permettere alle studentesse di sperimentare in prima persona l'uso attivo delle nuove tecnologie, proporre modelli positivi, avvicinare il traguardo della parità di genere nel lavoro.

Col passare degli anni le Coding Girls sono cresciute, sono diventate grandi, pronte a trasformarsi in un movimento e a costituirsi in associazione, per diventare un interlocutore

visibile, un soggetto giuridico, un punto di riferimento, un nodo di nuove alleanze. Con lo scopo dunque di mettere in rete le eccellenze femminili e sostenere l'emergere di talenti in rosa nel settore ICT, a settembre 2017 è stata costituita l'Associazione di promozione culturale Coding Girls.

Dopo la conferenza stampa di lancio presso la sede dell'Ambasciata USA a Roma, dal 6 al 20 novembre 2018, guidate dalla coach americana Emily Thomforde, Code Educator and Science Technology Engineering Art and Mathematics (STEAM) Specialist, 6.000 studentesse sono state le protagoniste di una staffetta formativa itinerante in sette città italiane: Torino, Milano,





Trieste, Roma, Napoli, Salerno e Catania. La staffetta ha avuto inizio con gli allenamenti di coding, accompagnati da full immersion session (riguardanti coding e programmazione); a seguire gli hackathon: maratone regionali di programmazione e creatività con il coinvolgimento delle università partner. Alla fine del tour nazionale le scuole che hanno preso parte all'evento sono diventate hub, ovvero ambienti fisici in cui le studentesse possono ampliare le proprie conoscenze e competenze relative al linguaggio informatico. All'interno degli hub giovanissimi gruppi di lavoro al femminile organizzano incontri sul coding e sulle discipline STEAM per le loro compagne e per le studentesse degli istituti comprensivi del territorio. Tutti gli

Hub si fondano su un modello di collaborazione tra pari e di ispirazione a role model femminili.

La quinta edizione del progetto (gennaio - dicembre 2018) ha coinvolto **6.000** studentesse, **40** scuole secondarie di secondo grado, **7** città italiane e **7** università. **6** le senior coach protagoniste, **100** tutor d'aula, **7** hackathon organizzati e **45** hub attivi all'interno delle scuole.

DALLA RASSEGNA STAMPA

Il servizio di Rai News 24 <https://bit.ly/2v1Wdbn>
Corriere della Sera <https://bit.ly/2X9TtVv>
Radio Rai 1 <https://bit.ly/2X6Oh4x>

STORIE

Vittoria, 17 anni, studentessa

“Se racconto alle mie coetanee cosa faccio nella mia scuola per Coding Girls, come per esempio i Caffè digitali che coinvolgono anche i genitori, rimangono subito colpite e affascinate”. Vittoria frequenta il terzo liceo a Monterotondo e alla sua grande passione per la pallavolo e per il teatro (spettatrice, autrice e attrice) da qualche anno ha aggiunto anche quella per la programmazione, riservandole un posto speciale. “Il coding mi ha cambiato, mi ha fatto trovare nuovi amici e mi ha fatto sentire parte di un cambiamento importante”. Vittoria ricorda con gratitudine uno dei primi laboratori, animato da Lara, che le ha permesso di scoprire le infinite potenzialità di uno strumento come Scratch. L'esperienza più coinvolgente? L'hackathon a Roma! Vittoria non ha dubbi. E con la stessa determinazione sostiene la formula vincente della formazione alla pari, più coinvolgente e appassionante.

Paola, docente di Informatica

Da quando ha conosciuto la Fondazione Mondo Digitale, Paola confessa di aver capito subito che “le Coding Girls erano parte del mio essere donna, madre, moglie, insegnante”. Paola, docente di informatica all'IIS Falcone-Righi di Corsico, racconta di essere cresciuta con l'amore per i numeri e l'arte, passione sempre incoraggiata dai genitori. Ricorda con emozione la sua testimonianza all'Ambasciata americana a Roma e la straordinaria complicità che crea il progetto Coding Girls a scuola, con la dirigente, gli altri insegnanti, gli studenti. “Le studentesse apprezzano molto incontrarsi con ragazze di qualche anno più grandi di loro: è come se si proiettassero avanti di alcuni anni. Così acquistano fiducia nel futuro”. Un consiglio per le ragazze giovani? “Siate curiose, chiedetevi il perché delle cose, abbiate volontà, perseverate nei vostri sogni. Non è tutto facile, ma con la volontà arriverete dove volete”.



GENDER EQUALITY MATTERS

Esiste una correlazione tra il bullismo scolastico e le differenze di genere? Qual è l'impatto del bullismo relazionale sulle adolescenti? Come contrastare la violenza di genere tra le nuove generazioni? Ricerche recenti mostrano come il bullismo scolastico assuma forme diverse anche in relazione al genere, come discriminazione contro i gruppi minoritari e la comunità lesbica, gay, bisessuale, transgender e intersessuale (LGBTI) e nei confronti di coloro che appaiono più vulnerabili ai coetanei. È intorno ai 12 anni che le ragazze e i ragazzi che si discostano dai ruoli di genere mediamente attesi e vengono maggiormente stigmatizzati e isolati.

La Fondazione Mondo Digitale è partner del progetto europeo "Gender Equality Matters (GEM): Tackling Gender-based Violence", della

durata di 24 mesi e finanziato nell'ambito del programma europeo REC. L'obiettivo principale delle diverse azioni progettuali (ricerca, formazione, eventi di sensibilizzazione, campagna di comunicazione ecc.) è quello di aumentare la consapevolezza della comunità sulla violenza di genere, promuovendo l'assunzione di comportamenti corretti, sempre rispettosi delle differenze.

Il progetto coinvolge **47** scuole, **2.550** minori dai 10 ai 18 anni, **600** genitori e **560** docenti. È realizzato in collaborazione tra **5** partner di **5** paesi europei: Dublin City University, Irlanda (capofila); Kentro Merimnas Oikogeneias Kai Paidiou, Grecia; Universidad De Murcia, Spagna; Fondazione Mondo Digitale, Italia; European School Heads Association, Paesi Bassi.





IN ESTATE SI IMPARANO LE STEM

La FMD collabora con le scuole per realizzare le attività previste dai progetti selezionati dal bando “In estate si imparano le STEM”, promosso dal **Dipartimento delle Pari Opportunità**. L’obiettivo è promuovere percorsi di approfondimento delle materie scientifiche, da svolgersi nel periodo estivo, rivolti agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo e secondo grado, con particolare attenzione alle studentesse.

Dopo il successo della prima edizione, nell’anno scolastico 2018-2019 la Fondazione Mondo Digitale ha avviato la collaborazione con 7 nuove

scuole e realizzato i seguenti percorsi:

- Mi chiamo futura, IC Falcone e Borsellino di Roma
- Summer Stem 2, IC Barbara Rizzo di Formello (Roma)
- AstroL@b.Rob, IC A. Manzi di Villalba di Guidonia (Roma)
- Pink Lab, ISIS Battisti di Velletri (Roma)
- Il futuro è adesso 2, IC Winckelmann di Roma
- Sogno di una Stem di mezza estate, IC Marcello Mastroianni di Roma
- La magia degli algoritmi, IIS Marconi di Campobasso





NUVOLA ROSA

Anche nel 2018 la Fondazione Mondo Digitale è partner di **Microsoft** con il progetto “Nuvola Rosa” per avvicinare le giovani donne alle carriere STEM. Nato nel 2013 per sostenere la diffusione delle competenze digitali, attraverso percorsi di formazione gratuiti, tra le giovani donne in Italia e all'estero, il programma di Nuvola Rosa è andato crescendo e arricchendosi anno dopo anno. Nel 2017 non solo più corsi di coding, ma percorsi di robotica e arti digitali, pensati per le studentesse di tutte le età, hanno animato gli spazi della Microsoft House e Cariplo Factory, a

Milano, e della Palestra dell'Innovazione a Roma. Da gennaio a giugno 2018 le attività sono ripartite coinvolgendo **1.500** studentesse, dalla scuola primaria fino alla secondaria di secondo grado. Accanto alle tradizionali lezioni di coding e robotica, anche alcuni appuntamenti con i professionisti **Adecco** per approfondire i temi dei social network e della reputazione digitale. Speciali tutor d'aula gli studenti dell'IIS Falcone Righi di Corsico, guidati, in un percorso di alternanza scuola lavoro, dalla docente Paola Pupilli.





SHE MEANS BUSINESS

#SheMeansBusiness è il programma globale di Facebook a sostegno dell'imprenditoria femminile. La versione italiana, promossa in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale, si propone di formare nel 2018 **3.500** donne sull'utilizzo di Facebook e Instagram per far crescere il proprio business. L'obiettivo del programma è sostenere le donne che già fanno impresa e di ispirare tutte quelle che desiderano avviare una nuova attività imprenditoriale, fornendo loro gli strumenti, la formazione e gli esempi necessari per realizzare il loro sogno professionale.

Attraverso un call nazionale, la Fondazione Mondo Digitale ha selezionato una squadra di oltre 30 coach professionisti che, dopo aver seguito il train the trainers con esperti Facebook, ha organizzato nel corso del 2018 eventi formativi gratuiti nelle principali città italiane, coinvolgendo anche network, istituzioni e stakeholder locali. Oltre ad un programma di training in giro per l'Italia, #SheMeansBusiness ha messo a disposizione delle donne anche un sito internet per consultare i materiali di formazione e scoprire storie di imprenditrici di successo (shemeansbusiness.fb.com/it)

Le fasi del progetto:

8 marzo 2017	In occasione della Festa internazionale della donna, Facebook e Fondazione Mondo Digitale organizzano una diretta Facebook per lanciare in anteprima nazionale il progetto
Luglio 2017	La Fondazione Mondo Digitale lancia la call nazionale per la ricerca di coach professionisti che possano animare i training in Italia
7 novembre 2017	#SheMeansBusiness viene lanciato in Italia con un evento stampa presso Palazzo Necchi Campiglio a Milano, alla presenza di Nicola Mendelsohn, VP EMEA di Facebook. Lo stesso giorno viene presentato il micro-sito italiano del progetto e organizzato il Train the trainers a cura di esperti Facebook per i 32 coach selezionati dalla Fondazione Mondo Digitale
22 novembre 2017	Viene organizzato il primo training #SheMeansBusiness a Roma. Oltre 120 donne partecipano all'evento presso Galleria del Cardinale. A inaugurare il progetto anche Maria Elena Boschi, sottosegretaria di Stato alla Presidenza del Consiglio dei Ministri, e Linda Lanzillotta, vice presidente del Senato
gennaio 2018 ottobre 2018	Il tour di #SheMeansBusiness arriva in tutta Italia raggiungendo oltre 4.000 donne
8 novembre 2018	A Palermo vengono presentati i risultati della prima edizione e lanciato il programma 2019 che coinvolgerà 2.000 donne del Centro e Mezzogiorno.



Nel 2018 il programma #SheMeansBusiness ha raggiunto oltre **4.000** donne attraverso **35** training in **24** città, da Verona ad Agrigento. Oltre **110** ore di formazione e **17** casi di successo

presentati. L'età media delle partecipanti è di **39** anni e il **41%** di loro ha già avviato un'attività imprenditoriale. **18** i formatori scesi in campo e oltre **200** le uscite stampa.





STEM IN THE CITY

Otto ore per ideare, disegnare e programmare un'applicazione tecnologica in grado di migliorare la qualità di vita delle donne: dalla sicurezza personale, nelle strade cittadine e in Rete, allo sviluppo di soluzioni tecnologiche che possano aiutare le più giovani a conciliare vita privata, studio e lavoro. È la sfida lanciata da Fondazione Mondo Digitale e **Microsoft Italia** a 75 studentesse di quattro scuole secondarie milanesi in occasione di #STEMInTheCity, l'iniziativa promossa dal Comune di Milano e giunta alla sua seconda edizione, per diffondere

la cultura digitale tra i giovani e incoraggiare le ragazze a intraprendere percorsi di studio o percorsi professionali in ambito scientifico e tecnologico.

Ad animare l'hackathon, oltre ai Microsoft Employees, anche Valentina Gelsomini e Lara Forgiione, le due senior coach dell'associazione Coding Girls, che hanno guidato le aspiranti programmatrici dall'ideazione della app al suo sviluppo con la piattaforma Touch Develop. Tra le partecipanti anche le studentesse della Coding Girls Crew dell'IIS Falcone Righi di Corsico.





WOMEN IN TECHNOLOGY

È sostenuto da **Costa Crociere Foundation** il progetto pilota Women in Technology (WIT) dedicato a **200** studentesse di Campania, Calabria, Sicilia e Lazio, per prevenire il fenomeno dei Neet e creare nuove opportunità di lavoro, in particolare nelle regioni a più alto tasso di disoccupazione giovanile. L'obiettivo del progetto è favorire l'ingresso delle ragazze nel mondo del lavoro supportando i loro progetti imprenditoriali nel settore delle tecnologie.

Il programma prevede diverse attività:

- Servizio di accoglienza
- Bilancio delle competenze
- Formazione specifica nella redazione di business plan
- Mentoring nello sviluppo del progetto

Dopo aver lavorato in gruppo per sviluppare un'idea di impresa intorno all'esperienza di viaggio, le 200 studentesse hanno presentato i risultati intermedi del loro percorso a maggio 2017, durante la fase

delle selezioni regionali. Confrontandosi con aziende ed esperti hanno stabilito un primo contatto con il mondo del lavoro e ricevuto consigli preziosi sulla scalabilità e realizzabilità della propria idea micro-imprenditoriale. Per tutto il 2017 hanno continuato a finalizzare i progetti, elaborare soluzioni innovative e a realizzare i primi prototipi all'interno dei laboratori di fabbricazione digitale. Attraverso la piattaforma phyrtual.org sono anche entrate in contatto con potenziali stakeholder e avviato una campagna di crowdfunding per la ricerca di finanziamenti.

Un passeggino "tascabile" per aiutare i genitori che viaggiano, una app per la promozione della sicurezza a bordo delle navi da crociera, un Power Bank per auto che usa energia eolica per ricaricarsi e auricolari in plastica riciclata per catturare energia solare e alimentare dispositivi mobili. A febbraio 2018, a Palermo, a bordo della nave ammiraglia Costa Diadema, le studentesse finaliste di Sicilia,

Calabria, Campania e Lazio hanno presentato a una giuria di aziende e professionisti i loro micro progetti imprenditoriali di innovazione sociale dedicati all'esperienza di viaggio.

DALLA RASSEGNA STAMPA

TgR Sicilia

<https://bit.ly/2v5654m>

Nova - Il Sole 24 Ore

<https://bit.ly/2lfcCBX>

corriere.it

<https://bit.ly/2VL2a8o>

Rai Economia

<https://bit.ly/2UcygZe>

Le interviste alle protagoniste

<https://bit.ly/2VPCTd2>





LA FORMULA DELLA TERZA ACCOGLIENZA

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 possano accelerare il processo di inserimento nel Paese di accoglienza. E con ottimi risultati.

I nostri progetti sono studiati dalla Comunità europea e dall'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (Ocse) come modelli di best practice.

Per facilitare e accelerare il processo di integrazione e inclusione sociale, la Fondazione Mondo Digitale ha sperimentato la formula della Terza Accoglienza: promuovere un modello innovativo di integrazione basato sulla cooperazione tra diversi agenti (scuole, centri

SPRAR, NGO, istituzioni ed enti locali) e in grado di combinare tecnologie, social learning e animazione territoriale per promuovere la piena integrazione dei cittadini stranieri. La scuola si trasforma in un Hub per la formazione e l'integrazione di immigrati e rifugiati, attraverso la pratica e lo sviluppo di competenze digitali, linguistiche e civiche. Gli studenti diventano "i-tutor" che, al fianco dei migranti, si mettono in gioco come facilitatori naturali dei processi di integrazione, grazie al codice digitale, linguaggio ponte tra culture diverse e chiave di accesso alla cittadinanza 4.0.

Sono quasi 200 i cittadini stranieri che nel 2018 hanno preso parte alle nostre attività.

In questa sezione descriviamo i seguenti progetti:

- Io ci sono
- Si forma
- Welcome





IO CI SONO

In occasione della Giornata Mondiale del Rifugiato, la Fondazione Mondo Digitale promuove con il patrocinio dell'Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i Rifugiati (UNHCR) e la collaborazione di 21 partner, la nona edizione di "Io ci sono", la partita di calcio solidale che unisce studenti delle scuole, volontari e rifugiati per sostenere, attraverso lo sport, i valori dell'accoglienza e dell'inclusione sociale.

Il 20 giugno 150 studenti e ospiti dei centri di accoglienza si sono incontrati sui campi di calcio di Roma, Milano e Catania per lanciare un messaggio condiviso contro discriminazioni e pregiudizi culturali. Tra i convocati anche i protagonisti di "Digital Welcome", il progetto che lavora allo scambio di buone prassi tra le organizzazioni europee specializzate nell'inclusione.





WELCOME

The Welcome Programme (WELCOME) è un progetto di 21 mesi attuato nell'ambito del Programma Asilo, migrazione e integrazione (AMIF) che coinvolge cinque paesi europei: Italia, Belgio, Grecia, Germania e Spagna. L'obiettivo del progetto è sviluppare e testare una metodologia innovativa per promuovere l'inclusione dei cittadini di paesi terzi in attività educative, sociali e culturali, con particolare attenzione alla realizzazione di attività che usino le nuove tecnologie in maniera creativa.

In ciascun Paese coinvolto, 10 giovani cittadini di Paesi terzi tra i 16 e i 30 anni (richiedenti asilo, rifugiati o migranti in condizione di vulnerabilità) partecipano a un percorso formativo innovativo e gratuito per accrescere le loro competenze informatiche e linguistiche, oltre a competenze trasversali come il pensiero creativo e la capacità di problem solving, utili per affrontare il mondo del lavoro e la vita nel 21° secolo.

Il percorso è articolato nei seguenti moduli:

- Soft skills e occupabilità

- Giornalismo digitale
- Digital storytelling
- Coding con Scratch

Il percorso formativo ha una durata complessiva di **60** ore. Successivamente, i giovani partecipanti hanno la possibilità di cimentarsi nella formazione dei loro pari, organizzando e conducendo workshop tematici con gruppi misti (cittadini di paesi terzi, giovani italiani, anziani, ecc.) al fine di creare occasioni di scambio con le comunità locali. Infine, grazie anche alle competenze tecnologiche acquisite, i giovani partecipanti realizzano originali video per riflettere sull'esperienza formativa e diffondere i valori di integrazione che hanno ispirato l'iniziativa.

Welcome Mondo è il blog realizzato dai giovani protagonisti del progetto durante le lezioni di giornalismo digitale <https://bit.ly/2PhrRe8>





SI FORMA

“SI FORMA - Servizi Inclusivi per la FORMAZIONE” è finanziato dal Fondo Asilo, Migrazione e Integrazione (FAMI) 2014-2020 e promosso dalla **Regione Abruzzo** (ente capofila), in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale, l’**Ufficio Scolastico Regionale** per l’Abruzzo, i **Centri Provinciali per l’Istruzione degli Adulti** di L’Aquila, Pescara-Chieti e Provincia di Teramo. Il progetto intende intervenire sullo sviluppo delle competenze linguistiche, civiche, culturali dei cittadini stranieri presenti sul territorio abruzzese, al fine di favorirne una piena e soddisfacente integrazione sociale.

Il percorso, nato in continuità con le precedenti esperienze di “SEI - Scuola di Educazione Civica e Italiano” e “SI - Scuola di italiano, prima e seconda edizione”, in un anno e mezzo ha visto il coinvolgimento di **400** cittadini stranieri soggiornanti in Abruzzo in **31** corsi di alfabetizzazione. Il progetto interviene sullo

sviluppo delle competenze linguistiche, civiche e culturali anche attraverso una metodologia partecipativa che trasforma i migranti in protagonisti attivi del processo di integrazione e inclusione.

Da qui l’idea di promuovere servizi complementari che possano agevolare i cittadini stranieri nell’inserimento nella comunità ospitante, offrendo anche la possibilità di accedere con facilità alle informazioni, ai servizi e alle opportunità del territorio in cui vivono: dai servizi gratuiti di baby-sitting e servizi formativi a distanza fruibili in auto-apprendimento, a corsi di prossimità nelle aree montane e zone remote, fino all’apertura delle scuole in orari serali per consentire a tutti i partecipanti di poter studiare senza dover rinunciare a impegni familiari o lavorativi.

Il racconto dell’emittente locale TVSei <https://bit.ly/2Zj7K4c>





IMPARARE È L'OPPORTUNITÀ PIÙ PREZIOSA

IL PROGETTO DIGITAL WELCOME E LA STORIA DI FAMAGA DI ROSY D'ELIA

“Al corso vengo sempre. Ma sempre sempre”. Il percorso formativo di Digital Welcome è cominciato ad aprile e Famaga non ha fatto neanche un'assenza. È uno dei 120 giovani dai 16 ai 30 anni che partecipano a The Welcome Programme, un progetto di 21 mesi attuato in Belgio, Grecia, Germania, Italia e Spagna nell'ambito del Programma Asilo, migrazione e integrazione (AMIF).

“Mi piace tutto quello che sto imparando qui. Imparare per me è importante perché in Costa d'Avorio non ho studiato molto”. Il programma formativo di 60 ore è progettato per accrescere le competenze informatiche e linguistiche, oltre a competenze trasversali come il pensiero creativo e la capacità di problem solving. Famaga partecipa alle attività formative presso la Palestra dell'Innovazione organizzate dalla Fondazione Mondo Digitale, uno dei partner italiani: in aula è silenzioso, ascolta, osserva per incamerare il più possibile. Ha bisogno di concentrazione perché non conosce ancora benissimo la lingua.

Dei suoi ventisei anni, gli ultimi due e mezzo li ha vissuti in Italia. “Quando sono arrivato a Lampedusa ho pensato: ora andrò in un centro, potrò imparare la lingua e tante altre cose. Ma non è stato così: nel centro di accoglienza in cui sono stato trasferito non ci facevano fare nulla, nemmeno imparare l'italiano. Le giornate senza fare niente sono molto pesanti”. Senza scopo, il tempo non passa mai. “Ma 8 mesi fa sono arrivato in un'altra struttura a Roma e le cose sono cambiate: andare a scuola, ad esempio, per me è stata una cosa bellissima”, continua.

È arrivato in Italia su una delle tante rotte che tagliano l'Africa e il Mediterraneo per agganciarsi all'Europa. Nella sua traiettoria il deserto, la Libia e il mare. “Non hai paura di metterti in viaggio perché in mare muori subito. In Libia c'è la sofferenza, sulla barca la morte”. Ed è preferibile. In questa affermazione Famaga sintetizza tutte le difficoltà del viaggio. E ora ha timore del clima politico che si è creato, è nel limbo dei richiedenti asilo, in attesa di risposta: “Ho paura. Se mi rimandano indietro, ho perso 3 anni. Perdo tutto”.

Ma nel frattempo guarda avanti e pone le basi per il futuro prendendo tutte le opportunità, come quella di Digital Welcome: “In Costa d'Avorio c'è mia figlia, ha 3 anni, magari un giorno diventerà una bravissima maestra o dottoressa. Ho capito che per avere una vita migliore devi studiare molto”.

L'apprendimento, nelle sue parole, è il bene più prezioso. Al termine del percorso formativo, Famaga e gli altri partecipanti insegneranno ad altri cittadini stranieri ciò che hanno imparato in un'ottica di formazione peer to peer. E questa è una ragione in più per non fare nemmeno un'assenza: “Per me è importante aiutare altri ragazzi come me con la conoscenza”.



LA STORIA

“Mi piace troppo l’italiano, mi piace la scuola, mi piace la vita...”

Mamadou, 20 anni, originario del Senegal, insieme ad altri 9 migranti del Centro Sprar Enea ha frequentato una scuola speciale, animata dagli studenti dell’IIS Evangelista Torricelli. Una scuola aperta che accoglie e forma: sono queste le parole chiave del percorso di alternanza scuola-lavoro degli studenti del Liceo Torricelli di Roma che hanno insegnato ai migranti, ospiti del centro Sprar Enea, diretto da Savia Manfredi, le basi dell’uso del computer. A conclusione del corso gli studenti, guidati dalla professoressa Maria Mascheretti, sono andati in visita al centro sprar Enea.

<https://bit.ly/2lqRecX>

L’EUROPA INIZIA A LAMPEDUSA

A gennaio l’IIS Leonardo Da Vinci di Roma, rappresentato dalla dirigente scolastica, Irene De Angelis Curtis, due docenti e cinque studenti della classe 4B, insieme alle 35 scuole italiane vincitrici del concorso “L’Europa inizia a Lampedusa”, ha partecipato all’evento conclusivo del progetto promosso dal Miur. Per partecipare al concorso gli studenti dell’IIS Da Vinci, coordinati dalla docente Maria Sofia Sessa, hanno raccontato l’esperienza del progetto Co-Host, finanziato da Microsoft Philanthropies e promosso da Fondazione Mondo Digitale e Microsoft, con il video “Una storia vera: la nostra storia”.

La dirigente scolastica Irene De Angelis Curtis ha vinto il premio speciale Tullio De Mauro, istituito per l’ottava edizione del Global Junior Challenge, con la seguente motivazione della giuria:

“Basta un aggettivo per definire al meglio la scuola che dirige: è aperta. A chiunque voglia imparare, alle novità e alle innovazioni, alle culture e all’incontro tra queste. Tullio De Mauro si è sempre battuto per la costruzione di una scuola che non lascia indietro nessuno, il primo passo per realizzarla è sicuramente aprire le porte. A tutti”.



FORMAZIONE PERSONALIZZATA, CONTINUA E SPECIALIZZATA

Negli ultimi anni le iniziative formative, rivolte a destinatari diversi di ogni età e condizione di vita (studenti, docenti, professionisti, anziani, immigrati, casalinghe ecc.) con modalità diversificate (dal workshop al webinar), sono aumentate in modo esponenziale. Nel luglio 2014 abbiamo ottenuto dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca l'accreditamento come ente di formazione per il personale della scuola che abbiamo rinnovato secondo la direttiva n. 170 del 21 marzo 2016. Le attività formative si svolgono in presenza, a distanza e con formule miste che usano diversi ambienti di apprendimento (Blended learning).

La Fondazione Mondo Digitale è anche presente nell'elenco degli esercenti ed enti accreditati nel sito cartadeldocente.istruzione.it, presso i quali è possibile utilizzare la Carta del Docente. Sulla piattaforma [SOFIA](#) (Sistema operativo per la formazione e le iniziative di aggiornamento dei docenti) e sul sito www.innovationgym.org è disponibile l'elenco dei corsi, erogati dalla Fondazione Mondo Digitale, che si possono acquistare con la Carta del docente.

Nonostante molte attività formative si svolgano anche presso le scuole, in base a programmi elaborati sulle esigenze specifiche del territorio, diventa sempre più centrale il ruolo

della Palestra dell'Innovazione per la qualità e la quantità degli spazi di apprendimento che offre. Gli ambienti sono frequentati non solo da docenti e singoli professionisti, ma anche da aziende che sempre più richiedono il nostro intervento per la formazione dei dipendenti e l'accompagnamento lungo il processo di *digital transformation* dell'impresa.

Nel 2018 infatti si è svolta anche la prima Digital Academy dedicata a 24 professionisti, selezionati dalla SITI, con l'offerta di una formazione esperienziale su alcuni sviluppi tecnologici di frontiera a supporto della ricerca scientifica e del miglioramento dei servizi di igiene.

In questa sezione descriviamo in ordine alfabetico i seguenti progetti:

- Accord
- Advancing Humanity
- Byoc - Build Your Own Cloud
- Canvass+
- Computer Science First
- Disabuse
- Flip Ideal
- La trasformazione digitale nella salute pubblica
- Mathisis
- Strategic Workout



ACCORD

ACCORD - Attain Cultural Integration through CONflict Resolution skill Development, finanziato nell'ambito del programma Erasmus+, KA3 - Initiatives for policy innovation - Social inclusion through education, training and youth - EACEA, coinvolge sette partner di cinque paesi: Università di Napoli Federico II, Italia (capofila); Smarted srl, Italia; Università di Barcellona, Spagna; Università Friedrich-Alexander di Erlangen-Norimberga, Germania; Università di Vienna, Austria; Fondazione Mondo Digitale, Italia; Università di Anversa, Belgio. L'obiettivo del progetto (dicembre 2016 - dicembre 2019) è formare insegnanti ed educatori, che lavorano principalmente negli asili

e nelle scuole primarie e medie, sui temi della gestione dei conflitti a scuola, della mediazione, della negoziazione e dell'importanza della comunicazione interculturale. Il percorso formativo è organizzato in cinque video lezioni ed è accompagnato e integrato dal gioco di ruolo online Accord Game, in cui l'utente può sperimentare attivamente i concetti e le dinamiche dei conflitti in scenari simulati. I contenuti sono disponibili anche in italiano. Gratuito e facile da usare il game viene testato in collaborazione con docenti e studenti delle scuole superiori prima di essere messo nel 2019 gratuitamente a disposizione di tutti.





ADVANCING HUMANITY

Alla Palestra dell’Innovazione due giornate di formazione intensiva per **18** manager di **The Adecco Group**, la più importante piattaforma multibrand di consulenza e soluzioni HR per il mondo del lavoro che comprende servizi di ricerca e selezione, formazione, consulenza organizzativa, head hunting, somministrazione di lavoro a tempo determinato e indeterminato, soluzioni in outsourcing e outplacement. Il percorso “Advancing Humanity. L’approccio disruptive della Fondazione Mondo Digitale”,

sviluppato appositamente per i manager Adecco, si snoda tra i diversi ambienti digitali della Palestra dell’Innovazione, dal Robotic Center all’Immersive Lab, e si avvale di metodologie innovative per l’apprendimento come MTA Learning e di strumenti originali come il **Personal Ecosystem Canvass**, sviluppato da Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, per la self-awareness e la self-entrepreneurship.





BYOC - BUILD YOUR OWN CLOUD

Acer e FMD lanciano il progetto BYOC - Build Your Own Cloud per offrire a dieci scuole, in Toscana e nel Lazio, la possibilità di progettare e sperimentare esperienze formative immersive in ambienti innovativi di apprendimento attraverso l'uso del kit Cloud Professor, un sistema modulare, connesso e compatto, in grado di sfruttare il Physical computing e l'Internet of Things per stimolare lo sviluppo del pensiero computazionale negli studenti in modo divertente e creativo. L'obiettivo è avvicinare i giovani allo studio delle materie STREAM (Science, Technology, Research, Engineering, Art, Mathematics), partendo dal potenziamento delle competenze tecniche e digitali dei docenti italiani.

A partire da aprile 2018 vengono inaugurati due nuovi Acer Center (A-Center) presso la Palestra dell'Innovazione di Roma e l'Istituto comprensivo Pier Cironi di Prato: due hub specializzati nelle tecnologie didattiche Acer e, in particolare, in soluzioni IoT e robotica, che diventano un punto di riferimento per il territorio e un modello pilota per le altre realtà. All'interno infatti vengono attivati corsi gratuiti per le scuole e per l'aggiornamento dei docenti. Altre nove scuole in Toscana e nel Lazio, già all'interno della Rete nazionale delle Palestre dell'Innovazione, sperimentano la formazione Acer e ricevono in dotazione un Kit Cloud Professor da inserire nella didattica curricolare.





CANVASS+

Il progetto CANVASS+ “Content Audio Video management SyStem Plus”, attuato nell’ambito del Programma Erasmus+ Strategic Partnerships for school education, è finalizzato allo scambio di buone pratiche legate ai percorsi di apprendimento permanente degli insegnanti con l’obiettivo di contribuire all’innovazione della didattica attraverso il miglioramento delle loro competenze digitali. Le attività del progetto sono strutturate per favorire l’acquisizione delle competenze utili a integrare le nuove tecnologie in ogni curriculum educativo, sviluppando metodologie collaborative e contenuti educativi personalizzati che favoriscano l’apprendimento attivo, basato sulla risoluzione dei problemi e il pensiero critico.

Il progetto ha una durata di 36 mesi, a partire da dicembre 2017. Oltre **2.500** docenti in Europa vengono selezionati per partecipare al percorso formativo sperimentando i materiali didattici e gli strumenti sviluppati congiuntamente dai partner del progetto. Alcuni diventano ambasciatori del progetto in Europa, incaricati di tramettere la loro esperienza ad altri istituti scolastici con-

tribuendo alla diffusione di metodologie didattiche innovative.



La prima fase del progetto prevede la realizzazione di una ricerca scientifica sulle migliori prassi concernenti l’uso delle nuove tecnologie all’interno della didattica tradizionale. Ecco le 8 esperienze selezionate in Italia:

- IIS Torricelli, Didattica per scenari: Learning Story e ASL
- IIS Caffé, Learning Mathematics at the Time of the Internet
- IC Rosmini, A Day in the City
- IIS Via Sarandì, Ali di Carta
- IPS Pantaleoni, From 1 to 1000 Stories to Tell
- IC Montalcini, Managing Affective learning through Intelligent Atoms
- IS Lombardo Radice, Coding and Creativity
- IPS Pantaleoni, DMov Didattica in Movimento



COMPUTER SCIENCE FIRST

Google sceglie la FMD come partner nazionale per diffondere nelle scuole italiane l'esperienza di Computer Science First, la piattaforma gratuita che sostiene i docenti che vogliono adottare una didattica più coinvolgente e personalizzata per sviluppare il pensiero computazionale degli studenti. L'azione si inserisce nel quadro degli interventi previsti dal protocollo d'intesa (MoU) che Google Italia ha siglato con il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. In Italia, da aprile a dicembre 2018, **470** insegnanti sperimentano l'uso degli strumenti Google e attivano club informatici all'interno delle scuole per coinvolgere attivamente oltre **9.000** studenti. Computer Science First fornisce materiali di

approfondimento informatico e video tutorial gratuiti e facili da usare. Ogni docente, anche senza esperienza, può attivare club tematici e attrarre studenti meno motivati allo studio del linguaggio computazionale: dall'arte alla musica e alla moda, grazie al semplice codice di programmazione a blocchi i ragazzi creano progetti multimediali e inventano storie, imparando a risolvere problemi complessi e a conoscere nuovi modi di sperimentare la tecnologia con creatività e consapevolezza. Con il supporto dei coach della FMD, **60** insegnanti di scuole primarie e secondarie di primo grado di Milano, Roma e Napoli vengono formati all'uso di Computer Science First. Mettendo insieme il modello train the trainers e la formazione peer





to peer, i docenti coinvolti hanno il compito di condividere le competenze acquisite con altri colleghi.

Il 17 ottobre 2018 si è tenuto presso l'IIS Da Vinci di Roma il "CS First Day" e sono stati presentati i primi risultati del progetto. All'evento, moderato dalla giornalista di Radio Rai, Paola Guarnieri, sono intervenuti anche il sottosegretario all'Istruzione, Salvatore Giuliano, e Diego Ciulli,

Public Policy Manager di Google Italia.

DALLA RASSEGNA STAMPA

Radio Rai 1 <https://bit.ly/2Z6gf2m>

Scuola 24 - Il Sole 24 ore <https://bit.ly/2Uv0ALk>

Rai Cultura - Rai Economia <https://bit.ly/2wkl79Q>

LE STORIE

Paola Brancaccio, docente IC Via Casal Bianco, Roma.

Laureata in architettura si è appassionata all'informatica formandosi all'inizio come autodidatta. Poi è rimasta affascinata dal coding. Animatrice digitale e funzione strumentale per l'area multimediale, Paola insegna tecnologia da quasi 30 anni. Con la piattaforma CS First ha già formato più di 40 colleghe. La piattaforma, semplice e immediata, aiuta i docenti a vincere la paura, l'ostacolo maggiore, perché non si sentono abbastanza adeguati a usare le tecnologie digitali nella scuola: "Ne so meno dei miei alunni", dicono tutti.

Miriam Fucini, docente di sostegno all'IC Tullio De Mauro, Roma.

Insegna da 17 anni. Negli ultimi 5 anni è sul sostegno. "Adoro questo lavoro", racconta, "mi piace imparare insieme a bambine e bambini". Da poco è stata nominata "animatrice digitale". Si è appassionata subito alla piattaforma CS First che trova molto versatile per l'uso didattico, anche per i bambini con bisogni speciali. Ora sta costruendo un percorso sul ciclo dell'acqua, "che risulta molto più efficace di un cartellone statico". Coinvolgendo tutti i bambini sta realizzando anche lezioni speciali per le materie curriculari, come storia e geografia, per coinvolgere in modo naturale le colleghe con più resistenze.

Clotilde Paisio, dirigente scolastico, IIS Vico di Napoli

Dopo una carriera come docente di materie letterarie e una formazione classica, guida da 10 anni un liceo storico e ha la reggenza di un istituto comprensivo. È convinta che esperienze come CS First possano davvero cambiare la scuola, perché la curiosità di alcuni docenti, una "nicchia all'inizio", diventa poi interesse e passione trascinante per altri". Oggi può contare su tanti insegnanti di materie umanistiche che si avvicinano alla logica del pensiero computazionale. Grazie al know how tecnologico, portato dall'organico potenziato, la scuola risponde a nuove sfide come i curricoli verticali, con due principi chiave: inclusione e condivisione. Perché la scuola deve essere un elemento propulsore alla crescita.



DISABUSE

“DisAbuse: Disablist Bullying - Experience into Change, providing the right support services” è attuato nell’ambito del Programma Erasmus+ Cooperation for innovation and the exchange of good practices a proseguo della collaborazione tra Fondazione Mondo Digitale e il **Centro anti-bullismo dell’Università di Dublino**, con il partenariato di importanti centri di ricerca nell’ambito della prevenzione e contrasto al bullismo: **Institute of Art & Design Technology** (Irlanda), **Istituto universitario di Lisbona** (Portogallo) e **Università della Murcia** (Spagna). L’obiettivo del progetto, della durata di 24 mesi (inizio a dicembre 2017), è sviluppare e sperimentare nuovi percorsi formativi interattivi dedicati a esperti ed educatori per la prevenzione e contrasto al bullismo, in particolare in relazione ai soggetti con bisogni speciali. Percorsi che supportino l’acquisizione di nuove competenze e nuovi modelli di socializzazione inclusiva e che coinvolgano i formatori accanto agli studenti con bisogni speciali.

Nel 2018 è stato sviluppato un Manuale per formatori, una guida per tenere un percorso completo di formazione dedicato alle persone con bisogni educativi speciali (BES) e disabilità, per supportarle nella prevenzione e nella lotta contro il bullismo a scuola e al lavoro. L’obiettivo del corso, in sei moduli, è fornire ai partecipanti conoscenze e competenze per affrontare il bullismo in tutte le sue forme. In particolare:

- Capire che cos’è il bullismo in tutte le sue forme e come si differenzia dal conflitto
- Capire che cos’è il cyber-bullismo e come si manifesta
- Capire che cos’è il bullismo relazionale e come si presenta all’interno di ambienti circoscritti
- Comprendere la relazione tra i bulli, le vittime e i testimoni, per giungere alla

consapevolezza che il bullismo si costituisce come dinamica di gruppo

- Imparare a reagire agli atti di bullismo diretti a noi e a supportare gli altri
- Scoprire come potenziare l’autostima e la fiducia in se stessi
- Acquisire le strategie di problem-solving per superare le difficoltà quotidiane
- Comprendere a fondo il diritto di ognuno al fine di denunciare una violenza subita.

Ciascun partner condivide nel corso del progetto le proprie buone pratiche. Fondazione Mondo Digitale, nello specifico, propone un innovativo percorso di applicazione della metodologia Lego Serious Play che verrà sperimentato con studenti e docenti nel corso del 2019.

La guida per i formatori <https://bit.ly/2Gozpl4>

Il sito del progetto <http://disabuse.eu/it>





FLIP IDEAL

Il progetto biennale “FLIP-IDEAL - Flipped Learning in Adult Education” (settembre 2018 - agosto 2020), finanziato nell’ambito del programma Erasmus+ KA2, esplora l’uso della flipped classroom nell’ambito dell’educazione degli adulti, con particolare attenzione ai destinatari più vulnerabili e con bassi livelli di competenze.

Il progetto coinvolge attivamente **24** educatori (4 per ciascun partner) e sviluppa e testa strumenti pratici, tutorial, linee guida, per supporta-

re insegnanti e formatori nell’applicazione della classe capovolta nei loro contesti di insegnamento quotidiani, con l’obiettivo di migliorare la qualità dell’offerta didattica e metodologica e incoraggiare l’uso delle nuove tecnologie per favorire i processi di apprendimento. Il progetto sperimenta inoltre gli Open Badge, per certificare lo sviluppo professionale degli educatori, e promuove la condivisione di esperienze efficaci nell’uso della classe capovolta con gli adulti.





LA TRASFORMAZIONE DIGITALE NELLA SALUTE PUBBLICA

Per costruire una società più sana giocano un ruolo strategico, oltre a big data e IA, anche altri strumenti digitali come Internet delle cose, blockchain, realtà aumentata e virtuale, e perfino i social media per campagne capillari di prevenzione. Il minicorso “La trasformazione digitale nella salute pubblica”, da dicembre 2018 a febbraio 2019 ha offerto a **24** professionisti, selezionati dalla SITI (Società italiana di Igiene Pubblica), una formazione esperienziale su alcuni sviluppi tecnologici di frontiera a supporto della ricerca scientifica e del miglioramento dei servizi di igiene, siano essi di sensibilizzazione, di prevenzione o di organizzazione ed erogazione. Le diverse sessioni formative si sono svolte presso la Palestra dell’Innovazione della Fondazione Mondo Digitale: ogni sessione

tematica è completata da un laboratorio pratico per la contestualizzazione e l’applicazione delle tecnologie presentate. Il programma formativo è stato elaborato dal responsabile scientifico ECM, prof. Carlo Signorelli, ordinario di Igiene e sanità pubblica e, per la parte digitale, dal prof. Alfonso Molina, Personal Chair in Technology Strategy, Università di Edimburgo, e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale. La Digital Academy è stata realizzata con un supporto non condizionato di **MSD ITALIA** srl.

La brochure

<https://bit.ly/2GkCSbW>

Le interviste ai protagonisti

<https://bit.ly/2D7T3Y4>





MATHISIS

Il progetto “MaTHiSiS - Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS” è finanziato dalla Commissione europea nell’ambito del programma Horizon2020 ICT 2015 - Information and Communication Technologies. Il consorzio del progetto, impegnato a lavorare insieme per 36 mesi, da gennaio 2016 a dicembre 2018, è composto da 18 partner provenienti da 9 paesi europei (Spagna, Francia, Grecia, Regno Unito, Paesi Bassi, Belgio, Italia, Germania, Lituania).

L’obiettivo del progetto è fornire un sistema-prodotto per la formazione professionale e curriculare sia per gli individui con disabilità intellettuale riconosciuta sia non ancora diagnosticata. MaTHiSiS rappresenta un’opportunità per gli insegnanti di svilup-

pare un’esperienza di apprendimento centrata sull’allievo, per supportare gli studenti con bisogni speciali nello sviluppo delle competenze curriculari oltre che sociali e comportamentali. Consente di costruire un percorso di apprendimento personalizzabile in base allo stato affettivo dello studente monitorandone l’apprendimento e i progressi fino al raggiungimento dell’obiettivo di apprendimento.

L’innovazione metodologica e tecnologica di MaTHiSiS nasce dalla sinergia di cinque aree principali: mobile learning, e-Learning, apprendimento adattivo, robotica, affective computing, uniti in un ecosistema comune per l’istruzione. Il progetto si avvale di tecnologie d’avanguardia, che vanno da robot specializzati a dispositivi mobili, creando

Il programma radiofonico Smart City, condotto da Alberto Melis su Radio24, ha dedicato una serie di puntate alla mappatura dei primi casi di intelligenza artificiale applicata ai servizi pubblici. Il 26 maggio la trasmissione ha ospitato il professore Alfonso Molina, che ha raccontato l’esperienza di Mathisis e le sperimentazioni condotte dalla FMD.
<https://bit.ly/2IEIC2R>

PREVENIRE LE DISUGUAGLIANZE

In che modo l’intelligenza artificiale può contribuire a ridisegnare e a migliorare i servizi pubblici? Quali sfide devono affrontare le pubbliche amministrazioni, dalla scuola alla sanità, ai comuni, per usare al meglio le nuove tecnologie IA a vantaggio delle persone? Nel primo libro bianco sull’intelligenza artificiale al servizio del cittadino, realizzato dall’Agenzia per l’Italia digitale viene presentato anche il progetto europeo MaTHiSiS - Managing Affective-learning THrough Intelligent atoms and Smart InteractionS, nella sezione “Le sfide dell’IA al servizio del cittadino” (capitolo 7, “Prevenire le disuguaglianze”).



uno schema educativo robot-macchina-computer-interazione umana, basato su obiettivi di apprendimento personalizzati e adattabili. MaTHiSiS viene testato e validato in 5 diversi casi: casi di spettro autistico, casi di disabilità dell'apprendimento multipla e profonda, casi di educazione scolastica, casi di formazione professionale, casi di orientamento professionale a distanza.

Per tutto il 2018 la FMD ha condotto sperimentazioni all'interno delle scuole romane

e alla Palestra dell'Innovazione avvalendosi di TurtleBot, la piattaforma robotica mobile in grado di eseguire una serie di compiti in modo autonomo. Si ringraziano gli istituti comprensivi Rita Levi Montalcini e Fratelli Cervi e l'associazione Fare ABA per la collaborazione nel progetto di ricerca e la volontà di supportare l'innovazione nella didattica.

Il video di presentazione del progetto <https://bit.ly/2VQA9wI>





STRATEGIC WORKOUT

15 dipendenti Enel, con diversi ruoli e profili professionali, hanno partecipato a due giorni di formazione presso i laboratori della Palestra dell'Innovazione per l'allineamento personale, relazionale e organizzativo.

La prima giornata si è svolta nei diversi ambienti di apprendimento, dal robotic lab all'activity center, con varie attività di team building, problem solving e leadership. Tra le metodologie usate anche MTa Learning e Lego Serious Play, oltre alla sperimentazione di al-

cuni strumenti immersivi. La seconda giornata ha invece previsto una sessione di confronto con lo strumento del **Personal Ecosystem Canvas**, elaborato da Alfonso Molina. Nel pomeriggio sessione di fabbricazione digitale nel fab lab per la realizzazione di un totem aziendale condiviso e infine una sessione di Job Shadowing per permettere ai più giovani di scegliere il mentor di riferimento in azienda, per osservare e imparare metodo di lavoro ed esercizio della leadership.





MEDIA ART FESTIVAL

Il Media Art Festival è un'iniziativa della FMD realizzata in collaborazione con **MAXXI - Museo delle Arti del XXI secolo**, **Epson**, **Ambasciata americana in Italia**, **Accademia di Belle Arti di Roma**, **Palazzo delle Esposizioni**, e in connessione con i programmi Europa Creativa ed Erasmus+. Cultural Partner: **RUFA - Rome University of Fine Arts**. Media partner **Inside Art**. È un format originale, fatto di tanti eventi diversi (mostra, lecture, hackathon, laboratori ecc.), che mette insieme arte e tecnologia contaminando pubblici diversi. Una formula di successo che affianca alla mostra di artisti internazionali iniziative inedite e innovative, capaci di collegare il Festival con il territorio e le persone che lo vivono.

Il Media Art Festival, giunto alla quarta edizione sotto la direzione di Valentino Catricalà, porta dal 17 al 19 maggio 2018 al MAXXI lavori di artisti di rilevanza mondiale per esplorare nuove forme d'arte, sempre più collaborative e interattive. Da Inner Telescope di **Eduardo Kac**,

l'opera realizzata nello spazio per la prima volta in Italia, agli esperimenti mentali di Gary Hill e alla video art di Anna Frants e dei Vasulkas. In mostra anche artisti italiani, come Ra Di Martino e Donato Piccolo. Interrogandosi sul rapporto tra creatività naturale e intelligenza artificiale gli artisti ci invitano a scoprire relazioni inaspettate e a riflettere sulle potenzialità della media art per comprendere le urgenze culturali e sociali e interpretare la complessità del nostro tempo. Chi siamo? Come saremo? Come diventeremo? Con installazioni, applicazioni robotiche, sound art e video art gli artisti coinvolgono il pubblico, attraverso la mostra **"The Great Convergence: Natural and Artificial Intelligence"**, in una visione inedita del mondo, un'affascinante esperienza di conoscenza che può trasformarci in profondità, motivando nuovi comportamenti.

Come nelle precedenti edizioni non mancano collaborazioni con prestigiosi festival europei, accademie, gallerie e aziende tecnologiche.

I VINCITORI DEL MEDIA ART FESTIVAL 2018

Vince la sezione "mostra internazionale" l'artista Antonio Fiorentino con l'installazione "Opusimago", un laboratorio alchemico del futuro dove diverse vegetazioni chimiche generano sculture simili a piante che continuano a crescere durante il periodo della mostra. Un paesaggio di forme autonome in continuo mutamento che dà origine a un processo generativo che non può essere interrotto.

Vince la sezione "education" l'artista milanese Daniela Di Maro con l'opera "Pollination vs Pollution" realizzata insieme agli studenti del Liceo artistico Brera di Milano. Un lavoro di video arte per riflettere sull'emergenza dell'inquinamento e sui temi dell'ambiente e della sostenibilità.

Vince il contest MUX - Mix User Experience, promosso in collaborazione con il Palazzo delle Esposizioni di Roma, il giovane studente del Liceo Scientifico Vito Volterra di Ciampino, Andrea Battistoni, con il progetto "APPraise your time", un'applicazione per calcolare il tempo risparmiato nella vita quotidiana grazie alle nuove tecnologie.



Tra gli ospiti anche direttrici e curatrici di istituzioni internazionali, come Donna Holford Lovell, Jaqueline Butler, Hege Tapio e Sarah Cook, che conversano con il pubblico presso la RUFA - Rome University of Fine Arts e l'Accademia di Belle Arti di Roma. Grazie alla partnership con Epson, tre artisti italiani hanno lavorato con tecnologie innovative, come gli occhiali Moverio e i nuovi videoproiettori laser interattivi Epson, per realizzare installazioni immersive. In mostra anche le opere realizzate con le residenze d'artista del progetto European Light Expression Network - ENLIGHT.

Il Festival è un punto di riferimento cruciale per artisti, curatori, giovani, creativi ed esperti del settore di tutto il mondo, oltre che per gli studenti delle scuole che grazie alla media art allenano la loro creatività e sperimentano nuove professioni, strategiche per lo sviluppo del paese. Tra le opere esposte nello Spazio Extra MAXXI, infatti, sei sono state

realizzate attraverso laboratori di produzione collaborativa che hanno coinvolto **200** studenti di **8** scuole di Roma, Milano e Palermo. Sempre i giovani sono i protagonisti dello speciale "Art Spatial Hackathon", promosso in collaborazione con l'Ambasciata USA a Roma, per la creazione di un'opera d'arte digitale dedicata allo spazio.

I numeri del Media Art Festival 2018:

- 3 giorni di evento
- 50 artisti in mostra
- 10 paesi coinvolti
- 200 studenti di 8 scuole per 6 laboratori di produzione artistica
- 7 partner

Il video ufficiale del Media Art Festival 2018

<https://bit.ly/2VaD0Dc>

Il servizio del TG2 - Lavori in corso

<https://bit.ly/2PguuwV>





I VINCITORI DEL MEDIA ART FESTIVAL 2018

Per il suo valore educativo la media art è diventata un importante settore di ricerca e sviluppo nel lavoro della Fondazione Mondo Digitale. Non solo è in grado di rispondere in maniera creativa e innovativa a interrogativi cruciali del nostro tempo, ma rappresenta anche un asse strategico di sviluppo per i giovani e l'intero Paese. È per questo motivo che la nostra ricerca e il nostro impegno in questo campo si estendono oltre il Media Art Festival, come si evince dai numerosi progetti in cui la media art è protagonista: dall'esperienza europea di Holomakers fino alla collaborazione con Wurth e il forum di Capena.

In particolare segnaliamo per il 2018 tre eventi-progetto dedicati alla media art e che hanno visto il nostro coinvolgimento:

- **HUMAN +. IL FUTURO DELLA NOSTRA SPECIE**

Al Palazzo delle Esposizioni di Roma, la mostra, curata da Cathrine Kramer, è promossa da Roma Capitale, Assessorato alla Crescita culturale, e organizzata da Azienda Speciale Palaexpo. La Fondazione Mondo Digitale ha curato la sezione "Umano, sovraumano?" dedicata agli artisti italiani con l'esposizione di sette opere firmate da quattro artisti (Paolo Cirio, Donato Piccolo, Roberto Pugliese, Davide Quayola) e da due collettivi (AOS, None Collective).

TG2 - Rubrica Mondo Digitale <https://bit.ly/2IGkmME>

- **LE RADICI AUREE**

Tra i progetti vincitori del bando "Arte sui Cammini" della Regione Lazio per la realizzazione e installazione di opere d'arte contemporanea lungo i Cammini della spiritualità c'è Le radici auree di Mariagrazia Pontorno. La Fondazione Mondo Digitale ne cura la realizzazione presso il Faggio monumentale di Rivodutri. Proprio nel sentiero che porta al Faggio Mariagrazia Pontorno posizionerà tre sculture in bronzo, realizzate con i ragazzi del territorio e immaginate come simboliche protesi delle radici dell'albero sacro, snodandosi lungo la strada in funzione anche di sedute per i pellegrini in cammino.

- **LE MOLTE FACCE DEL TERRITORIO**

Progetto promosso dal Sistema Museale Territoriale MANEAT - Musei di Arte Natura Etnografia Archeologia del Territorio, è stato il primo vincitore del bando "La Cultura fa Sistema" della regione Lazio. Tra le iniziative in programma anche due eventi della Fondazione Mondo Digitale: un wall mapping di Daniele Spanò sulla facciata di Palazzo Chigi e lo Sleeping Concert dell'artista Matteo Nasini presso l'Art Forum Wurth Capena.



ROMECUP. ROBOTICA E SCIENZE DELLA VITA NELL'ECOSISTEMA DELL'INNOVAZIONE

Dal 16 al 18 aprile, all'Università Campus Bio-Medico di Roma e in Campidoglio, la dodicesima edizione della RomeCup, la manifestazione promossa dalla Fondazione Mondo Digitale che propone in soli tre giorni un'esperienza immersiva straordinaria sul presente e il futuro dell'uomo. Collaborano all'iniziativa anche TIM, Olivetti, Enea, MSD Italia, Unindustria, Masmec e Inail. Tra i media partner Radio Rai 1 e Studenti. L'iniziativa è realizzata con il patrocinio di Roma Capitale, Assessorato Roma Semplice, Regione Lazio e Ambasciata americana in Italia.

Dai robot che “copiano” il comportamento di piante e pesci a protesi di arti superiori in grado di restituire sensazioni tattili al paziente. La sfida della robotica “bioispirata” o biorobotica è riprodurre nei sistemi artificiali i progressi fisici, chimici e biologici sviluppati dalla natura nel corso della sua evoluzione. È questo il tema centrale del convegno di apertura della RomeCup 2018, che ha ospitato tre tra i massimi esperti di robotica al mondo: **Oussama Khatib**, **Robert Riener** e **Nitish V. Thakor**. Ma esistono linee guida per la governance delle nuove tecnologie? Come gestire la sostituzione progressiva dell'uomo con macchine intelligenti, che lavoreranno in modo più efficiente, senza provocare tensioni sociali? Alla tavola rotonda il confronto tra **M. Chiara Carrozza** (Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa), **Eugenio Guglielmelli** (Università Campus Bio-Medico di Roma), **Sergio Iavicoli** (Inail), **Alfonso Molina** (Fondazione Mondo Digitale) e **Rinaldo Sacchetti** (Centro protesi Vigorso di Budrio).

Giunta alla sua dodicesima edizione la RomeCup conferma la formula di successo del multievento, affiancando agli incontri con gli esperti un'area dimostrativa con 130 prototipi realizzati da scuole, università, start up e centri di ricerca, oltre a laboratori per studenti in partnership con aziende e atenei e le competizioni di

robotica con selezione delle squadre italiane che partecipano in rappresentanza dell'Italia ai mondiali in Canada (Robocup Junior).

Nel 2018 la RomeCup sperimenta anche format nuovi, come i contest creativi in collaborazione tra università e studenti inseriti in percorsi di alternanza scuola lavoro. Quasi 200 studenti di 11 scuole superiori di secondo grado hanno lavorato alla realizzazione di tecnologie robotiche applicate all'agricoltura, all'assistenza e alla riabilitazione:

- **AGROBOT** (Università degli studi di Roma Tor Vergata)
Applicazioni robotiche per l'agricoltura. Tra le soluzioni realizzate ci sono robot per la semina su sodo e automi agricoltori in grado di effettuare potatura e raccolta intelligente.
- **NONNIBOT** (Università degli studi di Roma La Sapienza)
Un robot per rimanere sempre in compagnia dei nonni. I team hanno lavorato su diverse applicazioni, dall'assistenza da remoto per videochiamate e cure mediche alla casa domotica.
- **COBOT** (Università Campus Bio-Medico di Roma UCMB)
Ausili tecnologici per la riabilitazione. Sono stati realizzati sistemi robotici che vengono in aiuto quando serve, per aiutare la presa di un oggetto o il passaggio da carrozzina ad autoveicolo.

DALLA RASSEGNA STAMPA

Tg1 <https://bit.ly/2VVwo8M>

Tg2 <https://bit.ly/2vbeQdd>

Tg5 <https://bit.ly/2VMXm2l>

La Repubblica <https://bit.ly/2XqYYiN>

Il Corriere della Sera <https://bit.ly/2KOrucN>



L'edizione 2018 della RomeCup ha ospitato 3 lectio magistralis e 38 relatori, 51 stand nell'area dimostrativa, 22 laboratori didattici, 12 talk interattivi e di orientamento universitario, 9 competizioni di robotica con 135 team in gara di 45 scuole di 5 paesi di tutto il mondo. 5.000 i visitatori per 3 giorni di evento, di cui 3.000

studenti. Il servizio del Tg1 delle ore 20 dedicato alla manifestazione è stato visto da 5 milioni e 740mila spettatori.

Il video ufficiale della RomeCup 2018
<https://bit.ly/2ICFcwm>

DIGILIFE STRATEGY WORKOUT

Per la prima volta, la RomeCup 2018 propone un focus su scienze della vita, robotica e innovazione, coinvolgendo la filiera produttiva delle bioscienze, uno dei comparti di eccellenza dell'economia laziale: 300 imprese per un totale di 22.000 addetti e un fatturato di oltre 9 miliardi di euro, con un valore delle esportazioni pari a 8 miliardi di euro. All'evento DigiLife Strategy Workout, promosso con Lazio Innova (main partner), viene lanciata una sfida strategica a tutti gli attori che operano nella "filiera digitale delle scienze della vita" (DigiLife). Due giorni per mettere a fattor comune idee, esperienze, obiettivi e competenze multisettoriali differenti, durante i quali piccole e medie imprese, grandi aziende, start up, spin-off, università, centri di ricerca, ospedali, cliniche e scuole lavorano insieme per dare vita a nuove connessioni e intraprendere un processo guidato per la creazione di una strategia di sviluppo condivisa che parta dalla Regione Lazio e trovi collegamenti importanti con il settore a livello nazionale e internazionale. Tutti gli spunti e i contributi emersi durante i tavoli di lavoro sono stati raccolti nel volume "DigiLife Strategy Workout. Primi passi per la costruzione di una visione collettiva" (<https://bit.ly/2PflvfD>).

In occasione della RomeCup 2018 team multisettoriali si sfidano in challenge di open innovation legate al settore delle scienze della vita. Dalla costruzione di un ospedale 4.0 alla creazione di un sistema nazionale di bio-banche di tessuti per la ricerca medica. L'idea migliore ha l'opportunità di accedere gratuitamente per sei mesi ai servizi di supporto, coaching e mentoring offerti da Lazio Innova per lo sviluppo e la prototipazione, in modo da concorrere poi al premio finale di 20.000 euro, messo in palio per l'applicazione o il servizio più innovativo in ambito bio-medico. Il progetto vincitore è "Calm & Track", un braccialetto smart per seguire a distanza il percorso del parente (<https://bit.ly/2GvcoVf>).



LE STORIE

La redazione di **Studenti.it**, media partner dell'iniziativa, ha dedicato degli speciali sul tema alternanza scuola lavoro ed esame di maturità, ai protagonisti della **RomeCup 2018**.

Giulia De Iuli, ex studentessa dell'IIS Galileo Galilei di Roma, di fare cose femminili in senso stretto, non sente assolutamente la necessità. Appassionata di elettronica e soprattutto di hardware, quando ha saputo che la sua scuola avrebbe organizzato un corso di robotica non ci ha pensato su due volte e si è lanciata nell'impresa: "la nostra scuola ha un'antica tradizione nelle competizioni di robotica" racconta, al punto che i premi non sono mai mancati: "Il robot di ultima generazione ha vinto la RomeCup qualificandosi al primo posto, il titolo di Best Robot design ai mondiali 2017 di Nagoya in Giappone e inoltre ha vinto anche il secondo titolo agli europei svolti in Austria". Una volta finite le superiori Giulia sceglie di iscriversi a Ingegneria informatica, indirizzo robotica. Ma non solo: dopo un'esperienza di alternanza scuola-lavoro all'Istituto nazionale di Fisica Nucleare di Frascati decide di tentare un concorso nazionale per diplomati e lo vince: "non l'avrei mai detto" racconta "il concorso era aperto a candidati con tre anni di anzianità e si sono presentati anche studenti al terzo anno di Ingegneria". Ora lavora con il primo ricercatore dell'INFN, una donna, e tra i suoi obiettivi c'è lo Spazio: "vorrei andarci, ma so che sono cose che capitano a una persona su un milione" spiega con gli occhi che brillano. "Al momento mi basterebbe mandare lassù anche qualcosa di piccolissimo, progettato da me", continua, e rivela che in effetti in parte lo sta già facendo: "Al momento sto progettando una scheda che andrà a far parte del progetto Siddharta sulle particelle". (<https://bit.ly/2KJL0H1>).



LAROMECUP È “MATURA”!

All'esame di maturità i ragazzi dell'IIS Galileo Ferraris di Scampia hanno portato l'esperienza della RomeCup. Ed ecco il risultato!

Il messaggio del docente Carmine Nasti.

Ciao care amiche di Mondo Digitale,

con piacere voglio condividere con voi i brillanti risultati che hanno riportato i ragazzi del gruppo di robotica agli Esami di Stato 2018.

Sono risultati i più bravi in assoluto. Salvatore Granata che ha partecipato con i suoi progetti alle ultime tre edizioni della Romecup si è meritato il 100 e Lode!!!

Un vero talento, venuto fuori alla grande. Farà tanta strada Salvatore per serietà, passione per lo studio e voglia di imparare.

La scuola a servizio di tutti i ragazzi. Dove le opportunità diventano occasioni uniche per crescere e formarsi senza nessun limite o traguardo anche se avvengono in un quartiere di periferia. Sono fortunato ad avere studenti come loro. Buone vacanze a tutti!



TECH CARE HACKATHON



Come ci immaginiamo i robot sociali del prossimo futuro? Quali caratteristiche deve avere il robot collaborativo che deve interagire con gli esseri umani? I robot dovrebbero essere efficienti, versatili, potenti e controllabili, meglio se non antropomorfi. “Il robot che vorrei” è stato immaginato da oltre **1.600 studenti**, in una indagine realizzata dall’**Università Campus Bio-Medico di Roma** con la collaborazione della **Fondazione Mondo Digitale** per sondare il rapporto di fiducia tra i nativi digitali e le macchine di nuova generazione. Ai giovani è stato chiesto

di individuare caratteristiche hardware e software che dovrebbero possedere ipotetici robot e tecniche abilitanti in diversi ambiti della società e di elaborare raccomandazioni alle aziende per la progettazione di robot che ispirino fiducia.

Con il Tech Care Hackathon i giovani vengono ora coinvolti attivamente nella prima grande maratona di sviluppo e progettazione sui temi dell’etica e della robotica. **100 studenti** tra scuole superiori e università lavorano alla realizzazione di soluzioni innovative con l’obiettivo di contrastare il senso di solitudine



e inutilità spesso esperito dagli anziani, guidati dai coach della Fondazione Mondo Digitale, dell'Università Campus Bio-Medico e della Fondazione Don Carlo Gnocchi. Dalla soluzione per promuovere e facilitare il reinserimento sociale della persona all'applicazione pensata per connettere virtualmente l'utente con parenti e amici lontani. La sfida è prendersi cura (take care) degli altri usando al meglio non solo professionalità e competenza, ma anche creatività e umanità, per progettare soluzioni tecnologiche funzionali, ecologicamente sostenibili ed "eticamente belle". Collaborano all'ideazione anche alcuni over 65 del centro anziani Benedetto Rossi di Trigatoria. Vince la sfida il team VEES composto da cinque ragazze di 16-17 anni, studentesse del liceo

Russell di Roma: Stella Canofari, Sofia Crispino, Valeria Nardis, Eleonora Urso, Elena Valente. Le cinque ragazze hanno sviluppato un'app per ricordare i farmaci agli anziani e facilitare il rapporto medico paziente. Per realizzare la loro idea si sono ispirate al registro elettronico e si sono confrontate con gli anziani presenti alla sfida.

Le interviste ai protagonisti
<https://bit.ly/2Di7Dwc>

DALLA RASSEGNA STAMPA
Il Tech Care Hackathon al GR2
<https://bit.ly/2GtCp7c>





ALTRI EVENTI

DIDATTICHE 2018



Didattiche, al Palacongressi di Rimini il 12 e il 13 ottobre 2018, è il grande evento promosso dalla casa editrice Erickson in collaborazione con Rizzoli Education, Oxford University Press e FMD: due giorni di incontro e dialogo con professionisti del mondo della scuola e della formazione per realizzare una scuola innovativa, equa ed efficace per tutti, capace di dare a ognuno strumenti per realizzare un proprio progetto di vita, rispettando e valorizzando le differenze individuali di tutti gli alunni.

In programma 2 sessioni plenarie, 21 workshop di approfondimento, 20 dibattiti e confronti, 4 visual talk, 40 laboratori, 4 aule digitali, 14 tavoli operativi attraverso i quali esperti di fama nazionale e internazionale, provenienti da ambiti diversi, portano al convegno le loro

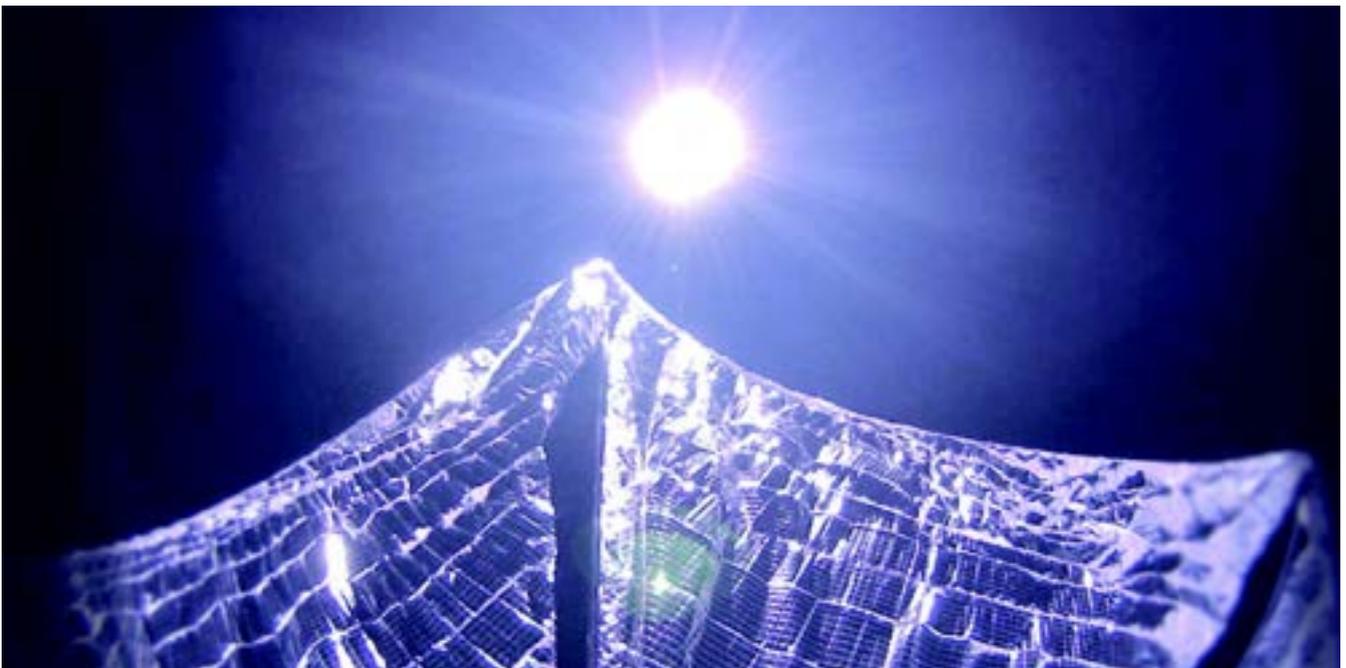
visioni per offrire spunti e riflessioni. Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale, è protagonista del Visual Talk «Definire l'innovazione oggi. L'educazione per la vita nel 21° secolo», che propone una riflessione sul concetto di innovazione nella scuola. La FMD anima anche i tavoli operativi con attività di robotica educativa a cura del coach Marco Brocchieri e l'esperienza delle competizioni della RomeCup portata dai docenti Paolo Torda e Raimondo Sgrò. Valentina Gelsomini e le docenti Paola Pupilli, Cristiana Zambon, Manuela Tirocchi e Alessandra Castelli sono le protagoniste invece dei laboratori digitali dedicati agli insegnanti di scuola primaria e secondaria su coding, stop motion e Fisica con Arduino.



IL RESPIRO DELLA TERRA

Una grande installazione ambientale che mette in scena il respiro della terra attraverso i suoi elementi fondamentali: mare, luce e atmosfera. È *We lost the Sea*, di Federica Di Carlo (Roma, 1984), un'opera immersivo-percettiva che attraverso un gioco di equilibri sottili e ammalianti, invita a una riflessione sulla situazione climatica attuale. L'installazione, ospitata all'Arsenale della Marina Regia di Palermo, è curata da Simona Brunetti e promossa dalla Soprintendenza del Mare della Regione Sicilia e dalla Fondazione Mondo Digitale, e prodotta da Snaporazverein con il patrocinio di Palermo Capitale Italiana della Cultura 2018. A partire da lunedì 18 giugno (opening alle ore 18), l'antica "Fabbrica della Real Marina", per secoli un importante crocevia di scambi e di relazioni tra popoli, viene trasformata in uno spazio senza tempo attraverso cui osservare il processo vitale di acqua, aria e luce che tiene in vita la Terra.

Attraverso un'unica via d'accesso, un vero e proprio pontile di dieci metri eretto all'interno della sala semibuia dell'Arsenale, i visitatori - massimo 15 alla volta - si addentreranno in un "mondo altro" in cui grandi aquiloni argentati, rappresentazione del vento e dell'atmosfera, fluttuano nello spazio a diversi metri d'altezza, creando nell'ambiente riflessi di luce costantemente in movimento, simili alle onde del mare. Mare che è anche rappresentato e conservato dentro grandi cisterne, dove l'artista colloca realmente l'acqua del mare di Palermo, simbolo visivo e culturale della situazione ecologica locale. Solitamente collocate sui tetti della città, le cisterne raccogliendo l'acqua piovana garantiscono la sopravvivenza nel quotidiano in casi di emergenza. Per la Fondazione Mondo Digitale ha seguito il progetto Valentino Catricalà, direttore artistico del Media Art Festival.





MAKER FAIRE



Anche per il 2018 la Fondazione Mondo Digitale è protagonista della Maker Faire, il grande evento europeo sull'innovazione, dal 12 al 14 ottobre alla Fiera di Roma. La FMD espone nei suoi stand i progetti più interessanti nati dalla collaborazione con aziende e università e all'interno di percorsi di alternanza scuola lavoro.

- **IL FAB LAB ENTRA A SCUOLA**

Sotto il titolo collettivo "Il fab lab entra a scuola" sono raggruppati diversi percorsi che hanno portato alla progettazione e alla prototipazione di prodotti, servizi e strumenti utili in diversi ambiti. Le esperienze hanno coinvolto gli studenti degli istituti Morgagni e Stanislao Cannizzaro di Roma, Emanuela Loi di Nettuno, il Laboratorio di Matematica creativa dell'Istituto Tullio Levi Civita e i giovani di

diverse scuole selezionati per l'Immersive Summer Camp, promosso con TIM.

- **KIT:CUT**

Un progetto di ricerca che favorisce la contaminazione tra discipline tradizionali e non e potenzia le capacità creative, digitali, manuali e progettuali coinvolte in ogni processo di apprendimento. Piegolo, lavagna modulare, libro laser, robot emotivi... i diversi modelli sono personalizzabili e a codice aperto: si scaricano i file, si realizzano gli strumenti, si condivide l'esperienza e si creano nuovi percorsi da condividere.

- **IL VOLTO FEMMINILE DELL'INNOVAZIONE**

Alla loro prima Maker Faire da espositrici, Alessia, Maria, Simona, Siria, Chiara S., Miriam, Chiara G., Francesca e Chiara



T., studentesse del liceo scientifico Vito Volterra di Ciampino (Roma), condividono con il pubblico le loro invenzioni che hanno trasformato in prototipi nel fab lab della Palestra dell'Innovazione, grazie al progetto Women in Technology (Wit), promosso con Costa Crociere Foundation. Animano lo stand della Fondazione Mondo Digitale anche le ragazze della neonata associazione Coding Girls, per la seconda volta alla Maker Faire. Tutor e coach propongono divertenti attività di coding e making a tutte le visitatrici.

- **FISICA 4.0**

Tornano alla Maker Faire gli esperimenti, auto costruiti con strumenti low cost, ideati e realizzati dai docenti al Fab Lab della Palestra dell'Innovazione in occasione della "Scuola di Fisica con Arduino e smartphone", promossa dal Dipartimento di Fisica della Sapienza Università di Roma con la collaborazione dell'Istituto nazionale di fisica nucleare. La Scuola di fisica con Arduino e smartphone è un'attività full-time di tre giorni che trasforma insegnanti senza esperienza in programmazione o elettronica in veri e propri maker, in grado di progettare, costruire ed eseguire esperimenti di fisica. Con una scheda Arduino, qualche sensore e uno smartphone non c'è più bisogno di costose e complesse apparecchiature per fare misure incredibilmente precise e accurate.

- **LA SEDIA CHE SI EMOZIONA**

Nei laboratori della Palestra dell'Innovazione la giovane coach Ilaria La Manna appassiona al making le bambine e i bambini della scuola dell'infanzia con Emosilla (dalle parole emozione e sedia), creata dal gruppo Fab Lat Kids della rete latinoamericana. Emosilla aiuta i bambini a riconoscere le emozioni e a tradurle graficamente con simpatiche faccine che personalizzano la piccola seduta, interamente auto costruita con le macchine della fabbricazione digitale.

- **HOLOMAKERS**

Le immagini olografiche rendono la percezione visiva molto vicina alla presenza reale. Ma come si realizzano? Di ritorno dal workshop a Varsavia, maker, designer e artisti mostrano come si realizzano gli ologrammi con HoloKit e il software open source Octave. Il progetto HoloMakers (Programma Erasmus+) coinvolge docenti e studenti delle scuole superiori nello studio delle Steam con nuove metodologie, come ologrammi ed elaborazione di immagini virtuali.

La Fondazione Mondo Digitale anima anche simpatici laboratori all'interno del padiglione Kids:

- **COMPUTER SCIENCE FIRST**

Un laboratorio, rivolto ai ragazzi dagli 8 ai 14 anni, per sperimentare la piattaforma Google Computer Science First. Dall'arte alla musica e alla moda, grazie al semplice codice di programmazione a blocchi i ragazzi creano progetti multimediali e inventano storie, imparando a risolvere problemi complessi e a conoscere nuovi modi di sperimentare la tecnologia con creatività e consapevolezza.

- **EBOT**

Protagonista del laboratorio è eBot, un ecosistema DIY sviluppato per studenti, bambini, artisti e appassionati di robotica per apprendere, esplorare e costruire prototipi funzionanti attraverso esperimenti e giochi. Fanno parte del sistema una scheda di sviluppo elettronica con un'ampia gamma di sensori compattabili, un software di programmazione grafica basato su Google Blockly, tante ruote, ingranaggi, motori, alberi e materie plastiche, libri e materiali di studio che aiutano a imparare tutti i concetti di base di progettazione meccanica, programmazione e prototipazione elettronica.



MILANO DIGITAL WEEK

La Fondazione Mondo Digitale partecipa alla Milano Digital Week, la piattaforma di eventi promossa dal Comune di Milano dal 15 al 18 marzo 2018, con un ricco programma di iniziative collaborative, realizzate con le più grandi aziende informatiche e tecnologiche: **Ericsson, Acer, Epson, Facebook, Olivetti, Microsoft, Google e Cisco.**

L'obiettivo è coinvolgere gli studenti in una staffetta formativa per scoprire i profili professionali emergenti nel settore delle tecnologie, conoscere nuovi segmenti di mercato

e sviluppare competenze digitali e trasversali richieste dalle aziende.

Il 15 marzo presso Tim Space si svolge il workshop "Olivetti e la robotica educativa", un laboratorio con la stampante 3D Desk e il kit O|Robot per scoprire le basi del making e della programmazione. La staffetta prosegue con un laboratorio di arte digitale presso la sede Epson e un workshop di robotica con il kit Cloud Professor nella sede di Acer. Il pomeriggio gli studenti si confrontano sui temi del 5G e della realtà immersiva presso la sede di Ericsson. Il 16





marzo il tour formativo prosegue con i laboratori di IoT presso Cisco. In contemporanea altri studenti sono impegnati nella sede Google per sperimentare la piattaforma Google Computer Science First. Partecipa anche l'assessore alla Trasformazione digitale e Servizi civici del Comune di Milano, Roberta Cocco. Un focus

particolare è dedicato a donne e tecnologia. Il 15 marzo l'appuntamento è con Nuvola Rosa, il programma di Microsoft per avvicinare le studentesse allo studio delle materie STEAM. Il 16 marzo presso la sede di Facebook il primo training a Milano del progetto #SheMeansBusiness, per promuovere l'imprenditoria femminile.

ALL DIGITAL WEEK

La Fondazione Mondo Digitale porta l'esperienza milanese anche in Europa con la campagna "All Digital Week", promossa da All Digital, l'organizzazione che rappresenta le più importanti reti europee che operano con le nuove tecnologie. La campagna, dal 19 al 25 marzo, valorizza l'impegno di enti, istituzioni, organizzazioni e centri di ricerca nella diffusione delle competenze digitali, soprattutto tra i più giovani. Insieme a Ervet e Regione Emilia Romagna, altri partner nazionali dell'iniziativa europea e in rete con organizzazioni di prestigio, come Stati Generali dell'Innovazione e Aica, la campagna arriva in Italia con numerosi workshop ed eventi di sensibilizzazione per tutte le età.

DALLA RASSEGNA STAMPA

Repubblica.it <https://bit.ly/2GfeMhm>

Corriere.it <https://bit.ly/2GjvbBt>





FAB 14

Ogni anno i membri degli oltre 1.200 laboratori di fabbricazione digitale attivi in tutto il mondo si riuniscono per condividere, discutere, collaborare e creare comunità intorno ai diversi interessi locali e globali riguardanti la produzione digitale, l'innovazione e la tecnologia.

Nel 2018 FAB14 si svolge in Francia con la formula dell'evento diffuso su più sedi, un unico focus "Fabricating resilience" declinato per temi e territori. Per la prima volta partecipa all'evento

anche la Fondazione Mondo Digitale con una piccola delegazione: sono in Francia Cecilia Stajano, Ilaria La Manna e Matteo Viscogliosi. In particolare Ilaria Manna a Parigi è membro della giuria "Iaac Global Summer School" nell'evento Smart City e anima un workshop pilota con Kato del Fab Lab Nagano. Cecilia Stajano segue soprattutto il settore Education a Bataville. Matteo Viscogliosi segue i lavori dell'International Fab Lab Meeting a Tolosa.





FUTURA

A due anni dalla definizione del Piano che ha stabilito i principali indirizzi in materia di innovazione della scuola italiana, il MIUR promuove l'iniziativa "Futura - 3 giorni per il Piano Nazionale Scuola Digitale: formazione, dibattiti, esperienze", che si tiene in tutte le istituzioni scolastiche e a Bologna dal 18 al 20 gennaio 2018. Una tre giorni di iniziative formative e confronti per raccontare e approfondire i temi del PNSD con laboratori, biblioteche e atelier aperti, buone pratiche, gare di innovazione, hackathon e concorsi per le scuole.

Nella sala Stabat Mater dell'Archiginnasio la Fondazione Mondo Digitale anima il workshop "Innovazione e inclusione a scuola: il modello di Educazione nella vita".

A Piazza Maggiore si svolgono anche dimostrazioni legate alle tre specialità della RoboCup Junior: Soccer, Rescue e Dance.

Il 4° convegno internazionale di didattica capovolta "Collaborare per imparare" si terrà a Roma il prossimo 24 febbraio presso l'Università degli Studi Roma Tre in via Silvio d'Amico 77.

COLLABORARE PER IMPARARE

Tra i workshop in programma al 4° convegno internazionale di didattica capovolta "Collaborare per imparare" (24 febbraio), promosso dall'associazione Flipnet, anche il

laboratorio "Le mani pensano" animato da Cecilia Stajano, facilitatrice certificata del Metodo Lego® Serious Play® e della metodologia Mta Learning.

FORUM PA

Nella giornata di apertura del Forum PA 2018, alla Nuvola dell'Eur dal 22 al 24 maggio 2018, la FMD anima due workshop formativi. Sono parte del percorso Academy - Nuovi processi per la PA

abilitante.

- MTA learning: come costruire, valorizzare e rinforzare la squadra di lavoro
- Impariamo la metodologia Lego Serious Play



RICERCA E SVILUPPO

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

Il flusso di sviluppo quadriennale per il 2018 prevede implementazione, sperimentazione, sviluppo con ideazione e realizzazione di nuovi prodotti, processi, servizi e prototipi. In particolare:

- Implementazione diffusa del modello di EDUCAZIONE PER LA VITA in oltre 60 progetti
- Animazione di hackathon per la ricerca collaborativa di soluzioni innovative
- Implementazione del modello KIT:CUT
- Ideazione e sperimentazione del format di sviluppo collettivo DIGITAL WORKOUT
- Ideazione, elaborazione e sviluppo e sperimentazione del PERSONAL ECOSYSTEM CANVAS
- Integrazione dei modelli #Edu4life e #PEC
- Sperimentazione del PEC in contesti formativi reali
- Avvio della collaborazione con l’istituto Leonarda Vaccari
- Collaborazioni con 25 centri di ricerca e atenei in Europa
- Elaborazione di configurazioni e contenuti personalizzati per le Palestre dell’Innovazione in 4 periferie



STRUMENTO FORMATIVO: PERSONAL ECOSYSTEM CANVAS (PEC)

Per l'allineamento tra sfera personale, sociale e lavorativa

Ideato dal professore Alfonso Molina, il Personal Ecosystem Canvas (PEC) è uno strumento per l'indagine dell'ecosistema personale, per allinearlo con la sfera sociale e lavorativa. L'ecosistema personale - multidimensionale, dinamico, evolutivo e complesso - include tutti gli aspetti che influenzano la vita di una persona ed è determinante anche per la realizzazione sociale e professionale.

Il PEC è uno strumento di auto riflessione su aspetti interni (mente e corpo) e aspetti esterni (averi, relazioni, organizzazione, infrastrutture, cultura, tendenze), che presentano a loro volta una molteplicità di sotto-categorie. Tutti gli elementi vengono analizzati in dettaglio tramite la compilazione di un questionario e la visualizzazione dei risultati in tempo reale, per "fotografare" la situazione attuale di ciascuno e la proiezione a breve termine. La persona è guidata a riunire i tasselli dell'analisi tramite pitch strutturati.

La natura olistica del PEC ne consente l'applicazione in diversi contesti (aziendale, universitario, scolastico), per accrescere la consapevolezza della complessità e la propensione dinamica al cambiamento di singoli, gruppi e organizzazioni.

Il PEC si rivela estremamente efficace per la formazione su team building, leadership, orientamento educativo e professionale, auto imprenditorialità.

Il PEC è stato sperimentato con successo nell'alta formazione sulla trasformazione digitale

- ADVANCING HUMANITY con ADECCO: 2 giornate di formazione intensiva per 18 manager di The Adecco Group (novembre 2018)
- LA TRASFORMAZIONE DIGITALE nella SALUTE PUBBLICA con SITI: formazione esperienziale per 24 professionisti della salute in 6 giornate. Con crediti ECM (da dicembre 2018)
- JOB SHADOWING con ENEL: 2 giorni di laboratori per l'allineamento personale, relazionale e organizzativo (dicembre 2018)

NUOVO FORMAT DI SVILUPPO COLLETTIVO: STRATEGY WORKOUT

L'originale sessione di lavoro DigiLife Strategy Workout, che si è svolta all'Università Campus Bio-Medico di Roma in occasione della RomeCup 2018 (16-17 aprile), è una prima sperimentazione e applicazione del format sviluppato dal direttore scientifico Alfonso Molina.

Sull'esperienza è stata pubblicato un report

disponibile online

www.mondodigitale.org/it/risorse/pubblicazioni/digilife-strategy-workout



LABORATORI DIDATTICI: METODOLOGIE EDUCATIVE

Le sfide dell'innovazione nell'educazione. Innovazione nella scuola e nuovi strumenti digitali

Percorso formativo di 50 ore per un gruppo di studentesse del Corso di laurea in Scienze della Formazione dell'Università degli Studi Roma Tre, che seguono il corso di Metodologia della ricerca educativa. Il percorso di tirocinio, attuato in modalità blended, è stato coordinato dal direttore generale Mirta Michilli, in qualità di tutor esterno.

In tre giorni di lavoro comune le studentesse hanno partecipato come osservatrici e valutatrici a tre laboratori didattici per le scuole, parte dell'offerta formativa della Palestra dell'Innovazione: fabbricazione digitale, storytelling con Stop Motion e coding con Scratch. Nell'ultima giornata si è svolta una piccola maratona di creatività: le ragazze hanno ideato e presentato con un elevator pitch un loro laboratorio didattico.

LABORATORI DIDATTICI: MODELLI DI GOVERNANCE

I mattoncini colorati entrano anche all'Università, per aiutare i futuri economisti a sviluppare una cultura del bene comune. L'idea è di Sabina Addamiano, docente a contratto del Dipartimento di economia aziendale dell'Università degli studi di Roma Tre, che ha chiamato Cecilia Stajano a contribuire al corso "Sustainability and culture awareness" con il metodo Lego Serious Play.

Oggi e domani doppio appuntamento per gli studenti che affrontano la laurea magistrale in

discipline economiche. I laureandi si cimentano nel costruire e condividere un nuovo modello di governance dei beni comuni, sostenibile e inclusivo, con l'aiuto di Cecilia Stajano, facilitatrice certificata del Metodo Lego® Serious Play® e della metodologia Mta Learning.

Il caso di studio è il Parco degli Acquadotti, che si ammira dalle finestre della Classe 3.0, uno degli ambienti modulari più suggestivi della Palestra dell'Innovazione.

SPERIMENTAZIONE: L'APPRENDIMENTO PERSONALIZZATO

Bisogni speciali: da area specifica a tema trasversale

Fino al 2013 la FMD ha lavorato con un area specifica "ICT per studenti con bisogni speciali", realizzando diversi progetti come Auxilia, Punto Acca, e-Care, Costruire le ali, Robotica contro l'isolamento. Poi con la nuova riorganizzazione delle aree di lavoro, l'attenzione ai bisogni speciali è stata diffusa in tutti i progetti e sono state raccolte molte buone pratiche

realizzate dalle scuole, attraverso il concorso internazionale Global Junior Challenge e progetti come eSkills4Change, che promuovono l'uso inclusivo della tecnologia.

La ricerca sull'apprendimento personalizzato per persone con bisogni speciali e/o disabilità è uno dei punti di forza della Palestra dell'Innovazione (Ausili creativi), della ricerca a livello europeo (DisAbuse, Ideal, Mathisis, Mlearn) e della filiera della RomeCup



CAMPAGNE E COLLABORAZIONI

GENERAZIONI CONNESSE

La Fondazione Mondo Digitale è nell'Advisory Board del Safer Internet Centre - Generazioni Connesse (SIC), l'iniziativa cofinanziata dalla Commissione europea nell'ambito del programma The Connecting Europe Facility (CEF) - Safer Internet che dal 1999 incentiva strategie finalizzate a rendere Internet un luogo più sicuro per gli utenti più giovani, promuovendone un uso positivo e consapevole.

In Italia il SIC è coordinato dal MIUR - Direzione generale per lo studente, con il supporto di alcune delle principali realtà che si occupano di sicurezza sul web.

L'Advisory Board nazionale è composta dalle maggiori aziende dell'ICT, ma anche dai più famosi social network e organizzazioni no profit che si occupano di educazione, inclusione e innovazione sociale. La collaborazione sinergica tra pubblico e privato garantisce infatti una migliore attività di prevenzione e promozione di iniziative di contrasto al fenomeno del cyberbullismo e di divulgazione del corretto utilizzo della rete.

Sito internet: www.generazioniconnesse.it

FAKE NEWS

Per rinnovare il suo impegno in tema di sicurezza in rete, la Fondazione Mondo Digitale ha proseguito la collaborazione avviata nel 2017 con Facebook Italia per la realizzazione di un decalogo di regole per aiutare gli utenti della web a difendersi da notizie false e contenuti dannosi. Contro le fake news Facebook sigla accordi con Pagella Politica e con Fondazione Mondo Digitale e prosegue la collaborazione con Agcom.

LA CAMPAGNA SALTAMURI

Sviluppiamo, a partire dalle scuole, la complessa arte della convivenza.

I diritti, se non sono universali, si chiamano privilegi.

Non c'è scoperta che non comporti un attraversamento di confini. La sfida che ci assumiamo sta nel mostrare e cercare di dimostrare come la compresenza di origini, lingue e universi simbolici differenti nelle aule costituisca una grande opportunità per ripensare l'educazione. Le classi sempre più disomogenee costituiscono, di fatto, un laboratorio di futuro. Sentiamo come necessaria un'educazione sconfinata, capace di non separare mai l'acquisizione di linguaggi e saperi dalla conoscenza di noi stessi, dalla scoperta degli altri, dalla valorizzazione di tutti, nessuno escluso.

Sono alcune delle affermazioni contenute nel [Manifesto pedagogico di SaltaMuri](#), frutto di un anno di lavoro condiviso da una cinquantina di organizzazioni, tra cui la **Fondazione Mondo Digitale**, che hanno fondato il tavolo SaltaMuri e lanciato la campagna "Mille scuole aperte per una società aperta".



COMUNICAZIONE

Per la comunicazione istituzionale la FMD ha scelto un modello integrato, che finalizza l'uso di vari strumenti e di diversi canali alla costruzione di un'immagine coerente e dinamica dell'organizzazione.

Il sito www.mondodigitale.org viene aggiornato quotidianamente e documenta i progetti della FMD (sezione COSA FACCIAMO). Oltre 700 le news pubblicate da gennaio a dicembre 2018, in italiano e in inglese.

Nel 2018 i visitatori unici sono 67.730 e 281.022 le visualizzazioni di pagina (dati Google Analytics). Si è fermata la crescita progressiva che ha caratterizzato gli anni precedenti, per una serie di concause in corso di risoluzione: i frequenti attacchi di hacker, periodici inserimenti in black list, crash database, mancanza di protocolli di sicurezza https ecc. Problemi già affrontati e in corso di risoluzione.

Tra i siti gestiti da organizzazioni non profit mondodigitale.org è un esempio virtuoso di informazione continua e trasparente sulle attività in corso, anche con il supporto di materiali multimediali (immagini, audio e video). Con la metodologia dello storytelling dà voce a tutte le figure che

contribuiscono alla realizzazione di un progetto, in modo da valorizzare contributi, risolvere criticità e problemi, sperimentare soluzioni.

La newsletter settimanale aggiorna sulle principali attività della FMD scuole, docenti, partner, collaboratori, istituzioni. Viene inviata ogni settimana in italiano e in inglese a una banca dati in continuo aggiornamento (quasi 12.000 contatti).

Reinterpretiamo la metodologia dello storytelling per la documentazione, la comunicazione e la divulgazione dei progetti attraverso un racconto corale che coinvolge i diversi punti di vista dei protagonisti. Incoraggiamo lo sviluppo collettivo dei progetti, in modalità crowdsourcing, anche nella produzione di contenuti, a tutti i livelli: dal racconto autoriale dei nostri blogger al coinvolgimento degli studenti come reporter degli eventi. Le diverse figure che partecipano ai nostri progetti diventano così anche portavoce. Produciamo contenuti per i diversi media, dal blog alla radio. Le nostre storie si prestano anche per il racconto televisivo: si possono confezionare come un servizio giornalistico per il telegiornale, in poco più di un minuto, o come un mini reportage.

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





	Il sito ufficiale www.mondodigitale.org è on line dal 2008 ed è da realizzato con la piattaforma Drupal, un gestore di contenuti open source, modulare, particolarmente funzionale e versatile per assemblare contenuti eterogenei anche multimediali. Nel 2017 si sono collegati al sito 78.857 utenti unici per un totale di 320.926 pagine visualizzate.
	Phyrtual.org è un ambiente virtuale per l'innovazione sociale che arricchisce la vita delle persone attraverso la conoscenza, l'arte, la solidarietà e lo sviluppo di comunità. Nella banca dati oltre 400 progetti. Con la piattaforma di crowdfunding, integrata nell'ambiente, ad oggi sono state lanciate 46 campagne, 31 sono state concluse con successo.
	La pagina Facebook: FondazioneMondoDigitale racconta quotidianamente con parole e immagini le attività della Fondazione Mondo Digitale. On line anche diverse pagine tematiche, come quella dedicata al Fab Lab/ FablabRoma.InnovationGym della Palestra del'Innovazione o al coding al femminile. Le persone che seguono la pagina istituzionale sono 5.533.
	Il profilo Twitter: /fmdigitale ogni giorno sintetizza le attività in 140 caratteri. Hanno profili attivi anche le persone dello staff, direttore generale [@MirtaMichilli] e direttore scientifico [@AlfonsoHMolina]. Nel 2017 le visualizzazioni dei tweet sono 763.000, le visite del profilo 35.142, le menzioni 3.449.
	Nel canale You Tube: youtube.com/user/fmdigitale sono visibili oltre 2.500 video (interviste, testimonianze, documentari, fiction, virali) che raccontano a più voci dodici anni di attività. Oltre 500.000 le visualizzazioni totali (più di 182.000 nel 2017).
	Anche su Google+: +FondazioneMondoDigitale , nonostante sia meno usato dalla community, aggiorniamo quotidianamente il profilo con informazioni sulle nostre attività.
	Su Instagram siamo on line solo da due anni con due profili: mondo_digitale e RomaMAF /romamaf18/ .
	Flickr: flickr.com/photos/fmdigitale/sets raccoglie più di 20.000 foto. È l'immagine pubblica, costantemente aggiornata, evento dopo evento. Tutto il materiale, anche con immagini ad alta risoluzione, è di libero accesso.
	Su SlideShare: /FondazioneMondoDigitale mettiamo in comune le nostre presentazioni. Condividono i loro materiali anche i relatori dei nostri eventi.
	Seguendo Feed: blog.mondodigitale.org/feed è possibile avere il flusso costante delle nostre news, pubblicate su www.mondodigitale.org



Youtube	2017	2018	var.
Visualizzazioni	182.886	228.417	24,89%
Facebook	2017	2018	var.
Follower	7.845	10.228	30,38%
Twitter	2017	2018	var.
Visualizzazioni	763.000	949.600	24,46%

La collaborazione con il servizio pubblico radiotelevisivo

Pubblico non coincide con statale. Fanno servizio pubblico anche le organizzazioni private quando offrono servizi essenziali per la collettività. E cosa è più importante del bene comune della conoscenza? Ecco perché da sempre la Fondazione Mondo Digitale fa servizio pubblico, perché non solo è attenta ai bisogni della collettività, ma anche ai bisogni speciali delle categorie più fragili.

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

A volte ci facciamo aiutare da grandi esperti, dai giornalisti della Rai, il servizio pubblico radiotelevisivo in Italia, cioè il servizio pubblico per

eccellenza dell'informazione e della comunicazione.

Abbiamo chiamato a moderare la tavola rotonda dell'evento CSFirst Day Paola Guarnieri, conduttrice di "Tutti in classe", la rubrica settimanale di Radio1 Rai. Chi più di lei poteva aiutarci a raccontare come la scuola di qualità sia anche la più inclusiva?

Ad aprile Giorgio Pacifici, giornalista scientifico Rai TG2, ha moderato con grande passione, generosità e professionalità il convegno internazionale e la tavola rotonda della RomeCup2018.

Con loro ringraziamo altri professionisti che negli anni hanno condiviso con noi la loro competenza e professionalità raccontando "da dentro", cioè partecipando ai nostri eventi, quello che facciamo, come Matteo Parlato e Celia Regina Guimaraes.



DICONO DI NOI

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

Con i giornalisti è stato costruito un rapporto solido, basato sulla fiducia e la credibilità, tanto che sempre più spesso sono gli stessi operatori della comunicazione a cercare spontaneamente la FMD, come fonte preziosa e inesauribile di storie positive di inserimento sociale e digitale. L’archivio multimediale delle uscite sui vari media si può consultare on line all’indirizzo www.mondodigitale.org > RISORSE > AREA STAMPA > RASSEGNA STAMPA

I numeri della rassegna stampa	2018
Agenzie di stampa	208*
Quotidiani	124
Periodici	9
Web	610
Radio-tv	50
Totale	1.001

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



Rai, TG1, ore 20
Servizio di Cristina Clementi
16 aprile 2018
5.704.000 spettatori | share 24,9%
www.mondodigitale.org/it/risorse/materiali-multimediali/video-e-spot/la-romecup-2018-nel-racconto-del-tg1



La Repubblica
23 aprile 2018
lettori 2.080.000



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

Versione di 10 minuti <https://youtu.be/0iEUTHJWBWk>

Versione di 2 minuti https://youtu.be/_Wg8ylwCTo0

I protagonisti del video in ordine alfabetico

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



CESARE AVENIA



ANDREA BELLOTTA



PAOLA LUDOVISI



MARIA LUISA GRANDI



DANIELE NARDI



ATTA VAFAGHAH



PAOLA PUPILLI



MATTEO VISCOGLIOSI



AURORA PANI



AMBRA ABDULLAHI HASSAN



MAT TON



KELLY DAGHAN



CARLA CONCA



AMELIA ELENA DE ROSA



NICOLE POGGI



LAURA BONONCINI



ILARIA LA MANNA



GABRIELE KREUTER LENZ



VALENTINA GEL-SOMINI



ROBERTA COCCO



IRENE DE ANGELIS CURTIS



GIOVANNI ORGANTINI



RICCARDO TAVOLA



SENOU DIARRA



ILARIA CATALANO



EUGENIO GUGLIELMELLI



SILVIA CANDIANI



RAFFAELE CALABRO



ILARIA CECCACCI



FLAVIA MARZANO



SIMONA PANSERI





PUBBLICAZIONI

LA SCUOLA SECONDO DE MAURO

Nell'ebook "La scuola secondo De Mauro" abbiamo raccolto in versione integrale gli interventi e i messaggi in ricordo del linguista che istituzioni e importanti nomi della cultura italiana hanno voluto condividere con noi in occasione dell'ottava edizione del Global Junior Challenge. È possibile scaricare il booklet nel formato epub con il coupon riservato alla community della Fondazione Mondo Digitale, inserendo il codice `Lascolasecondodemauro`. Il booklet è disponibile online nell'area RISORSE del sito mondodigitale.org

INDICE

La scuola secondo De Mauro
Avvertenze
Una dedica
Il Global Junior Challenge
Il convegno: "La scuola secondo De Mauro"
I contributi video
I contributi
Mirta Michilli
Alfonso Molina
Laura Boldrini
Luca Seriani
Lamberto Maffei
Giuseppe Laterza
Costanzo Del Vecchio
Renzo Piva
Attilio Oliva
Alessandra Cenerini
Vittorio Campione
Il discorso di Alfonso Molina in Campidoglio
Il foto racconto
Global Junior Challenge 2017
Global Junior Challenge, le edizioni passate
Fondazione Mondo Digitale
Tullio De Mauro
Il video

Nel convegno, dal titolo "La scuola secondo De Mauro", sono intervenuti donne e uomini che in settori diversi hanno incrociato il loro lavoro con il pensiero dello studioso, esperto di scuola e istruzione. Gli interventi sono stati accompagnati da interpretariato LIS e graphic recording.



UN NUOVO PROGETTO EDITORIALE

È in lavorazione un nuovo progetto editoriale con la casa editrice Erickson: una collana dedicata alla scuola-laboratorio con attività su making, coding e tinkering composta da un volume introduttivo e sei fascicoli con progetti/attività.

Ognuno dei sei volumi pratici (64 pagine) contiene una introduzione tematica e 8 progetti divisi per tipologia di attività tra tinkering, Making e Coding, con e senza dispositivi. Le attività, descritte in modo sintetico e schematico, sono visualizzate con molte immagini e sono "guidate" da un personaggio-mascotte, da auto costruire con cartoncino e origami oppure materiali riciclati.



PRESIDENZA, CDA, DIREZIONE E STAFF

Con l'ordinanza del 27 ottobre 2018 la sindaca Virginia Raggi nomina i rappresentanti di Roma Capitale per i nuovi organi di amministrazione della Fondazione Mondo Digitale, la presidente, Alessandra Donnini, e i componenti del consiglio di amministrazione, Annalisa De Luca, Tullio Menini e Vincenzo Patruno. Anche il 2018 però si conclude senza l'insediamento ufficiale della nuova amministrazione che di fatto è rimasta vacante per oltre 5 anni, dalle dimissioni di Gennaro Sangiuliano, in carica come presidente dal 2010 fino a luglio 2013.

DIREZIONE

Nonostante le difficoltà dell'amministrazione capitolina, lo staff, guidato dal direttore generale Mirta Michilli, ha lavorato con crescente determinazione e passione. Ha rafforzato sempre più la missione di servizio pubblico dell'organizzazione e ha costruito strategie di intervento che sono ormai un riferimento prezioso anche per le politiche sociali.

Nel corso degli anni sono state adottate anche diverse misure di welfare per migliorare il benessere di dipendenti e collaboratori, come l'assistenza sanitaria integrativa, i trasporti pubblici gratuiti, la formazione e attività fisica in sede ecc.

DIRETTORE GENERALE

Mirta Michilli

DIRETTORE SCIENTIFICO

Alfonso Molina

LO STAFF OPERATIVO

Lo staff è composto da figure professionali molto diverse, da consulenti storici a stagisti o apprendisti, da collaboratori "a chiamata" a dipendenti a tempo indeterminato, vere e proprie colonne portanti dell'organizzazione. Nei grandi eventi tutte le figure collaborano insieme alla risoluzione delle criticità e al raggiungimento degli obiettivi comuni. Per la comunicazione istituzionale e on line la FMD si avvale anche della collaborazione di una ghost writer con esperienza specifica nel racconto sociale.

Nel corso del tempo all'interno dello staff sono cresciute e maturate almeno tre unità funzionali che uniscono alla forte specializzazione e professionalità la capacità di lavorare in sinergia: progettazione, marketing sociale e comunicazione. L'area dell'implementazione gravita intorno a una delle prime figure di manager di comunità nata nel non profit, con una professionalità certificata nella costruzione di squadre di lavoro.



PROGETTAZIONE E SVILUPPO

Ilaria Graziano (project manager e coordinatrice)

Annaleda Mazzucato (project manager)

Alessandra Fratejacci (project manager fino a febbraio 2018)

Marek Rembowski (project manager da marzo 2018)

Ilaria Gaudiello (coordinamento formazione da settembre 2018)

INNOVAZIONE

Cecilia Stajano (coordinatrice)

Rosy D'Elia (fino a settembre 2018)

Eleonora Curatola (alfabetizzazione digitale terza età)

Debora Cavallo (segreteria organizzativa)

Annalisa Cassarino (parità di genere, da settembre 2018)

FORMAZIONE, RICERCA E SVILUPPO

Francesca Del Duca (coordinatrice grandi eventi)

Valentino Catricalà (direttore artistico Media Art Festival)

Fiammetta Castagnini (multimedia e supporto eventi)

Matteo Viscogliosi (coordinatore fab lab)

Federica Pellegrini (formatrice)

Ilaria La Manna (maker e designer)

Guglielmo Lisi (maker e manutentore fab lab)

COMUNICAZIONE E MARKETING

Elisa Amorelli (coordinatrice comunicazione, rapporti istituzionali e marketing sociale)

Francesca Meini (ufficio stampa e progetti "social")

Carlotta Di Filpo (supporto marketing da settembre 2018)

Ilaria Bonanni (digital storytelling da novembre 2018)

Ghost writer

SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE

Manuela Martina

AREA TECNICA

Valentina Gelsomini (formatrice, qualità, supporto tecnico)

Andrea Grillini (sviluppo web e sicurezza)



LA COMUNITÀ DELLA FMD

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

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

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





UNA COMUNITÀ VINCENTE

UN VIAGGIO NEL FUTURO

A The Big Smart Hack il team vincitore della challenge sul risparmio energetico promossa da Eni si è aggiudicato il viaggio a Las Vegas al CES 2018. Nel team EniChange ci sono Fabricio Jimenez e Mohamed Fadiga, coach della Palestra dell'Innovazione. I giovani hanno lavorato per rendere il risparmio energetico una moneta di scambio e finanziare la crescita sociale e progetti nell'interesse collettivo.

LA SCUOLA CHE PREMIA

All'IIS Leonardo Da Vinci, scuola romana guidata dalla dirigente Irene de Angelis Curtis, si è svolta un'insolita cerimonia di premiazione che ha coinvolto tutta la comunità scolastica e la rete territoriale nella consegna agli studenti di oltre 30 borse di studio al merito, non solo legate al profitto scolastico. Tra i giovani premiati, infatti, anche studenti che hanno partecipato con passione a progetti di innovazione sociale, dall'alfabetizzazione digitale degli over 60 all'integrazione dei migranti. Alcune borse di studio, in particolare, sono collegate a progetti che coinvolgono la Fondazione Mondo Digitale, come Nonni su Internet, Co-Host, Un Fab Lab nella mia scuola e il concorso internazionale Global Junior Challenge.

È legata al progetto "Un Fab Lab nella mia scuola" [vedi la notizia La Palestra del Colosseo], l'idea di "produrre con le stampanti 3D piccoli pezzi di ricambio per le botteghe storiche del primo Municipio". Con questa iniziativa la scuola ha vinto anche il premio nato per valorizzare le migliori idee per Roma, "ROMA Best Practice Award 2018".

È NATA "I'M GREAT"!

Ad aprile sulla casella di posta della Fondazione Mondo Digitale arriva una mail che racconta una storia straordinaria, nata da un progetto, Meet no Neet, e da un premio, il Discovering Talents Fair 2016. I protagonisti sono gli studenti del liceo scientifico Giovanni Gandini di Lodi, coordinati dal docente Paolo Egidio Camera.

"Con la pubblicazione dell'annuncio sul sito del Gandini da parte della Dirigente, l'app del Gandini progettata per i migranti e i richiedenti asilo, vede la luce dopo un lavoro di più di due anni", ci scrive il professore.

"In *La storia del progetto* e nei credits *I nostri partners* si parla di voi, di come è nato il progetto e di come è stato fondamentale la partecipazione al progetto Meet no Neet. L'idea nata da una foto etica si è concretizzata proprio partecipando all'iniziativa di FMD e Microsoft.

Il riconoscimento unanime di validità dell'idea da parte della giuria nel Discovering Talents Fair 2016 ha dato una motivazione fortissima ai ragazzi; è stato così accolto l'invito a 'non considerare il premio un traguardo, ma un punto di partenza'. Così è stato, e dopo un anno e mezzo di lavoro l'app è nata. Grazie ancora per aver "inventato" e organizzato il Challenge Meet no Neet e per gli incoraggiamenti che avete dato al gruppo di lavoro di I'm Great."

Poi la mail prosegue con le indicazioni per navigare o scaricare l'applicazione, che è stata realizzata grazie a un bando FAMI, con il progetto "SPQR - Servizi Più Qualificati in Rete" - dell'Ufficio di Piano di Lodi.



“Come Liceo e come gruppo di I’m Great siamo molto soddisfatti del lavoro svolto; sviluppare un’app a scuola è una sfida complessa”, prosegue il docente. “Ci dà ulteriore motivazione il fatto di vedere che intorno al progetto dell’app per i richiedenti asilo si è formata una squadra sempre più ampia per sostenerlo e portarlo all’attuazione: e pensiamo spesso che tutto è nato da una foto. Grazie ancora e un arrivederci a presto”, conclude il coordinatore del progetto.

Grazie a voi! E alla bella e preziosa squadra che avete creato! Grazie per condiviso una storia di SCUOLA.

Un risultato così ripaga di tante fatiche... e per noi è più efficace di qualsiasi “misuratore” di impatto delle nostre azioni!

PREMIO PER I MILLENNIALS

Giorgia Di Tommaso, 27 anni, formatrice senior di Coding Girls, ha partecipato con successo al MYllennium Award, premio generazionale promosso dal Gruppo Barletta Spa per valorizzarne le eccellenze in termini di creatività e innovazione dei Millennials.

Il MYllennium Award 2018 ha proposto sette sezioni: myBook, myFrame, myStartup, myReportage, myMusic, MyCity, myMaster e myJob.

Giorgia ha vinto nella sezione MyBook con un saggio su “Diritto all’informazione e tutela della privacy al tempo delle fake news”. In palio 1.000 euro e la pubblicazione con Gangemi Editore.

I 31 giovani vincitori sono stati premiati mercoledì scorso, 25 luglio, presso la prestigiosa Villa Medici a Roma. La cerimonia di premiazione è stata condotta da Riccardo Luna e Lucrezia Bisignani.

È IL NOSTRO PROFESSORE!

A settembre Daniele Manni, docente di informatica del Galilei-Costa di Lecce, è ad Aveiro, in Portogallo, insieme a 11 colleghi finalisti, per esporre alla commissione degli Innovation and Entrepreneurship Teaching Excellence Awards la sua storia e la sua esperienze nell’insegnare imprenditorialità ai giovani. Unico italiano e unico docente di scuola superiore fra i dodici partecipanti.

“In questi giorni sto ricevendo dalle mie studentesse e dai miei studenti tanti messaggi di affetto e di incoraggiamento. Tengo moltissimo a loro e li sento tutti molto vicini, mi fa una grande tenerezza e commozione quando leggo sui social i loro commenti del tipo “... è il mio professore!”. Così racconta Daniele Manni al giornalista Biagio Simonetta, che firma l’articolo sul premio sulle pagine del quotidiano Il Sole 24 Ore.

Ci viene spontaneo unirci all’affettuoso coro degli studenti per dire anche noi “È il nostro professore!”. Daniele Manni, infatti, in occasione dell’ultima edizione del concorso internazionale Global Junior Challenge, aveva ricevuto una menzione dedicata alle storie di innovazione e di inclusione del Premio speciale Tullio De Mauro.

LABORATORIO DI MODA

Si possono tingere i tessuti con microorganismi viventi? Quali materiali si possono stampare in 3D? Come si possono rendere più efficienti i processi produttivi nel settore tessile e della moda?

Irene Caretti, giovane maker del fab lab della Palestra dell’Innovazione, partecipa al programma Fabricademy presso il TextileLab di Amsterdam. È un corso transdisciplinare che si concentra sullo sviluppo di nuove tecnologie applicate nel settore tessile, dall’industria della moda all’emergente mercato indossabile.

Il programma formativo dura sei mesi ed è articolato in due fasi: tre mesi di seminari e moduli di apprendimento e tre mesi di ricerca individuale per realizzare un progetto.

Si parte il prossimo 25 settembre.



Per Irene la Fabricademy è un'occasione straordinaria per scoprire come la fabbricazione digitale possa essere applicata ai processi tessili, per apprendere le tecniche, i processi, le macchine e gli strumenti che hanno un impatto sulla progettazione, la prototipazione di tessuti e di innovativi capi di abbigliamento. E per sperimentare come si possano lavorare nuovi materiali naturali con processi sostenibili.

VITA DA MAESTRA

Autrice del blog “Righe, quadretti e byte” [www.innovationgym.org/category/righe-quadretti-e-byte/] e delle simpatiche tavole “Ritagli di classe”, la maestra Cristiana Zambon a Rimini, in occasione di Didattiche.2018, ha animato con grande successo uno dei tavoli digitali per le docenti della scuola primaria “Creatività e coding unplugged”. E al convegno Internazionale Erickson ha conosciuto Paola Pupilli, altra formatrice della FMD, docente al Falcone-Righi di Corsico. “Lei, docente di informatica con competenze strabilianti a me un po’ misteriose, io con la passione verso ogni esperienza che in grado di coniugare creatività e digitale, abbiamo pensato di mettere insieme le nostre passioni e... in due mesi abbiamo sfornato le prime due app”, racconta Cristiana. Ma un'app tira l'altra... anche con “Dadinarte”.



PROGETTI ED EVENTI IN ORDINE ALFABETICO

#Here
5G4School
A scuola con JumPc
A2/A4 - La scuola formato famiglia
Accord
Accordo di rete per la robotica educativa
Acting
Advancing Humanity
Alternanza scuola-lavoro
Ambizione Italia per la scuola
Apprendimento intergenerazionale
Auxilia
BiblioMakers
Biomaking Summer School
Bnl Media Art Festival
BYE: Build Your Experience
Byoc - Build Your Own Cloud
Campi estivi
Canvass+
CAnVASS+
Carbon Footprint
Carta di credito formativa
Centro di Pietralata
Centro Enea
Città Educativa
Code Your Future
Coding Girls
Co-Host
Collaborare per imparare
ComeOn!
Computer Science First
Computer Science First Mapping
Connettività a banda larga per le scuole
Costruire le ali
Crack the Code
Didattiche.2018
Digital Bridge
Digital Made
Digital Strategy Workout
Digitali si diventa
DisAbuse
Donne e nuove tecnologie
Doppio codice
E-Care
E-Care Family
Educazione per la vita
E-Inclusiosite.org
Enact
Enlight
eSkills4Change
eSkills4Jobs
Eu-Enlight
EUREKA
E-UROPa
European Resources Manager of School Cities
Fab14
Fai da noi
Fake news
Flip Ideal
ForumPa
Futura
Future ReCoded
Gender Equality Matters (GEM)
Generazioni connesse
Genitori su Internet
Global e-Inclusion Movement
Global Junior Challenge
Gold Age
Holding Hands
Holomakers
Ict per l'Abruzzo
Ideal
Immaginare Crescere Sviluppare (ICS)
Immersive Summer Camp
Immersive Weese
In contatto
In estate si imparano le Stem
Informatizzare Qualificando
Interconnessioni
Internet Corner
Inti
Io ci sono. Giornata del rifugiato
Io, tu, noi. Percorsi autobiografici per l'integrazione



IoT Acceleration
IoT alla Palestra dell'Innovazione
Iprit - Immigrazione Percorsi di regolarità in Italia
ISEV
Isis - Invecchiamento attivo e solidarietà...
Job Shadowing
Kit:Cut
La trasformazione digitale nella salute pubblica
Lavori d'artsita
LC2 - Lingua Cultura e Computer: competenze...
Le molte facce del territorio
Le radici auree
Leips
L'officina dei nuovi lavori
Make: Learn: Share: Europe
Maker Faire
Mathisis
MaTHiSiS
Media Art Festival
Meet no Neet 1, 2 ,3
Mix User Experience (MUX)
M-Learn
Mondo immigrato
Nonnet. Orti urbani digitali
Nonni in Internet. Un click per stare insieme
Nonni in Rete
Nonni su Internet
Nonni su Internet a Como
Nonni su Internet nella Toscana
Nonni Sud Internet
Nuvola Rosa
Olimpiadi di Robotica
Openness e cultura digitale
OpenSpace
Ora del Codice
Palestra dell'innovazione
Pane e Internet per nonni e nipoti (PINN)
Path to a Job
Personal Ecosystem Canvas
Phyrtual
Phyrtual Factory
Phyrtual Innovation Environment & Research
Più: uffici per l'integrazione
Projecting the Future
Punto Acca
Punto Roma Facile
RealD Educational Campaign
RedFest
RefugIS
Reset&Recode (2R)
Rete dei volontari e concorso
Rete delle Palestre
Riciclo pc dismessi
Ricominciadatre
Roberta
Robodidactics
Robotic Center
Robotica contro l'isolamento
RomeCup
Salerno Smart
Saltamuri
Schoolwebby
Scuola di fisica per Arduino e smartphone
Scuole on line
Sei. Scuola di educazione civica e italiano
Settimane tematiche
Share School
She Means Business
SI Forma
Sì. Scuola di italiano 1 e 2
Silver
Small Funds Awards
Sonetbull
Stem in The City
Strategic Workout
Studiare è sostenibile
Summer Camp
Supporto tecnico PNSD
Telemouse
Teo: terza età online
The Italian Makers
The Knowledge Volunteers
Tra generazioni: l'unione crea il lavoro
Tutti a scuola
Tutti su internet
Vagone FMD
Vivere Digitale
Volontari del 21° secolo
Welcome
Women in Local Development
Women in Technology
Wurth Experience (+WE)



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